

I. A Play of Bodies

»Um Utopie zu sein, brauche ich nur Körper zu sein.«

– Michel Foucault, 1966

1. (Gestörtes) Embodiment

Im *Open-World-Action-Adventure* RED DEAD REDEMPTION 2 (Rockstar Studios 2018) erspielen wir die Läuterungsgeschichte eines Revolverhelden namens Arthur Morgan. Dabei erfüllen Plot und Spielmechanik zunächst die Erwartungshaltung der Spielenden an eine hoch budgetierte AAA-Produktion,¹ angesiedelt in den letzten Jahren des ›Wilden Westens‹: Einen Großteil der Spielzeit rauben wir Züge und Banken aus, zudem entscheiden wir uns, über ein Dialogsystem sowie durch konkrete Handlungen, Konflikte mit oder ohne den Einsatz von Gewalt zu lösen. Nach vielen Spielstunden aber, Arthur reitet mit seinem Pferd gerade auf eine Siedlung zu, versagt die Steuerung über das Input-Gerät zunehmend: Die durch den:die Spieler:in gedrückten Aktionstasten lösen immer weniger eine Reaktion der Figur Arthurs im Spiel aus, schließlich kippt er aus dem Sattel.

Wie sich dann bei einem Arztbesuch in der Siedlung herausstellt, wurde er mit Lungentuberkulose infiziert. Von nun an verschlechtert sich seine Gesundheit, was nicht nur akustisch über Hustenanfälle hörbar wird, sondern sich auch spielmechanisch auswirkt: Die als aufladbare Kerne eingebündelte Lebensenergie und Ausdauer haben einen verminderten Maximalwert. Arthurs durch Essverhalten beeinflussbares Körnergewicht kann nur noch ein ›Mindestgewicht‹ erreichen, Normal- oder Übergewicht ist nicht

1 Der Begriff *AAA-Titel* oder *Triple-A-Titel* leitet sich vom amerikanischen Notensystem ab, wobei A für die bestmögliche Note steht. Auch wenn der Begriff es nahelegt, ist ein großes Budget selbstredend kein Garant für ein gelungenes Spiel.

mehr möglich. Der Schaden, den Arthur bei gewaltvollen Auseinandersetzungen nimmt, steigt mit der zunehmenden Verschlechterung seiner physischen Verfassung an. Letztendlich ist im Finale des Spiels zwar noch ein Sonnenuntergang zu sehen (zumindest beim *good ending*, das man durch moralisches Handeln freispillet), in den der Held allerdings nicht mehr reitet: Arthur stirbt an den Folgen der Tuberkulose.

Wird das Sterben filmähnlich in Form einer gescripteten *Cutscene*² abgebildet, bedient sich die Darstellung des vorangehenden körperlichen Zerfalls spezifischer Eigenschaften des Mediums Computerspiel. Der Moment, wenn Arthur sich kurzzeitig der Steuerbarkeit durch die Spielende entzieht, ist deswegen so eindringlich, weil er einem die im Laufe der Spielzeit automatisierte und selbstverständlich gewordene direkte Bindung zwischen unserer Welt und der Spielwelt wieder bewusst werden lässt: Ein Input verarbeitendes Gerät, wie Gamecontroller oder Maus, ist unabdingbar, um die physischen Muskelbewegungen der Spielenden in hard- und softwarebasierte Aktionen zu übersetzen.

Ähnlich dem Erlernen einer Sprache, tritt die Beschäftigung mit den spielspezifischen Regeln mit zunehmender Übung und Erfahrung immer mehr in den Hintergrund. Routinierte Spieler:innen, die verinnerlicht haben, dass die Taste ›X‹ Arthur in bestimmten Situationen springen lässt,³ werden sich nicht bewusst machen, dass sie einen Knopf drücken: »[T]he competent videogame player [does] not ›think‹ about how they are going to traverse the gamepad –

2 Auch in den Zwischensequenzen davor wird der Zerfall von Arthurs körperlicher Integrität und Autonomie eindringlich abgebildet: »Über die Entwicklung von zunächst gelegentlich leichtem Husten bis zu den blutigen und starken Husten- und asthmatischen Anfällen in der Endphase von Arthurs Leben durchläuft dieses Symptom eine Entwicklung, die sich durch steigende Invasivität und Sichtbarmachung auszeichnet. In Kongruenz dazu zerfällt Arthur auch optisch immer mehr: das hypermaskuline Stereotyp, das Arthur zunächst verkörpert, wird zunehmend durch Blässe, blutunterlaufen Augen, eine verschwitzte Stirn und gerissene Lippen gezeichnet. Zudem zeigen eingefügte Cut-Scenes Arthur bei Zusammenbrüchen mit verzerrter und eingeschränkter Kognition und in Momenten totalen Autonomieverlustes über seinen Körper.« (Görgen 2020, S. 37)

3 Also muss nicht nur das Layout des Eingabegeräts, sondern auch die Funktion, die eine Eingabe im Spiel erfüllt, erlernt werden: »[T]he buttons of game controllers do not only afford pushing them, but it is an activity that attains its specific meaning in relation to a particular game (or in relation to a mechanically and systemically distinct segment of a game).« (Blomberg 2018)

their body incorporates the gamepad so that they can perceive their action as not ›pressing X‹ but ›jumping.‹« (Keogh 2015, S. 129)

Wenn nun, wie bei RED DEAD REDEMPTION 2, mit dieser Selbstverständlichkeit gebrochen wird, hat das mehrere Auswirkungen. Zum einen kann es zu einem Irritationsmoment kommen, ähnlich einem Bruch der vierten Wand, das aus der Immersion⁴ reißt und den Fokus auf die Hardware lenkt – funktioniert der Gamecontroller noch? Zum anderen wird, durch den Entzug der Einflussnahme, die ›Eigenständigkeit‹ des Protagonisten betont, der sich plötzlich nicht nur als ausführendes Organ unserer Eingabebefehle erweist, sondern als unabhängig agierendes Individuum. Der introspektive Blick, das subjektive Erleben des Protagonisten sowie die indirekt über Bildschirmanzeigen und direkt am Körper sichtbar gewordene Krankheit, tragen zum Eindruck einer *funktionalen Störung* (Görgen 2020) bei, einer zielgerichteten künstlichen/programmierten Störung der Narration und Spielmechanik:

Die Tuberkulose wird hier als eine nach innen gerichtete Entgrenzung von Körpernormalfunktionen inszeniert, die nach und nach die Handlungsfähigkeit des Spielercharakters sabotiert und somit die Entwicklung des Spiels und des Gameplays beeinflusst. Sie forciert damit eine antithetisch zu üblichen Modellen der ludischen Selbstoptimierung stehende Spielprogression. (Ebd., S. 39)

Manifestiert sich Arthur Morgans Krankheit durch den Verlust seiner (Körper-)Routinen, wird seine Irritation und das Unverständnis darüber auf die Spielenden übertragen, die, ebenso aus ihrer (Körper-)Routine geworfen, verunsichert auf ihr Eingabegerät und den Bildschirm blicken. Hierin liegt nun eine große Chance: Den durch den funktional gestörten Spielakt aufmerksam gewordenen Rezipient:innen kann etwas vermittelt, ja sogar erfahrbar gemacht werden, in diesem Falle das ohnmächtige Gefühl des unerwarteten

4 Der Begriff der Immersion, der einen sogartigen Effekt beim Spielen zu beschreiben versucht, wird in der Computerspielforschung häufig bemüht und heftig diskutiert; er bleibt dabei vage umrissen und wird teilweise mit dem aus der Psychologie entlehnten *Flow*-Zustand gleichgesetzt, scheint aber durch bestimmte Komponenten zustande zu kommen: eine herausfordernde Aktivität, die Können benötigt und weder zu schwer, noch zu leicht ist; klare Regeln, Aufgaben und Ziele; Rückmeldungen und Belohnungen; Konzentration auf die Aufgabe und schwindende Zeit- und Selbstwahrnehmung. Siehe dazu bspw. McMahan 2003, Rose 2011, Ermi & Mäyrä 2005 sowie Farrow & Iacovides 2012.

körperlichen Kontrollverlustes. Narrativ wird dieser in RED DEAD REDEMPTION 2 an eine somatische Krankheit geknüpft (die potenziell traumatisch sein kann), doch die *funktionale Störung* als ein medienspezifisches Mittel der Computerspiele kann für die Repräsentation unterschiedlichster Phänomene nutzbar gemacht werden.

Neben dieser lassen sich gerade bei der Trauma-Repräsentation weitere Mechanismen und Methoden nachweisen, die Einfluss auf den Spielakt nehmen. Dabei reichen sie über den Entzug bzw. die Manipulation der Steuerung hinaus und erstrecken sich unter anderem auch auf die visuelle sowie auditive Präsentation. So ist die *funktionale Störung* eine wichtige, aber nicht die einzige mögliche Repräsentationsform, die die Transportation der Erfahrung traumatischer psychophysiologischer Zustände auf die Spielenden zum Ziel hat.

Immer jedoch geht es bei der Untersuchung der Varianten und Möglichkeiten von Trauma-Repräsentation um das Handeln an und das Handeln mit Körpern – den digitalen Körpern der Spielwelt, den analogen Körpern der Spielenden und deren Verhältnis zueinander. Denn Trauma zeigt bei Individuen nicht nur Auswirkungen auf einer mentalen, sondern auch auf einer somatischen Ebene, wobei die historisch gewachsene Trennung zwischen Geist und Körper wissenschaftlich mittlerweile an sich in Frage gestellt wird. So greift die Kognitionswissenschaft⁵ auf das der Phänomenologie entspringende Konzept des *Embodiments* zurück, das sich mit dem Körper in seiner (Um-)Welt beschäftigt.

