

7 Kinästhetische Rezeption: Synchronisation des Körperschemas mit Fokusfiguren

Bei aller Schwierigkeit, ›Spiel‹ zu definieren, bedeutet ›Spielen‹ doch immer zwangsläufig auch ›Handeln‹. Daher ist ›handeln‹ zwar kein hinreichendes Definitionskriterium von Spiel, da es das Spiel nicht gegen andere Arten von Handlungen abzugrenzen vermag, wohl aber Bedingung für dessen Gelingen: Wer nichts tut, spielt nicht. Und eben diese Zentralstellung von Handlung ist es, die das Spiel – nicht nur das Computerspiel – mit der mittelalterlichen Literatur verbindet.

Computerspiele können nicht passiv rezipiert werden.¹ Sonst müsste das Spiel sich selbst spielen. Die Performanz-Theorie hat allerdings grundsätzlich in Frage gestellt, ob passive Rezeption überhaupt bei irgendeinem Medium vorkommt. Wenn nämlich die Rezipienten allein schon durch die »Notwendigkeit, selbstständig Sinneseindrücke zu selegieren, [...] zu ›Schöpfen‹ der Aufführung«² werden, wie Erika Fischer-Lichte schreibt, dann ist passives Rezipieren schlicht nicht möglich. Hier kommt der Aspekt der Wahrnehmung ins Spiel, deren »fundamentale

-
- 1 Praktiken wie Backseat-Gaming oder Let's-Play-Videos werden an dieser Stelle als sekundäre Rezeption außer vor gelassen. Das bedeutet nicht, dass es sich um unwichtige Randphänomene handelt, sondern dass in diesen Fällen eine Rezeption zweiter Ordnung vorliegt, die gesondert zu betrachten ist: Ein Rezipient beobachtet einen Rezipienten beim Rezipieren, rezipiert den vom anderen rezipierten Gegenstand aber zugleich auch selbst. »Was ein Nichtspieler sieht, der auf ein Computerspielbild blickt, ist nicht das, was der Spieler sieht, weil dieser nicht einfach sieht, sondern *sehenhandelt*« (S. Günzel. 2008, S. 301). Hinzu kommt im Falle von Let's-Play-Videos der offensichtliche Medienwechsel. »Der Begriff des Let's-Play-Videos stellt in gewisser Weise ein Paradoxon dar: Während sprachlich zum gemeinsamen Spielen aufgefordert wird, bewirkt die Remediatisierung computerspielerischen Handelns in Form dramaturgisch aufbereiteter, audiovisueller Aufzeichnungen von Spielsequenzen geradezu ihr Gegenteil. Die dem Computerspiel so verstärkt zugeschriebene Interaktivität wird zugunsten eines interpassiven Rezeptionserlebnisses aufgelöst« (Judith Ackermann: »Phänomen Let's Play. Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomens«, in: Judith Ackermann (Hg.), Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns, Wiesbaden: Springer Verlag. 2017, S. 1-15, hier S. 1).
- 2 E. Fischer-Lichte. 2004, S. 48.

Rolle«³ in der Performanz-Theorie laut Fischer-Lichte keine so große Beachtung erfährt, wie es ihrer Bedeutung entspräche.⁴

Darum komme ich im Folgenden darauf zu sprechen, wie die Spieler-Avatar-Beziehung im Sinne einer verkörperten Wahrnehmung die Rezeption beeinflusst und was das für andere Medien als das Computerspiel, die mittelhochdeutsche Artusepik im Besonderen, bedeutet.

7.1 Kinästhetische Wahrnehmung als Grundlage für die Rezeption virtueller Welten

7.1.1 Aktive Rezeption via Körperschema

Matthias Däumer akzentuiert den Lektürevorgang ganz im Sinne Fischer-Lichtes als »wechselseitig-kommunikatives Phänomen«⁵, indem er mit Hans Joas⁶ von einem »Körperschema«⁷ ausgeht, das dem Rezipienten als »Avatar«⁸ beim »Nachvollzug virtueller Handlungsangebote«⁹ dient. Im körperlichen Nachvollzug wird der Rezipient also zum »aktive[n] Teilnehmer«¹⁰.

Die Vorstellung eines solchen Körperschemas geht auf »neuronale[] Studien zu Spiegelneuronen, die unabhängig von der ontologischen Differenz von Imaginärem oder Realem feuern«¹¹, zurück. Der Wahrnehmende erschafft im Geiste unbewusst ein virtuelles Abbild seiner selbst und projiziert sich in dieses hinein, wodurch beispielsweise Phantomschmerzen¹² oder auch compassionale Effekte wie der »Schmerz«, der den Zuschauer beim Zerschneiden des Auges in dem surrealistischen Film *UN CHIEN ANDALOU*¹³ verspürt,¹⁴ erklärbar werden. Dieses Modell konnte auch schon von anderen für die Literaturwissenschaft produktiv gemacht

3 Erika Fischer-Lichte: Performativität. Eine Einführung (= Edition Kulturwissenschaft, Band 10), Bielefeld: transcript. 2012, S. 101.

4 E. Fischer-Lichte. 2012, S. 101.

5 M. Däumer. 2013, S. 97.

6 Hans Joas: Die Kreativität des Handelns (= Suhrkamp-Taschenbuch, Band 1248), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1992, S. 245-269.

7 M. Däumer. 2013, S. 90.

8 M. Däumer. 2013, S. 90.

9 M. Däumer. 2013, S. 90.

10 M. Däumer. 2013, S. 97.

11 M. Däumer. 2013, S. 99.

12 M. Däumer. 2013, S. 96.

13 *UN CHIEN ANDALOU* (1929, R: Luis Buñuel).

14 M. Däumer. 2013, S. 94-96.