Der Begriff der *Verkörperung* erweist sich als zentral für die weiterführende Analyse von Trauma-Repräsentation, gerade in Avatar-basierenden *Single-Player-Games*. Über das *Embodiment* lässt sich nicht nur der Avatar selbst näher definieren und inwiefern wir als Spielende in der Lage sind, die Avatarfigur

⁵ Die Kognitionswissenschaft ist eine interdisziplinäre Wissenschaft, deren Einflüsse aus der Psychologie und Neurowissenschaft, Informatik und Erforschung künstlicher Intelligenz, Linguistik und Philosophie, Anthropologie und Soziologie kommen. Sie beschäftigt sich mit dem bewussten und unbewussten Erleben, das oft zwischen Sensorik und Motorik lokalisiert wird, sowie mit der Verarbeitung von Information im Rahmen menschlichen Denkens und Entscheidens. Ihr Gegenstandsbereich umfasst neben der Kognition auch Emotion, Motivation und Volition. (Vgl. Boden 2006, S. 10ff.) Es kann in dieser Arbeit nur ein kurzer Abriss der Entwicklungen in der Kognitionswissenschaft gegeben werden; eine ausführliche Darstellung, auf der die Übersicht weitestgehend beruht, liefert Shaun Gallagher (2012).

als Erweiterung oder gar Teil unseres Körpers wahrzunehmen, zu »inkorporieren«. Das Konzept erlaubt es, über die Untersuchung des Spieler:innen-Avatar-Verhältnisses hinaus, auch die Spielenden selbst als performende Subjekte genauer zu betrachten um zu beurteilen, inwiefern eine Einflussnahme – und damit die Vermittlung traumatischer Erfahrung und traumatischen Erlebens – auf sie möglich ist. Zunächst soll nun der spielende Körper interdisziplinär betrachtet und im Zuge dessen die historische Entwicklung des *Embodiment*-Begriffs beleuchtet werden, um die gewonnenen Erkenntnisse schließlich mit Überlegungen zum gespielten Avatar-Körper abzugleichen. Verknüpft mit Theorien der *Game Studies*, ergibt sich ein gesamtheitliches Bild von (fiktiven) Körpern als Fundament der Trauma-Repräsentation in Computerspielen.

2. Spielende Körper

Die Kognitionswissenschaft unternahm in ihren Anfängen zu Beginn des 19. Jahrhunderts einen Versuch, den menschlichen *Geist* sub-personell mit neurologischen Kategorien zu beschreiben, gleich einem abstrakten, informationsverarbeitenden Prozessor, der diskrete Symbole nach syntaktischen Regeln manipuliert und dessen Verbindung mit der Außenwelt von keiner theoretischen Relevanz war. Perzeptuelle und motorische Systeme wurden als nichts anderes als *input and output devices* betrachtet.

Diese computationale wissenschaftliche Betrachtung stellte in den 1980er Jahren ein von nichtlinearen dynamischen Systemen ausgehender Ansatz in Frage, der auf der zunehmenden Bedeutung der Neurowissenschaft und des Konnektionismus beruhte. Viele Theoretiker:innen bezogen sich dabei auf die Arbeiten des Philosophen Maurice Merleau-Pontys, wodurch die Phänomenologie und der Begriff des *Embodiments* in die Kognitionswissenschaften Einzug hielt – zunächst um die Grenzen regelbasierter Computermodelle deutlich zu machen, später, mit immer konkreterem Bezug auf Merleau-Pontys Leibbegriff, die Position vertretend, dass Kognition nicht nur ein Vorgang im Gehirn ist, sondern auch Körper und Umwelt involviert:

It is argued that we have evolved from creatures whose neural resources were devoted primarily to perceptual and motoric processing, and whose cognitive activity consisted largely of immediate, on-line interaction with the environment. Hence human cognition, rather than being centralized,

abstract, and sharply distinct from peripheral input and output modules, may instead have deep roots in sensorimotor processing. (Wilson 2002, S. 625)

Die Betrachtung der menschlichen Kognition über den Fokus auf das *Embodiment*, die These, nach der Bewusstsein ein Substrat benötigt, das die physikalische Interaktion mit einem Körper voraussetzt, hat in den Kognitionswissenschaften eine bis heute andauernde Revolution und interdisziplinär Debatten angestoßen. Wie bereits erwähnt, wurden sie von den phänomenologischen Körperbetrachtungen Merleau-Pontys befruchtet, die im nächsten Kapitel zunächst vorgestellt und darauffolgend mit philosophisch-anthropologischen sowie soziologischen Überlegungen ergänzt werden sollen.⁶

Mit abschließender Einbeziehung von Erkenntnissen aus der neurobiologischen Forschung und deren Einflüsse auf die Psychoanalyse, ergibt sich ein interdisziplinär gewachsenes Verständnis von Körper, das immer Psyche und Umwelt mit meint und von großer Relevanz für die weiterführende Beschäftigung mit Trauma und dessen Repräsentation ist.

2.1 Der phänomenologische Körper

In *Phänomenologie der Wahrnehmung* (1966) beschäftigt sich Maurice Merleau-Ponty, einer der prominentesten Vertreter der französischen Philosophie der Nachkriegszeit, mit der Beziehung des Körpers zu seiner Umwelt und mit der Beziehung zwischen Wahrnehmung, Subjektivität und Interaktivität. Nach Merleau-Ponty entsteht im dynamischen Verhältnis von Objekt und Subjekt im Akt der Perzeption Bewusstsein, wobei er Perzeption als sinnhaft wahrnehmenden und aktiven Vorgang versteht – das *sein* kann nicht vom *tun* separiert werden. Wahrnehmung ist dabei nicht etwa eine Aufnahme von Reizen durch unsere Sinnesorgane und deren Decodierung zu etwas Bedeutsamen in unserem Gehirn, sondern vielmehr ein erlangtes Wissen, das wir uns im Prozess des *In-der-Welt-Seins* aneignen.

Während es im Französischen keine Unterscheidung von *Körper* und *Leib* gibt, ist der *corps* für Merleau-Ponty – als Voraussetzung und gleichzeitig Produkt von Wahrnehmungsbedingungen – doppelt besetzt; er unterscheidet

⁶ Interdisziplinär angelegt, kann es die vorliegende Arbeit nicht leisten, den aktuellen Forschungsstand der einbezogenen wissenschaftlichen Disziplinen in Gänze wiederzugeben, vielmehr findet eine auf den Untersuchungsgegenstand bezogene Selektion statt.

demnach durch zugefügte Adjektive einen *corps objectif* und einen *corps phénoménal*. Der *corps objectif* meint eine physikalisch-materielle und physiologisch-organisch verstandene Körperlichkeit, welcher ein:e Betrachter:in den Begriff *Körper* zuweisen würde (das Körperfild). Der *corps phénoménal* (das Körperschema oder der *Leib*) geht über den Objekt-Körper hinaus und stellt ein Konzept für Bewusstseinsentwürfe bereit, auf den sich die erkenntnis-theoretische Dimension der Ausführungen Merleau-Pontys bezieht.

Leib sein heißt für ihn »an eine bestimmte Welt geheftet sein« (Merleau-Ponty 1966, S. 178), nicht im, sondern zum Raum zu sein. Das gelebte/erlebte Körperschema ist nicht einfach die Erfahrung einer irgendwie eingefassten Körperlichkeit, es umschließt auch die Erfahrung des Körpers als Körper in der Welt und ist so nicht fixiert, sondern bleibt veränderlich. Im aktiven Umgang mit Objekten werden diese inkorporiert und für den Verlauf der Aktion, oder im Sinne einer habituellen Aneignung, auf längere Dauer in das Körperschema integriert – durch taktile und visuelle Gegebenheiten interpretiert sich der *Leib* selbst, er ist »Knotenpunkt lebendiger Bedeutungen« (ebd., S. 182). So wird der Blindenstock im Zuge der Gewohnheit für den Besitzer zu einem Instrument der Wahrnehmung, das er motorisch und perzeptiv als Anhang des Leibes auffasst. Die blinde Person muss immer weniger den Druck des Stockes auf die Hand oder dessen Stellung als Zeichen eines äußeren Gegenstandes interpretieren, wodurch die Welt der Gegenstände nicht mehr an der Haut der Hand, sondern erst am Ende des Stockes beginnt. (Ebd., S. 182)

2.2 Der Körper im Vollzug

Auch der Philosoph und Soziologe Helmuth Plessner grenzt in seiner philosophischen Anthropologie (1976) den Begriff des Leibes von dem des Körpers ab. Für ihn ist der Leib der *Körper im Vollzug*, heißt, aus einem organisch-körperlichen Funktionsplan wird mittels sinnlichen Erlebens sowie durch den Akt des Sprechens, der sprachlichen Performanz, ein Leib, der dem Körper immanent ist und dessen Zentrum bildet. Bedeutet *Leib-haben* zunächst eingesperrt, begrenzt, beschränkt zu sein (von Plessner als zentrische Position bezeichnet), heißt *Leib-sein* auch, eine exzentrische Position einnehmen zu können, die die Grundlage sozialer Beziehungen darstellt. Durch die Aktivität in und damit der Interaktivität mit der (Um-)Welt realisiert sich der Funktionsplan unseres Organismus: Im Austausch von Worten und Gesten mit anderen Individuen entsteht erst ein menschliches Sein, das sich von unserem rein biologischen Sein abhebt. Das Auge identifiziert dabei interesselos

(reines Sein, konkretisiertes *Leib-sein*), demgegenüber besitzt die Hand eine instrumentelle Vernunft (etwas haben, konkretisiertes *Leib-haben*), der eine Zweck-Mittel-Rationalität inhärent ist (Sychowski 2012, S. 12). Sie kann vielfältig und situationskonform benutzt werden. Die Hand als Werkzeug, das ein Individuum ist und zugleich hat, ermöglicht weitere Werkzeuge (ebd., S. 13),⁷ wodurch sich der Kreis zu dem von Merleau-Ponty beschriebenen Beispiel des Blindenstocks schließt.

Plessner setzt seine Leibkonzeption somit korrelativ an: Das leibhafte Da-sein des Menschen ist sowohl durch das *Leib-sein* (entspricht Merleau-Pontys *corps objectif*) als auch durch das *Leib-haben* (Merleau-Pontys *corps phénoménal*) bestimmt (*Sowohl-als-auch*). Dabei ist der Mensch weder ganz sein Leib, noch hat er ihn ausschließlich (*Weder-noch*). In der Performanz des leibhaften Da-seins vereinigen sich dieses *Sowohl-als-auch* und das *Weder-noch* und sondern sich doch ab. (Ebd., S. 6) Es handelt sich also um eine tätigkeitsorientierte Anthropologie, bei der *Leib-sein* immer als Vollzug zu verstehen und nur in der Gegenüberstellung gemeinsam vorkommender Gegensatzpaare denkbar ist – »ich bin, aber ich habe mich nicht« (Plessner 1976, S. 56). Wird der Begriff *Embodiment* von Plessner nicht verwendet, lässt sich seine Leibkonzeption durchaus mit diesem zusammenfassen: *Embodiment* ist bei ihm definiert als eine durch sinnliches Erleben ermöglichte interaktive Performanz des zentralen Körpers in Wechselwirkung mit seiner (Um)-Welt, wobei durch das Erlangen einer exzentrischen Position menschliches Sein erst möglich wird.

2.3 Der Körper als province of meaning

Auch in der Soziologie findet sich die Interaktivität (im Sinne des kommunikativen Austauschs in sozialen Beziehungen) als Körper-definierendes Element wieder. Die von Waskul & Vannini (2006) unterschiedenen *bodies of interactionism* sind dabei keine konkreten Körper, sondern abstrakte Denkmodelle, die sich durchaus ergänzen und überlappen können, aber Schwerpunkte bei der Betrachtung zulassen.

Als *socio-semiotic body* wird der Körper nach einem dieser Denkmodelle sowohl als Subjekt (durch seine Beziehung mit dem Selbst und der Beziehung zu

⁷ So z.B. auch die Sprache, die für Plessner metaphorischer Werkzeuggebrauch ist. Das Auge identifiziert, die Hand zeigt und damit ist die Sprache metaphorisches Zeigen, das im instrumentellen Gebrauch in Verstehen umschlägt. (Vgl. Sychowski 2012, S. 12)

anderen) als auch Objekt (zum Selbst und zu anderen) von Handlungen gesehen – es wird durch ihn oder an ihm eine Handlung vollzogen, in Bezug oder in Rücksicht auf ihn; er ist ein Zeichen-Vehikel, dem durch die Gesellschaft bestimmte Eigenschaften zugeschrieben werden (als Beispiel nennen Waskul & Vannini (ebd., S. 4) den (hyper-)sexualisierten ›Schwarzen Körper‹). Interpretiert werden die Handlungen zwischen Objekt und Zeichen-Vehikel über die Sinne, mit denen wir andere betrachten und selbst betrachtet werden. Der *looking-glass body* beschreibt, dass nur dadurch – durch die Betrachtung anderer und das Betrachtet-werden – ein Bild von uns selbst erschaffen werden kann. Während wir jemanden observieren, reflektieren wir gleichzeitig das Gesehene: »Reflexivity is then to be understood as a necessary condition of embodiment, and embodiment must be understood as a form of reflexivity.« (Ebd., S. 4) Dabei wird unser Körper ›inszeniert‹ (*the dramaturgical body*), wir gestalten, formen und manipulieren ihn durch soziale und kulturelle Konventionen in einem aktiven Prozess: »[I]f the body is something that people do then it is in the doings of people – not their flesh – that the body is embodied [...]« (ebd., S. 5; Hervorhebung im Original) Gleichzeitig schreiben wir unserem Körper Erfahrungen und Erlebnisse zu (ob wahr oder fiktiv) und sie werden diesem eingeschrieben (beispielsweise der Verlust eines Beins bei einem Unfall); es bildet sich ein inkorporiertes diegetisches Bezugssystem, der *narrative body* – »personhood is a narrative accomplishment«. (Ebd., S. 10)

So sehen Waskul und Vannini den Körper aus soziologischer Perspektive im Spannungsfeld zwischen Selbst und Gesellschaft, Subjekt und Objekt, Individualität und generalisierbaren Eigenschaften. Dabei orientieren sie sich an den Körperbeschreibungen Synnott's (1993): »The body is both an individual creation, physically and phenomenologically, and a cultural product; it is personal, and also state property.« (Ebd., S. 4) Der Körper stelle ein Vehikel für bestimmte Eigenschaften dar, » [...] an enormous vessel of meaning of utmost significance to both personhood and society.« (Waskul & Vannini 2006, S. 3) Und weiter: »[T]he body (noun) is embodied (verb).« (Waskul & van der Riet 2002, S. 288)

Über das soziale Objekt, das vom Subjekt untrennbar ist, finden Waskul und Vannini zu einer *Embodiment*-Definition. *Embodiment* meint demnach den Prozess, bei dem der Objekt-Körper (*object-body*) aktiv erlebt, produziert, erhalten und/oder transformiert und damit zum Subjekt-Körper (*subject-body*) wird:

[A] person does not inhabit a static object body but is subjectively embodied in a fluid, emergent, and negotiated process of being. In this process, body, self, and social interaction are interrelated to such an extend that distinctions between them are not only permeable and shifting but also actively manipulated and configured. (Ebd.)

Im Observieren und Reflektieren, in Tätigkeit und Handlung drückt sich also *Embodiment* aus. Während der Körper handelt, wird auch an ihm gehandelt, (kulturelle) Erfahrungen und Erlebnisse schreiben sich ihm ein und werden ihm zugeschrieben. Wie aber steht es mit der Wechselwirkung zwischen dem subjektiven Körper und der ihm umgebenden (Um-)Welt, die Plessner als unabdingbar für menschliches Sein, für *Embodiment* ansieht? Der phänomenologischen Perspektive Merleau-Pontys folgend, verankert uns nach Waskul & Vannini der *phenomenological body* in der Welt. Durch exterale Ziele, denen wir mit zielgerichteten Handlungen nachgehen, wird unsere Beziehung zur Welt eine praktische und der Körper mit Bedeutung geladen, eine *province of meaning*. (Ebd.)

2.4 Embodied Cognition

Die technischen Entwicklungen in den letzten Jahren, wie das Abbilden der Arbeit von Neuronen im Gehirn *in vivo*, haben einen Austausch der Neurowissenschaften mit der Psychoanalyse angeregt und intensiviert. Die Grundlagenforscher:innen der *Embodied Cognitive Science*, die sich aus dieser interdisziplinären Arbeit entwickelt hat, und zu denen auch die Psychoanalytikerin Marianne Leuzinger-Bohleber zählt, setzen die Diskussion fort,

[...] dass der descartesche Dualismus zwischen Geist und Körper zugunsten einer neuen Sichtweise eines ›Embodiments‹ der Seele im Körper revidiert werden muss: Seelische Prozesse werden immer durch aktuelle körperliche Prozesse bestimmt, und zwar in einer viel grundsätzlicheren Weise, als dies bisher von vielen psychoanalytischen Autoren und Autorinnen postuliert wurde, die sich mit psychosomatischen Themen beschäftigen. (Leuzinger-Bohleber 2018, S. 38)

Die psychoanalytische Umorientierung sieht den Körper nicht in einem distanzierten und abstrakten Verhältnis zu seiner Umwelt, sondern direkt in sie eingebettet. Wissen entsteht bei der Wechselbeziehung von Körper und Umwelt über das spezifische, situationsgebundene Sein in einem bestimm-

ten Umfeld und wiederkehrende Interaktion mit diesem.⁸ *Embodiment* heißt für Leuzinger-Bohleber demnach

[...] nie einfach nur: »nonverbal« oder »körperlich ausgedrückt«, sondern bedeutet, dass im Hier und Jetzt einer neuen Interaktionssituation durch sensomotorische Koordinationen die Analogien zu früheren Situationen (nicht kognitiv, sondern im Körper) erkannt und Erinnerungen jedes Mal neu konstituiert werden und dass dadurch die Interpretation einer aktuellen Problemlösungssituation determiniert wird. [...] Embodiment ist daher eine Perspektive, die immer den Entwicklungsaspekt berücksichtigt. (Ebd., S. 41f.)

Wahrnehmung wird also nicht als Prozess der Abbildung sensorischer Stimuli auf ein inneres Modell der Welt verstanden. Vielmehr meint Kognition aus der Perspektive der *Embodied Cognitive Science* eine sensomotorische Koordination, die sich immer im Gesamtkonzept eines handelnden Lebewesens in Interaktion mit seiner Umwelt ereignet und folglich als *Embodied Cognition* bezeichnet wird. Die Vielzahl der Ansätze der *Embodied Cognition* hat die Psychologin Margaret Wilson 2002 evaluiert und zentrale Thesen aus diesen eruiert:

- 1) *Embodied Cognition* ist zeitabhängig. Sie muss in einer ›Echtzeit‹-Welt und oft unter Zeitdruck funktionieren. Evolutiv ist dies auf die Notwendigkeit zurückzuführen, in Gefahrensituationen schnell zu reagieren, ohne ein genaues mentales Bild der Umgebung konstruiert zu haben.
- 2) Im Zuge der *Embodied Cognition* wird kognitive Arbeit ausgelagert auf unsere Umgebung. Um unseren kognitiven Arbeitsspeicher zu entlasten, benutzen wir Hilfssysteme, von Stiften bis hin zu Smartphones, mit deren Hilfe wir Denkprozesse konkret in der Umwelt verankern (*off-loading*). Dabei benutzen wir oft Symbole oder Zeichen, die nicht nur auf Räume oder Situationen verweisen, sondern auch auf abstrakte Gedanken und Phänomene. Auf einer Karte kann beispielsweise ein Quadrat für ein Haus stehen, in der Mathematik stellen wir mit Formeln logische Beziehungen

8 Dieser Körper-Theorie nach sind unterschiedliche körperliche Voraussetzungen in Überlegungen zum *Embodiment* mit einzubeziehen, da sie unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt mit sich bringen; trotzdem wird auf Menschen mit Behinderung in der wissenschaftlichen Literatur kaum eingegangen.

- dar. Sogar Gesten sind ein solches *symbolic off-loading*, sie helfen der sprechenden Person kognitiv dabei, Gedankengänge auszudrücken.
- 3) *Embodied Cognition* ist verortet. Sie wird durch die uns umgebende reale Welt kontextuiert und beinhaltet Wahrnehmung (*perception*) und Handlung (*action*). Wahrnehmungsinformationen sowie motorische Aktivitäten sind dabei aufgabenrelevant: »Driving, holding a conversation, and moving around a room while trying to imagine where the furniture should go are all cognitive activities that are situated in this sense.« (Ebd., S. 626)
 - 4) *Embodied Cognition* dient dem Handeln. Gerade für Objekte in der realen Welt, mit denen wir Handlungen vollziehen können, existiert ein mentaler Grundbauplan, der situationsabhängig erweitert und modifiziert werden kann. Ein Klavier kann gespielt, aber auch genutzt werden, um ein Glas abzustellen. Dank der gespeicherten Objektinformationen können Menschen Problemlösestrategien entwerfen: Wir benutzen einen Stuhl als Brennholz, weil es sonst keine Heizmöglichkeiten gibt.⁹

Einige Autor:innen vertreten weitaus extremere Standpunkte als die oben genannten; so sei Kognition über eine gesamte Situation verteilt, beinhaltet also Körper, Geist und Umwelt. Auf eine Basis lassen sich jedoch alle wissenschaftlichen Ansätze der *Embodied Cognitive Science* zurückführen: »[D]ie eigentliche Analyseeinheit, um die es geht, ist die von Gehirn, Körper und Umwelt und nicht ein ‚buchstäblich verstandener‘ Körper.« (Gallagher 2012, S. 332f.) Als Wahrnehmen und Erfahren von Welt als praktische Tätigkeit erklärt *Embodiment* somit eine Trennung von Körper, Geist und Umwelt als unzulässig, »[e]in dynamisches Modell, bei dem neuronale Prozesse, propriozeptives Feedback, Beschaffenheit des Körpers und Beschaffenheit der Umwelt sich in permanenter Interaktion befinden und zur Realisierung einer Fähigkeit

9 Zusammenfassend unterscheidet Wilson *on-line-* und *off-line*-Aspekte von *Embodied Cognition*. Die *on-line*-Aspekte sind ihr zufolge konkret auf aufgabenrelevante Situationen bezogen. Evolutiv sehr früh entstanden, kann in diesen Fällen der Verstand »be seen as operating to serve the needs of a body interacting with a real-world situation.« (Wilson 2002, S. 635) Die *off-line*-Aspekte wiederum sind abstrakt, sie beinhalten kognitive Aktivitäten, bei denen sensorische und motorische Ressourcen für mentale Aufgaben gebraucht werden, die auf Dinge referieren, welche in nicht-gegenwärtiger Zeit bzw. in anderen Orten existieren oder vollständig imaginiert sind. *Off-line*-Aspekte von *Embodied Cognition* sind nach Wilson somit ausschlaggebend für menschliche Intelligenz: »In these cases, rather than the mind operating to serve the body, we find the body (or its control systems) serving the mind.« (Ebd., S. 635)

aufeinander abgestimmt sein müssen.« (Ressel 2019, S. 1) Von dieser *Embodiment*-Definition ausgehend, können die interdisziplinären Erkenntnisse der Körper-Theorien für die weitere Beschäftigung mit virtuellen Körpern und Welten nutzbar gemacht und mit Forschungsergebnissen zur Avatar-Figur ergänzt werden. Lässt sich schließlich der Avatar als ein inkorporierbares Subjekt von anderen Spielementen abgrenzen, kann untersucht werden, wie über das Spieler:in-Avatar-Verhältnis Trauma-Repräsentation ermöglicht wird.

3. Gespielte Körper

Die Vielfalt der vorgestellten Theorien, Perspektiven und Ansätze vereint ein körperlicher Fokus, dem ein primärer Stellenwert für kognitive Prozesse zugesprochen wird, sowie für Handlungsorientierung und aktive Partizipation an und mit den Elementen der Lebenswelt:

D.h. Kognition wird nicht länger primär innerhalb von repräsentationalen Eigenschaften des mentalen Systems verortet, also im Sinne einer neuro-komputationalen Theorie des Geistes, sondern körperorientiert in das Außen verlagert. Die Außenwelt stabilisiert das handelnde Subjekt demnach in situativen und empirischen Kontexten, welche externe Inputs für weitere Verarbeitungsprozesse generieren, die allerdings nicht auf inhaltsgebundene Repräsentationen angewiesen sind [...]. (Grabbe & Rupert-Kruse 2016, S. 207)

Über eine biologische, ›organische‹ Körperdefinition hinausgehend, muss also als *Körper* auch immer dessen leibliche Performanz verstanden werden. Ebenso lässt sich der Akt des Computerspielens als eine körperliche Performanz interpretieren: *Körper-sein* bindet uns als menschlicher Organismus an eine raum-zeitliche Situation, *Körper-haben* wiederum ermöglicht eine Distanzierung, wodurch ein Aufgehen und Eingebundensein in eine bestimmte Umwelt möglich wird, auch in eine virtuelle: Indem wir uns als Subjekt objektivieren, einen »Abstand zu mir und in mir« (Plessner 1976, S. 57) finden, erlangen wir die Fähigkeit, von uns abzusehen und uns »in andere und anderes hinein versetzen zu können.« (Sychwoski 2012, S. 15) In Bezug auf Grabbe & Rupert-Kruse (2016) lässt sich bei Computerspielen von *Media Embodiment* sprechen: Als audiovisuelles Bewegtbildmedium der Verkörperung entwickeln sie sich »[...] immer stärker zu ›Körpern der Bilder‹, indem sie eine

multimodale und damit sinnlich-extensive Repräsentation erlauben.« (Ebd., S. 191)

Verfestigen lässt sich diese These mit einer Übertragung der von Wilson in einem »real-world environment« (Wilson 2002, S. 626) erlangten Erkenntnisse zur *Embodied Cognition* auf fiktive virtuelle Welten. Es stellt sich die Frage, unter welchen Voraussetzungen wir diese kognitiv akzeptieren, was erst ein *Körper-haben*, ein Aufgehen und Eingebundensein, und damit Trauma-Repräsentation als nahbare Erfahrung ermöglicht.

Wesentlich für diese Betrachtungen ist dabei der Avatar als virtueller Stellvertreter der Spielenden. Sein Potenzial als inkorporierbare Entität wird abgesteckt über eine Abgrenzung von anderen grafischen Elementen und über die Steuerung, deren Funktion und Störung ein intendiertes gestalterisches Mittel sein kann für das simulierte *Embodiment* eines traumatisierten Körpers. Schließlich soll der Begriff der *Embodied Recognition* vorgeschlagen werden, um das *Embodiment* eines Avatars aus der Perspektive der *Embodied Cognitive Science* zu beschreiben.

3.1 Being-In-The-Gameworld

In *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds* (2008) grenzt Michael Nitsche den *virtual space*, der zunächst als prozedural generierte Räumlichkeit nicht zwangsläufig einen Kontext für seine Besucher bereithält, von einem *virtual place* ab. Dieser zeichne sich dadurch aus, dass er, im Gegensatz beispielsweise zu einem 3D-Wohnungsplaner, auf mehreren Ebenen eine *presence* (vgl. ebd.) der Spielenden ermögliche. Für die Impression des *Anwesend-Seins* in der virtuellen Welt hebt Nitsche vor allem die Möglichkeit einer Einflussnahme auf die Spielwelt hervor und die Bedeutsamkeit von Handlungen in ihr (auch hier lässt sich von einer Performanz sprechen). Weniger bedeutsam sei die grafische Ausgestaltung der Spielwelt – ein Eingebundensein könne sowohl ein visuell schlichtes Geschicklichkeitsspiel wie FROGGER (Konami 1981) erreichen als auch ein HALF-LIFE 2 (Valve Corporation 2004) mit seinen lebensweltähnlichen, dreidimensionalen Räumen.

Auch für Newman (2002) ist die Qualität der Grafik einer virtuellen Umgebung zweitrangig. Dass Computerspiele grafisch ansprechend gestaltet werden, ist für ihn (neben dem ökonomischen Aspekt der dadurch vereinfachten Vermarktung) ein Tribut an den *second player*, der:die, von der Konzentration auf die situationsakkurate Steuerung losgelöst, Zeit hat, die audio-visuelle

Präsentation zu genießen. Der *primary player* könne nämlich auch dann eine Spielwelt als glaubwürdig empfinden, wenn die grafische Darstellung Fehler aufweist (z.B. bei der Abbildung von Polygonen) oder nicht realitätsnah ist.

Für die aktiv Spielenden ist nach Newman also die Art der Repräsentation und somit auch die Grafik wenig von Bedeutung, um partizipativ und involviert in ein Spielszenario einzutauchen. Sie konzentrierten sich vielmehr auf die Spielkomponenten Steuerung und Kontrolle, die durchaus Auswirkungen auf das *engagement* (vergleichbar mit dem Begriff *presence* bei Nitsche) des *primary players* und das Verhältnis zur Spielwelt haben, das Gefühl des – angelehnt an Merleau-Ponty – *being-in-the-gameworld*.

Emma Westcotts *puppet theory* (2009) beschreibt *engagement* als Auseinandersetzung mit einem spielspezifischen Zeichensystem in Form einer live stattfindenden, improvisierten Performance, gleich einem Puppentheater. Dabei steuert die spielende Person sowohl die ›Puppe‹, den Avatar, fungiert gleichzeitig jedoch auch als Publikum (vor dem Bildschirm). Mit dieser Doppel-Sicht positioniert sich Westcott zwischen zwei Extremen: Weder wird hier der Avatar schlüssig auf ein progressionsabbildendes Vehikel reduziert, noch wird ein möglichst hoher Realismus als erstrebenswert betrachtet, um sich mit dem *player character* identifizieren zu können. Vielmehr erlaubt die *puppet theory*, »[...] to rationalise the dual address of the player character to the pragmatics of gameplay as well as to the human tendency towards personal identification with anthropomorphic figures.« (Ebd., S. 5) Und weiter: »Indeed it is game form's theatricality, and therefore artificiality, that holds at least part of the compulsion to play.« (Ebd.) Wir können uns also sowohl mit einem Avatar als Charakter identifizieren als auch uns seiner Künstlichkeit bewusst sein, solange die Verbindung zu ihm stimmig ist, die ›Fäden‹ gut gesetzt sind.¹⁰

Aus den vorgestellten Avatar-Theorien lässt sich die Fragestellung ableiten, was abseits einer realistischen Darstellung Ankerpunkte bietet für das für Trauma-Repräsentation wesentliche Gefühl des *being-in-the-game-world*. Die folgenden Überlegungen hierzu beziehen nur solche Spieldaten

¹⁰ Unabdingbar ist es dabei für Crick (2011), dass die Spielenden den Umgang mit den Eingabegeräten perfektionieren, über die sie ihre Vertretung im Spiel steuern: »The experience of one's body is not fixed or rigid but adaptable to the numerous tools or technologies that may be embodied. This furthers our understanding of how players form an embodied relationship with the avatar in the game world through their habitual mastery of the control device in the actual world.« (Ebd., S. 267)

mit ein, die als *Single-Player-Games* für eine, nicht für mehrere spielende Personen ausgelegt sind und diese einen Avatar inkorporieren lassen – weshalb anschließend festgehalten werden muss, wie dieser sich von anderen Bildelementen abhebt und somit identifizieren lässt.

Folgt man den Überlegungen der *Embodied Cognitive Science*, kann aber auch der Avatar(-körper) niemals unabhängig von seiner Umwelt betrachtet werden – und tatsächlich zeigt sich, dass gerade die von Margaret Wilson gebündelten Thesen (Zeitabhängigkeit, (*symbolic*) off-loading, Verortung, Handeln auf Basis konventionalisierter neuronaler Grundbaupläne) erlauben, gemeinsame Merkmale in der Unterschiedlichkeit und Vielfalt virtueller Welten herauszuarbeiten, um zu beschreiben, warum wir uns kognitiv in ihnen als Präsenz fühlen können.

3.1.1 Zeitabhängigkeit

Die Wahrnehmung einer virtuellen Welt folgt in Bezug auf die Zeitabhängigkeit den gleichen kognitiven Mustern wie die Wahrnehmung der realen Welt: Eine Studie von Kirsh & Maglio (1994) zeigte, dass die Entscheidung, wie ein Block im Computerspiel TETRIS (Alexei Paschitnow 1984) orientiert werden muss, simplifiziert über die tatsächlichen Bewegungen der Blöcke und die Rotationswahrnehmung getroffen wird. Die *minimal memory strategy* (Wilson 2002, S. 629) begründet sich nicht darauf, mental eine Lösung zu erstellen und diese auszuführen, sondern unter Zeitdruck eine situationskonforme Handlung zu ermöglichen. Hierbei hilft das Vorwissen zu der Farbe des Blocks¹¹ und dessen Form, die mehr noch als die präzise Position im entstehenden Reihenmuster eine Rolle spielen.

Eine andauernde stressinduzierende ›Gefahrensituation‹, wie sie das Blöcke-Ordnen in TETRIS darstellt und die hier die gesamte Spielmechanik dominiert, liegt nicht allen Computerspielen zugrunde oder bestimmt nur einzelne Spielelemente bzw. -momente. Wird der Faktor Zeitdruck ausgeklammert, kann sich die spielende Person intensiv mit der gerade aktuellen Spielsituation beschäftigen und es ist möglich, diese auf einer höheren mentalen Ebene zu prozessieren – der von Wilson beschriebene off-line-Aspekt von *Embodied Cognition*. Die Regulation und Manipulation von Zeit, die in virtuellen Welten möglich ist, stellt für Spieldesigner:innen ein mächtiges

¹¹ In der Studie wurde mit einer kolorierten TETRIS-Variante gearbeitet, das Ur-TETRIS hatte eine monochrome Farbpalette.

Werkzeug dar, um die Spielenden kognitiv in die von ihnen gestaltete Welt zu ziehen.¹²

3.1.2 (symbolic) off-loading

Auch in Computerspielen kommt es zum *off-loading*, einer Auslagerung kognitiver Arbeit auf die Umgebung. Die Problemlösung bei TETRIS findet simultan statt und unter Zeitdruck, solange der:die Spieler:in aktiv spielt – anders bei MINECRAFT (Mojang Studios 2011), wo wir unsere mental konzipierten Ideen, wie den Aufbau eines Hauses, mit Blöcken innerhalb einer beliebigen Zeitspanne in der Spielwelt manifestieren. Die Umsetzung abstrakter Ideen lässt sich kognitiv über *symbolic off-loading* auf der Spielebene einbinden.¹³ Garry Crawford beschreibt in *Video Gamers* (2012), Bezug nehmend auf Cogburn und Silcox (2009), das Konzept des *extended minds*. Nach diesem werden externe Objekte, Hilfsmittel wie Stift und Papier, in unsere Gedankenprozesse integriert und so zu Erweiterungen (*extensions*) unseres Selbst. Wir inkorporieren also durch *symbolic off-loading* auch Objekte in Computerspielen, denn »[...] video games fit easily and readily into our patterns of prop utilization and the extension of self.« (Crawford 2012, S. 84)

Verstehen wir unter dem Konzept des *extended minds* also die Inkorporation von unbelebten externen Objekten, ist es für das *Embodiment* eines virtuellen Subjektes, einer (Avatar-)Figur, unabdinglich, deren Innenleben für die Spielenden deutlich und verständlich zu machen; ansonsten sind Handlungen in der Spielwelt sowie Reaktionen auf diese kaum nachvollziehbar.

¹² Im Rahmen dieser Arbeit kann hierauf nicht näher eingegangen werden, erst recht nicht dann, wenn man in die Betrachtungen die Zeitwahrnehmung der Spielenden mit einbezieht. Das komplexe Zusammenspiel neurologischer Prozesse, die zu einer subjektiven Zeitwahrnehmung führen, und wie Computerspiele sich dies zunutze machen, untersucht Federico Alvarez Igarzábal in seiner Dissertation *Time and Space in Video Games* (2018).

¹³ Vor allem Rollenspiele stellen oft in Form eines Notizblocks eine *off-loading*-Option bereit; er kann beliebig genutzt werden, um Informationen schriftlich festzuhalten (meist geschieht dies bei aktuellen Spielen automatisiert) und wieder abzurufen. Ein weiteres Hilfssystem, das ein *symbolic off-loading* in Computerspielen ermöglicht, sind Karten, die der Orientierung in der Spielwelt dienen und sich im Spielverlauf aktualisieren (z.B. werden besuchte Städte durch ein Icon repräsentiert). In GRAND THEFT AUTO V (Rockstar North 2013) gibt es gar ein vollständig simuliertes Smartphone, dessen Apps unter anderem den Zugriff auf ein spielinternes Internet oder einen Messenger zulassen.

Möglich wird das vor allem über *symbolic off-loading*, möchte man auf beschreibende Kommentare (ähnlich den *Off-Kommentaren* im Film) verzichten. Eine Geste, wie eine zum Mund geführte Hand, deren Finger über die Lippen streichen, kann also eine kognitive Aktivität simulieren (sie könnte für Nachdenklichkeit stehen, kontextbezogen kann die Bedeutung natürlich variieren).¹⁴ Doch Computerspiele müssen oft zusätzliche oder alternative Wege der Transportation subjektiven Empfindens erschließen, da nicht immer eine *protagonistische* Darstellung auf der Bildebene geschieht (auf diese wird in den folgenden Kapiteln noch eingegangen).

3.1.3 Verortung

Beim Spielen werden durch die Spielenden (aufgabenrelevante) Handlungen vollzogen, eine Handlung erfolgt sowohl in der realen Welt (›Drücken eines Buttons‹, ›Bewegen der Maus‹), als auch in der virtuellen Welt (›Öffnen einer Tür‹, ›Änderung der Blickrichtung‹). Während also eine Aktion in unserer Welt in eine Aktion in der Spielwelt übersetzt wird, verschiebt sich in der Regel die Perzeption der spielenden Person hin zur Wahrnehmung der virtuellen Welt. Wie bereits angesprochen, ist dies mit zunehmender Expertise selbstverständlicher, da die Realwelt-Handlung des Controller-Bedienens in den Hintergrund tritt. Setzen Computerspiele ihren Schwerpunkt auf die motorische Kontrolle, hat das zur Folge, dass die Emotionen, die bei den Spielenden ausgelöst werden, sich mit steigender Erfahrung drastisch verändern können: »Video games provide personalized experiences that are based on playing (that is: pleasurable repetitive learning processes), backed up by emotions that change over time not only because of the events but also due to the development of the learning processes.« (Grodal 2003, S. 153)¹⁵ Die Frustration über unüberwindbar erscheinende Spielpassagen, aber auch das Erfolgsgefühl bei einer Progression aufgrund der gemeisterten Steuerung, werden als Repräsentationsmittel von Trauma konkret genutzt (v.a. von *Platformern*, dazu mehr in Teil IV).

¹⁴ Online-Shooter wie OVERWATCH (Blizzard Entertainment 2016) und FORTNITE (Epic Games 2017) machen exzessiven Gebrauch von sogenannten *taunts*, die primär den Gegner diffamierende Gesten darstellen.

¹⁵ Für Spieldesigner:innen ist also die Frage relevant, ob sie die Emotionen, die sie vermitteln möchten, von der Expertise der Spielenden abhängig machen wollen oder nicht.

Geschieht Handlung in beiden Welten, kann nur die spielende Person tatsächlich kognitiv wahrnehmen – die Wahrnehmung des Avatars als ihr Agens in der Spielwelt kann nur simuliert bzw. auf der Spielevbene sichtbar gemacht werden (wie bereits beim *symbolic off-loading* beschrieben). So kann das ›Erkennen‹ eines Gegenstandes in der Spielwelt (audio-)visuell markiert sein, durch farbliche Hervorhebung, einen spezifischen Sound und/oder einen verbalen Kommentar der Avatarfigur. Die Betrachtung der Aufnahme und Verarbeitung dieser Sinnes-Signale nach den Kriterien der kognitiven Psychologie ist für Torben Grodal ein geeigneter Zugang zur Analyse von Computerspielen: »[M]ost of the game activity consist in seeing, hearing and doing in a simulation of a real-world interaction.« (Ebd., S. 130)

Somit ist es auch prinzipiell möglich, Emotionen der Charaktere in Spielwelten über bestimmte, rudimentäre Signale zu erkennen, mit den unseren abzugleichen und uns so in andere hineinzufühlen, mitzufühlen.¹⁶ Um Wahrnehmung und vor allem auch die Emotionen des Avatars als Spielende möglichst verlustfrei decodieren zu können, müssen Darstellungsweisen gewählt werden, die möglichst eindeutig sind und kognitiv bekannt, was nicht nur für Subjekte, sondern auch für Objekte in der Spielwelt gilt.

3.1.4 Konventionalisierung

Neuronale angelegte mentale Grundbaupläne von Objekten erzeugen Erwartungen an Objekte in Spielwelten: Ein virtuelles Stück Holz, das tatsächlich bei Kontakt mit Feuer zu brennen beginnt, im Wasser aber gelöscht werden kann, trägt deutlich zu einer glaubwürdigen Spielerfahrung bei.¹⁷ Allerdings

¹⁶ Sinnesreize werden durch unser Gehirn zu einem Wahrnehmungseindruck, gleichzeitig sind wir in der Lage, uns bekannte Muster zu interpretieren. Eine Katze hinter einem Zaun erscheint uns nicht zerstückelt, sondern aufgrund unserer Erfahrung ergänzen wir die fehlenden Sehinformationen. Dem Ergänzungsprinzip zufolge ist eine detaillierte, ›realistische‹ Grafik nicht notwendig, um lebensweltähnliche Gegebenheiten zu repräsentieren. Fehlende visuelle Informationen gleicht das menschliche Gehirn mithilfe bereits angelegter neuronaler Muster aus.

¹⁷ So bezieht THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Nintendo EPD 2017) seinen Reiz zum großen Teil durch die vielfältigen, physikalisch realistischen Interaktions- und Kombinationsmöglichkeiten mit der Umgebung, die zum Experimentieren einladen. Außerdem machen sich gerade *Adventure-Games* für die Gestaltung von Rätseln zunutze, dass der mentale Grundbauplan situationsabhängig modifizierbar ist: So wird ein Topf in THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm Games 1990) nicht zum Kochen, sondern als Helm benutzt.

muss der externe, real-weltliche Bauplan eines Objektes nicht unbedingt dem spielinternen Bauplan entsprechen. Hartmut Winkler (1992) konnte nachweisen, dass Filmbilder intersubjektiv-verbindlich konnotiert sind und einen Prozess der Konventionalisierung durchlaufen: Verschiedene Betrachter verstehen das Abgebildete gleich, weil sie »[...] einen bestimmten Teil ihres Weltwissens teilen und dieses Weltwissen durch ein gemeinsames symbolisches System seine Struktur erhalten hat.« (Ebd., S. 228)

Wir können davon ausgehen, dass eine jahrzehntelange Prägung durch Computerspiele auf die Spieler:innen einen vergleichbaren Effekt hatte. So dient in den RESIDENT-EVIL-Teilen 1-4 (Capcom 1996-2005) eine Schreibmaschine als Speicherpunkt. Eine Person, die den ersten Teil der Spiele-Reihe kennt und für das Objekt »Schreibmaschine« einen modifizierten, spielwelt-spezifischen mentalen Grundbauplan mit der Funktion »Speicherpunkt« erstellt hat, bildet eine Erwartungshaltung aus: »Spiel ich RESIDENT EVIL, nehme ich als Funktion für eine Schreibmaschine einen Speicherpunkt an.«

Durch einen Abgleich mit anderen Spielen kann dieser Grundbauplan verallgemeinert werden, z.B.: »Wiederkehrende Objekte eines bestimmten Aussehens stellen Speicherpunkte dar.«¹⁸ Wir erkennen zwar also »visuelle Zeichen«, die auf etwas in der realen Welt verweisen, vermuten aber nicht zwangsläufig eine kongruente realweltliche Funktion.¹⁹

¹⁸ Die Form der Objekte muss nicht einmal eine Entsprechung in der realen Welt haben, so haben manche *Power-Ups* in 3D-Actionspielen simple geometrische Formen, die nicht direkt auf ihre Funktion verweisen und für die erst ein mentaler Grundbauplan kognitiv angelegt werden muss.

¹⁹ Trotzdem kann es zu Irritationen kommen, wenn in einer Spielwelt ähnlichen oder gleich ausschenden Objekten unterschiedliche Funktionen zukommen. Aufgrund technischer Limitierungen können bspw. in vielen Spieletiteln nur bestimmte Häuser durch Türen betreten werden, andere wiederum nicht; oft findet sich diese Problematik bei *Open-World*-Spielen (siehe für nähere Ausführungen v.a. Bonner 2015a). Darüber hinaus hat auch die Art der Interaktion mit Objekten in Computerspielen keine realweltliche Entsprechung – eine Kiste in der realen Welt zu öffnen entspricht in keiner Weise dem Kistenöffnen in einer virtuellen Welt und wir erwarten dies auch nicht (wir drücken einen bestimmten Button oder absolvieren ein simuliertes »Schlossknacken« als Geschicklichkeitsspiel).

Wie bei Filmen kommt es zu außerdem Erwartungen an das Genre²⁰ und sind bestimmte ›Spiel-Bilder‹ genredefinierend: Eine dezentralisierte Übersichtsperspektive verbindet man eher mit Simulations- oder Strategiespielen als die *First-Person-Perspektive*, die oft Actionspiele auszeichnet. Gleichzeitig verbinden die Spielenden mit Darstellung und Genrezuschreibung eine dazu passende Spielmechanik. Beim Erscheinen von DEAR ESTHER (The Chinese Room 2012) kritisierten viele die fehlenden Interaktionsmöglichkeiten und den Mangel eben an ›Action‹, den sie von einem Computerspiel mit Ego-perspektive erwarteten. Die Spielenden können zwar eine Insel relativ frei erkunden, aber kaum mit ihrer Umgebung interagieren. Wurde der Begriff *Walking Simulator* deswegen zunächst pejorativ benutzt, beschreibt er mittlerweile eine der innovativsten und kreativsten Spielegattungen mit zahlreichen (finanziell mitunter sehr erfolgreichen) Vertretern.²¹

Der zunächst negativ ausfallende Vergleich eines neuen mit einem bekannten Genre zeigt, dass es dauert, bis sich Innovationen als kulturelle Konventionen etablieren. Gerade aber der Bruch mit (Genre-)Konventionen kann bewusst gesetzt werden, als eine Art von funktionaler Störung birgt diese das Potenzial, über die (enttäuschte) Erwartungshaltung der Spielenden trauma-bezogene Aspekte in den Vordergrund zu stellen und bewusst werden zu lassen. Wird darauf in den folgenden Kapiteln vertiefend Bezug genommen, soll

-
- 20 Diese Arbeit kategorisiert Computerspiele nach den Genres, die Steven Poole (2000) aus der journalistischen Praxis gewonnen hat, ergänzt durch die erweiternde Taxonomie Andreas Rauschers (2012), die aktuelle Entwicklungen aufgreift. So ergeben sich die Genrekategorien *Shooter*, *Rennspiel*, *Jump & Run/Platform Games*, *Beat'em Up*, *Strategiespiel*, *Sportspiele*, *Simulationen*, *Adventures*, *Rollenspiele*, *Puzzle-Spiele*, *Massive-Multiplayer-Role-Playing-Games (MMORPGs)*, *Casual Games*, *Serious Games* und *Independent/Art Games*. Die Systematik ist dabei kein starres Raster, sondern dient vor allem dazu, über wiederkehrende Muster aussagekräftige Tendenzen innerhalb historischer Entwicklungsprozesse zu verdeutlichen.
- 21 Wie alle Genres ist auch der Begriff des *Walking Simulators* unscharf umrissen; teilweise wird er auch als Subgenre der *Adventure-Games* aufgeführt. Es lassen sich aber Gemeinsamkeiten ausmachen: »Most lack puzzles or any sort of barrier to experiencing the narrative, with the exception of finding objects. You cannot fail a task in a way that forces you to repeat it, and you cannot die. Most of these games prioritize some kind of storytelling, be it linear or variable depending on your in-game decision making. A few are known for being quite beautiful [...]« (Clark 2017) Zu den Vertretern gehören bspw. THAT DRAGON, CANCER (Numinous Games 2016) und FIREWATCH (Campo Santo 2016).

nun zunächst die Avatarfigur näher betrachtet werden, die, als zentrales Element der Trauma-Repräsentation, das Eintauchen in eine Spielwelt vereinfacht bzw. erst ermöglicht.

3.2 Der Avatar als Körpererweiterung

Bei den von mir untersuchten Computerspielen handelt es sich um Avatar-basierende *Single-Player-Games*, die Rune Klevjer (2006) in den Mittelpunkt seiner Untersuchungen zur Avatarfigur stellt. Als Werkzeug der Kontrolle und Einflussnahme ist die Avatarfigur für ihn Schnittstelle zwischen den Interaktionen den Spielenden und der Spielwelt. Der Avatar wird für die Spielenden, im Prozess des Lernens und der Gewöhnung, eine Erweiterung des eigenen Körpers, die sie letztendlich inkorporieren (ebd., S. 10) – »[...] an embodied incarnation of the acting subject.« (Ebd., S. 87) Die Eigenschaften des Avatar-Modells geben dabei die Möglichkeiten und Grenzen eines *stellvertretenden Embodiments* vor. Merleau-Pontys theoretische Prinzipien auf das Verhältnis von Spieler:in und Avatar übertragend, hält Klevjer zunächst fest, dass der Avatar, im Gegensatz zu einem Werkzeug wie dem Blindenstock, der als instrumentelle Erweiterung des Körpers fungiert, nicht unseren reellen Körper der Umwelt um ihn herum aussetzt:

While the tool is an instrumental extension, the avatar is a reflexive extension. We can say [...] that it ›inhabits‹ an environment because it belongs to it and lives in it. [...] In contrast, tools do not belong to the environment; what we are interested in is their capacity to alter the environment, not their capacity to become altered by it. [...] While any alteration of the avatar reflects and confirms the player's participation in a make-believe ecology, any significant impact caused by the environment on a tool will be either irrelevant or unwanted. Unless the hammer is taking part in some kind of make-believe, there is no reason for it to be willingly affected by the nail. (Ebd., S. 95)

Wo das Werkzeug die Funktionen des Körpers direkt erweitert und er somit potenziell Schaden erleiden kann, ist dies bei einem *stellvertretenden Embodiment* ausgeschlossen, da der Avatar anstelle der spielenden Person seiner Umgebung unterworfen ist.²² (Ebd., S. 96) Computerspiele bieten demnach

²² Klevjer unterscheidet zwischen einem fiktiven (*fictional*) und einem *stellvertretenden (vicarious) Embodiment*-Begriff (Klevjer 2006, S. 9). Avatar-basierte Spiele als eine fiktive Form (*make-believe*) in einer simulierten Umgebung sind für ihn die zentrale Vor-

ein sicheres Umfeld ohne realweltliche Konsequenzen, wodurch sie ermöglichen, in geschützter Atmosphäre in den virtuellen (Erfahrungs-)Welten unterschiedlichste Rollen einzunehmen.²³

3.2.1 Charakter vs. Vehikel

Klevjer versteht also unter *Embodiment* nicht primär das *Einfühlen* in einen Charakter auf narrativer Ebene, sondern das *Besetzen* eines konkret in der Spielewelt verorteten Vehikels, das durch Interaktion beeinflusst und beeinflusst wird.²⁴ Dabei nimmt er eine klare Abgrenzung zum *character* als un-

aussetzung für *vicarious embodiment*; dieses geht über die reine Interaktivität hinaus und definiert sich über die Verknüpfung mit bedeutungsvollen Geschehnissen in der Spielwelt: »This vicarious body is not merely a mediator of agency or >interactivity< in a general sense, but belongs to and is exposed to its environment. In other words, an avatar is interesting and playable not just because of what it makes us able to do or perform, but because of what happens to us in the world that the avatar lets us inhabit. The avatar is the embodied manifestation of the player< engagement with the gameworld; it is the player incarnated.« (Ebd., S. 10) Dass die Spielwelt einen handelnden Körper ermöglicht (in anderen Worten, man muss mit ihr interagieren können), ist also Voraussetzung für ein glaubwürdiges fiktives *Embodiment* eines vermittelnden Avatars, durch den diese Umwelt erst konkret (>greifbar<) wird (ebd., S. 88) – und damit zur *playable >work world<* (ebd., S. 169).

- 23 Bei diesem prozedural generierten Rollenwechsel bringen die Spielenden nach Klevjer unter anderem vorherige Erfahrungen und inkorporierte Moralvorstellungen ein (was sich mit den Ausführungen zur *Embodied Cognition* deckt).
- 24 Im Idealfall sind für ihn dabei das wirkliche und das fiktive Lernen von neuen Fähigkeiten (hier vor allem von neuen Bewegungs-Möglichkeiten) kongruent, was er als *progressive mapping* bezeichnet – wenn die spielende Person lernt, Sprünge zu timen, lernt der Avatar, gefährliche Abgründe zu überwinden. Somit fallen Rollenspiele aus seinem Raster, da bei diesen der Charakter neue Fertigkeiten erlernt, jedoch nicht der:die Spieler:in – man kann die neuen Fertigkeiten durch schlichte Auswahl einsetzen. Ein gegenteiliges Beispiel wären demnach *Arcade Games* wie *STREET FIGHTER* (Capcom 1989), bei denen ein *Kampfmove* freigeschaltet werden muss, den die spielende Person so lange nicht einsetzen kann, bis die zugehörige Tastenkombination freigegeben wird. Es erklärt sich, warum ein nicht näher definierter Protagonist wie in *MYST* (Broderbund 1993) – der narrativ und perspektivisch der durch ein Buch in eine andere Welt katapultierten spielenden Person entspricht – für Klevjer eher einen Avatar darstellt als der Möchtegernpirat Guybrush Threepwood aus *THE SECRET OF MONKEY ISLAND* (Lucasfilm Games 1990), obwohl dessen Aussehen, Hintergrundgeschichte und Verhaltensweisen genau definiert sind. Greifbar ist für Klevjer ein Avatar dann, wenn er in Echtzeit durch die Spielwelt navigiert werden kann und nicht, wenn er erzählerisch ausgefeilt beschrieben wird – es zählt der Grad der Beweglichkeit, nicht der Grad der

abhängiges Subjekt vor, wie wir ihn auch aus Filmen und Erzählungen kennen: »[...] when we play with characters, we play with a story.« (Klevjer 2006, S. 116)²⁵ Avatare jedoch seien »[...] significant in terms of what kind of fictional embodiment and fictional participation they enable, but they are not characters, and we do not need a theory of character – nor of narrative – to account for how they engage us in play.« (Ebd., S. 117)

Newman (2002) zufolge, kann man in *Off-Line-Sequenzen* – in Sequenzen, die den Spielenden die Kontrolle über den *locus of manipulation*²⁶ entziehen bzw. die Interaktionsmöglichkeiten, wie bspw. *Cut-Scenes* – durchaus von einem Charakter im klassischen Sinne sprechen: ein autonom nach mehr oder weniger detailliert definierten Charaktereigenschaften handelndes Individuum mit eigenen Zielen. Hier lassen sich Lara Croft (z.B. TOMB RAIDER, Eidos Interactive 1996) oder Solid Snake (z.B. METAL GEAR, Konami 1987) nennen. In den interaktiven *On-Line-Sequenzen* wiederum begegne uns ein Charakter, repräsentiert als Avatarfigur, vielmehr als ein von der *Aktivierung* durch die spielende Person abhängiges Set von Charakteristiken, von Techniken und Fähigkeiten – »[t]hey are equipment to be utilised in the gameworld by the player. They are vehicles.« (Ebd.) Dass wir uns also ausschließlich mit einer Entität in der Spielwelt identifizieren würden, hält Newman für simplifiziert und führt dies am Beispiel von Lara Croft aus:

On-Line, the ›character‹ is a complex of all the action contained within the gameworld. By which I mean that On-Line, ›being‹ Lara is as much about being presented with puzzles as it is having the techniques and resources to solve them. It's as much about being in dark, dank caverns and being attacked by wolves as it is having the equipment to combat them. The situation and action within the gameworld are inexorably bound into the players' con-

Charakterisierung. Er selbst räumt ein: »[O]ne could argue that partly because of the weaker avatorial relation, there is room for a stronger player-character connection on a different level.« (Ebd., S. 135) Welcher Level das konkret ist, lässt er jedoch offen und macht es notwendig, auch die Spielenden in die Betrachtung der Avatarfunktionen mit einzubeziehen.

25 Hierbei bleibt unklar, warum er denn Begriff *play* auf die in der Regel nicht interaktiven Medien Literatur und Film bezieht.

26 Angelehnt an Bayliss (2007); nach diesem verkörpert der Avatar auch die Intentionen der Spielenden. Bayliss führt den Begriff *locus of manipulation* ein, um zu beschreiben, dass Spieler:innen sich in Bezug auf die Schnittstelle zur Spielwelt verschieden positionieren können.

ception of the experience of being within that gameworld. Player accounts are structured around action, around environment, around activity. (Ebd.)

Sind die möglichen Handlungen und Aktivitäten sowie die Umgebung für das Gefühl des *being-in-the-gameworld* sicherlich wichtig, sollte man nicht außer Acht lassen, dass Spieler:innen sehr wohl die Repräsentation des *Off-Line*-Charakters mit der *On-Line*-Avatarfigur vergleichen und Abweichungen bemerkt werden. So wird Lara Croft im TOMB-RAIDER-Reboot (Square Enix 2013) in Zwischensequenzen als unsichere junge Frau eingeführt, die noch nie einen Menschen getötet hat. Bereits nach ihrem ersten Mord aus Notwehr ist sie in den *On-Line*-Sequenzen eine geübte Killerin, die mit diversen Waffen meisterhaft und ohne Skrupel ihre Gegner ausschaltet.

Die Glaubwürdigkeit der gesamtheitlichen Spielerfahrung ist demnach gebunden an eine kongruente Darstellungsweise von *On-* und *Off-Line*-Sequenzen, die das *Embodiment* einer spieleigenen Figur vereinfacht. Die ansonsten auftretende *ludonarrative Dissonanz*²⁷ kann allerdings – ähnlich wie die *funktionale Störung* – gezielt eingesetzt werden, um über den erzeugten Bruch im Prozess des *Avatar-Embodiments* spezifische (traumarelevante) Aussagen zu kommunizieren (dazu mehr in den folgenden Kapiteln).

3.2.2 Avatarbilder

Der stellvertretende Körper kann nach Klevjer auch ein Objekt sein, beispielsweise ein Rennauto, ein Ball, eine Waffe oder gar eine Kamera. (Klevjer 2006, S. 9) Ebenso sei ein Wechsel des Körpers selbst innerhalb eines Computerspiels absolut möglich, solange der Avatar in bestimmten Aspekten vergleichbar bleibt und als zum selben temporären Universum zugehörig empfunden wird. Doch wie lässt sich der Avatar dann von anderen Spielementen abgrenzen?

Für Benjamin Beil (2012) kann der Avatar erst innerhalb der steuerbaren Spielansicht als solcher bezeichnet werden, denn erst dort wird er zum zentralen Element der Bild-Spieler:in-Schnittstelle (ebd., S. 12), zum »Vermittler zwischen Darstellung und Spielmechanik« (ebd., S. 154).²⁸ Da er einen bild-

27 Der Begriff wurde erstmals von Clint Hocking in einem Blog-Beitrag namens *Ludo-narrative Dissonance and Harmony in Larps* (2007) verwendet und seitdem in vielen Kontexten aufgegriffen. Er bezeichnet »noticeable clashes between gameplay and narrative« (Bumbalough & Henze 2016).

28 Für die Darstellung der Spieler:innenfigur in *Cut-Scenes*, auf Covern etc. verwendet Beil die Bezeichnung *Protagonist:in*.

wissenschaftlichen Ansatz verfolgt, sucht Beil allerdings eine über die Steuerbarkeit hinausgehende Definition und nennt bildliche Indikatoren, die den Avatar von nicht-avataristischen Bildelementen abgrenzen (ebd., S. 14ff.):

- Es gibt spielfunktional konventionalisierte Positionierungen bzw. Perspektivierungen von Avatarfiguren, deren Varianten- und Kombinationsvielfalt weiche und flexible Kategoriengrenzen aufweisen. Als Beispiele seien die 2D-Seitenansicht und die Rückenansicht in einer dreidimensionalen Spielwelt genannt, wobei gerade bei letzterer spielabhängig die Kamera sehr unterschiedlich positioniert ist bzw. durch die Spielenden positioniert werden kann.
- Die Avatarfiguren geben durch ihr Erscheinungsbild den Spielenden die Möglichkeit zur Anthropomorphisierung. Selbst bizarre und abstrakte Figuren, wie ein Teerklumpen (GISH, Chronic Logic 2014) oder ein Pilz (SUPER MARIO BROS. 2, Nintendo 1988), weisen figürliche Körperrepräsentationen auf, zumindest angedeutete Augen oder auch Extremitäten, und ermöglichen so eine Identifikation. Fehlen selbst diese rudimentären, vermenschlichenden Merkmale, wie bei Autos in Rennspielen, nimmt Beil an, »[...] dass sich der Spieler kaum als Fahrzeug, sondern i.d.R. als Fahrer-des-Fahrzeugs sehen wird, auch wenn ein Spiel explizit auf die Darstellung von Fahrerfiguren verzichtet.«²⁹ (Ebd., S. 15) Dass eine im Spiel integrierte Fokussierung auf die Charakterisierung des:der Fahrer:in, etwa durch Namen, Portraits und Hintergrundinformationen, dem identifikatorischen Potenzial förderlich sein kann, belegt der folgende Indikator.
- Der Avatar ist narrativ überformt, er ist Teil einer diegetisch (geschlossenen) Spielwelt. Somit hebt er sich etwa vom Cursor ab, der sich ›oberhalb‹ der Spielwelt, auf einer extradiegetischen Ebene befindet (er kann zwar Dinge in der Spielwelt manipulieren, wird aber nicht von den Figuren der Spielwelt wahrgenommen). Die Avatarfigur ist, in Bezug auf Britta Neitzel (2005), ein intradiegetischer *Point of Action*.

29 Diese Argumentation ist in zweierlei Hinsicht angreifbar. Zunächst geht Beil hier von einem nicht sichtbaren, also nicht verbildlichten Avatar aus (dem Fahrer) und wird damit seinem bildwissenschaftlichen Ansatz nicht gerecht. Zudem ist es nicht belegt, dass ein Großteil der Spieler:innen sich als eben diesen Fahrer sieht, sich als diesen imaginiert – es bleibt auch offen, wie die verbleibende Minderheit das Spiel wahrnimmt, das nun, nach diesem Denkmodell, avatarlos bleiben muss. Das verschiebt den Diskurs hin zur spielenden Person; diese ist nun definitionsentscheidend: Weist ein Spiel eine Avatarfigur auf oder nicht?

- Die Beständigkeit der Spieler:in-Avatar-Kopplung scheint von Bedeutung zu sein. Im Laufe eines Computerspiels kann es zwar zu einem oder mehreren Wechseln zwischen den Figuren kommen, diese sind aber meist narrativ eingebettet und von längerer Dauer.

3.2.3 Embodied Recognition

Nicht alle von Benjamin Beil aufgeführten Merkmale müssen zutreffen, um von einer Avatarfigur sprechen zu können; aber je mehr Merkmale erfüllt werden, desto wahrscheinlicher wird ein Avatar als inkorporierbares Vehikel akzeptiert. Kognitiv wird dann durch sensomotorische Koordination ein *locus of manipulation* als handelndes (Lebe-)Wesen in Interaktion mit seiner Umwelt wahrgenommen.

In Anlehnung an die Erkenntnisse der *Embodied Cognition* lässt sich von *Embodied Recognition* sprechen; heißt: In einem neuronalen Prozess wird das Gesamtbild eines Körpers im Sinne des *Embodiments* zusammengesetzt, der sowohl inkorporierbar ist als auch distinkte Eigenschaften aufweist. Mit jedem Merkmal, das vom Spiel vorgegeben wird, ob nun auf der Bild- oder der narrativen Ebene, wird dieser Körper spezifischer. Oft genügen schon wenige Informationen, um zumindest einen groben Eindruck eines Körpers zu kreieren. Ähnlich wie bei einer Skizze ab einem gewissen Grad an Details ein Gesicht wahrgenommen wird, reicht es beispielsweise bei Rennspielen aus, einen während des Rennens nicht mehr sichtbaren Fahrer über ein vorhergehendes Charakter-Menü auswählen zu können, um diesen auch im fahrenden Auto zu imaginieren. Da die mentale Konstruktion eines Körpers immer auf Vorwissen und Erfahrung beruht, muss auch hier der Aspekt der Konventionalisierung beachtet werden: Je mehr uns die Gestalt des Avatars vertraut ist, desto eher kommt es zu einer *Embodied Recognition*.

4. Bedeutsame Körper

Die Interaktion mit und im Computerspiel sowie die Identifikation mit dem Avatar lässt sich als verkörperliche Praxis konzipieren, die nicht nur Bewegungsmuster, sondern auch die Logiken des fiktiven Universums inkorporiert. (Vgl. Ressel 2019, S. 1) Dabei beschreibt der Begriff der Performanz ein Schlüsselement der Computerspiele: Sie erlauben uns, in andere Körper und Identitäten zu schlüpfen oder zumindest im Spiel bestimmte Aktionen durchzuführen, zu performen (beispielsweise das Ordnen von Blöcken in TETRIS).

Ob die Performanz gelingen kann, hängt vom Spiel (Input wird zuverlässig und nachvollziehbar in Aktionen umgesetzt), von dem:der Spieler:in (Verfassung, Expertise) und vom Umfeld der spielenden Person (soziale Einflüsse, Örtlichkeit) ab. Das durch die Performanz ermöglichte subjektive *Embodiment* ist durch Interaktivität geprägt und setzt diese voraus.³⁰

Die Soziologie meint dabei gesellschaftliche Interaktivität, die Wechselbeziehung zweier oder mehrerer Personen, was sich aber durchaus auch auf die Wechselbeziehung zwischen Spieler:in und seinem:ihrem Agens in der Spielwelt übertragen lässt:

Interactivity means that the user/player is able to change the visual appearance of a computer screen (and/or sounds from speakers) by some motor action via an interface. The more this motor interaction takes place in a world that simulates being an agent in a world that simulates aspects of a possible real world the greater experience of interactivity. This definition is in accordance with our everyday experience of interaction [...] (Grodal 2003, S. 142)

Die spielende Person, die also (über eine Avatarfigur) Einfluss auf eine virtuelle Welt nimmt, erfährt Interaktivität vor allem dann, wenn sich Ähnlichkeiten zu ihrer realen Umwelt und der Interaktivität in dieser zeigen. Ist diese, nach dem Konzept der *Embodied Cognition*, sensomotorische Erfahrung sehr eindringlich, kann sie sich auch auf den soziologischen Subjekt-Körper der spielenden Person auswirken: »Thus, interactivity is not centrally about changing a world; on the contrary, it is about changing the mental states of the player, whether that takes place by changing some objects in the world or by changing one's point of view.« (Ebd.) Da der *point of view* gesellschaftlich geprägt und untrennbar mit der Persönlichkeit der spielenden Person verbunden ist, hat sie bestimmte Vorstellungen und Erwartungen an ein Computerspiel, die sowohl individuell als auch konventionalisiert sind.

Eine Person, die ein Computerspiel spielt, verkörpert also ein fluides Vehikel aus individuellen und verallgemeinerbaren Eigenschaften, die sich passiv geformt haben, aber auch – zumindest teilweise – aktiv beeinflusst werden können. Die momentane Gesamtheit dieser Eigenschaften führt zu einer Erwartungshaltung an das Spiel, die ebenfalls sowohl individuell als auch gesellschaftlich verallgemeinerbar ist. Der Körper als *province of meaning* (siehe

³⁰ Nach Marc Bonner (2015b, S. 8) ist »[d]iese performative Interaktion [...] jedoch an vorprogrammierte Begebenheiten gebunden, die den bespielbaren spielimmannten Raum sowie die emergenten Handlungsoptionen vorgeben.«

Waskul & Vannini 2006) stößt also in Form der Computerspiele auf ein System der *finite provinces of generic meaningful experiences* (Gregersen 2014):

The meaningfulness of embodied interaction derives from a fusion of primitive physical action and the feeling of being-present-in-the-game-world by way of representations of those actions. This compound experience is an experience of the body-in-action in a generic world of meaningful generic experience. (Ebd., S. 14-15)

Wie verhält sich bei dieser Erfahrung die spielende Person zu ihrem:ihrer Körper-Stellvertreter:in in der virtuellen Welt? Eine Beziehung zu einem Avatar setzt in Bezug auf Plessner immer auch Tätigkeit voraus. Der Avatar ist dabei unser leibgewordenes *Ich-kann*, stellt unsere verkörperten Möglichkeiten dar: »It is the mediation of embodied agency that makes us relate to the avatar intuitively as an ›I can‹, and which enables us to experience a simulated environment as something that we can inhabit; a ›world‹ that we belong to.« (Klevjer 2006, S. 90) Wo der menschliche Organismus durch das *Leib-haben* an eine raum-zeitliche Situation gebunden ist, erlaubt das *Leib-sein* eine Distanzierung davon und das Aufgehen und Eingebundensein in eine andere Umwelt – der Spielwelt. Dabei ist auf der Bildebene ein großer Spielraum gegeben, was Aussehen und Form des zu inkorporierenden Avatars betrifft – wichtig sind vor allem eine diegetische Einbettung sowie spielfunktionale Konventionalisierungen (mit denen aber bewusst gebrochen werden kann).

Erst durch die *Embodied Recognition*, die vollzogene Übernahme durch die Spielenden, erhält der Avatar einen Leib und wird zu einem solchen, sonst ist er schlicht eine Körper-Hülle.³¹ Die technologisch induzierte Verschiebung oder Verdoppelung führt während des Spielakts zu einem psychologischen Zustand des Präsenzerlebens (vgl. Grabbe & Rupert-Kruse 2016, S. 197): Die Spielenden sind sowohl der Avatar als auch sie selbst und beides *weder-noch*. Über ihn erfahren wir »[...] the pleasure of being transported to another place, of losing our sense of reality and extending ourselves into a seemingly limit-

³¹ Man könnte anmerken, dass in manchen Spielen die Avatarfigur ein ›Eigenleben‹ zeigt, wenn eine Steuerung durch die spielende Person für einen bestimmten Zeitraum ausbleibt – sie beginnt zu gestikulieren und/oder zu sprechen, fordert manchmal direkt zum Weiterspielen auf. Jedoch fehlt das Element der Interaktivität – weder beeinflusst der nicht gesteuerte Avatar seine Umwelt, noch wird er von dieser beeinflusst.

less, enclosing, other realm [...].« (Murray & Jenkins 1999) Man könnte es nach Plessner so formulieren: »Ich bin der Avatar, aber ich habe noch mich.«

Embodied Recognition beinhaltet nun das Potenzial, auch traumatische Erfahrungen und Erlebnisse über den *body-in-action* präsent sowie über den Akt des Spielens bedeutsam werden zu lassen, in dem Sinne, dass sich der *point of view* der Spielenden (ihre Voreinstellungen und Erwartungen) in Bezug auf Trauma-Thematiken beeinflussen lässt. Ist dies als eine wichtige Erkenntnis für die weitere Beschäftigung mit Trauma-Repräsentationen in Computer-spielen festzuhalten, steht eine Klärung des Trauma-Begriffs selbst noch aus – eine Lücke, die der nächste Teil der Arbeit zu füllen anstrebt.