

# Ludische Dividuationen

## Eine antiholistische Betrachtung von CULTIST SIMULATOR und DEAD SPACE

---

*Dominic Brakelmann, Arvid Kammler*

**Abstract** Videospiele sind multimodal hochgradig hybride mediale Phänomene. Jenseits ihrer produktionsseitigen Teilungen konstituieren sie rezeptionsseitig Erfahrungsräume geteilter und verteilter Körperlichkeiten, deren performative Repräsentation in Form der Spieler-Spielraum-Spiel-Relation wir uns in diesem Text widmen wollen. Mittels des Konzeptes der körperräumlichen Verteilung richten wir den Blick auf die mediale Vermittlungssituation des Videospiels und der in ihr involvierten Körper. In der Folge argumentieren wir, dass der Akt der Dividuation grundlegend für das reflexive Potenzial des Mediums hinsichtlich analog-digitaler Interaktionsräume und deren Akteure ist. Dieses medienontologische Spezifikum spiegelt sich auf den Ebenen von Spielmechanik, Erzählung, Affekt und Ästhetik wider. Anhand ausgewählter Fallbeispiele (u.a. CULTIST SIMULATOR und DEAD SPACE) spüren wir Formen dieser Teilungen nach, um zu einer individualistischen Lesart des Videospielens und des Videospiels zu gelangen.

**Keywords** *Dividuation; Verteilung; Teilung; Körper; Raum; Dividuum*

### 1. Dividuationen der Spielkörper

Im Hinblick auf die Vielzahl an holistischen Erzählungen zu Videospielen – die oftmals aus den Marketingabteilungen von Publishern entstammen und in ihrer bild- und wortgewaltigen Ästhetik das vollkommene Eintauchen in neueste Spielerfahrungen und mithin das Einswerden mit übermächtigen, platzhalterartigen Spielfiguren versprechen<sup>1</sup> – wollen wir den Blick darauf werfen, wie die einzelnen am

---

<sup>1</sup> Hierfür sind beliebige Werbeclips zu Spielen wie CYBERPUNK 2077 (Cyberpunk 2077: 2020) oder STARFIELD (IGN: 2020) eindrücklich, deren Machart sich in unzähligen anderen Vertretern ihrer Art wiederfinden lässt.

Prozess des Spielens beteiligten Entitäten produktiv zusammenfinden, um das Videospiel existent werden zu lassen. Dabei wollen wir die spielenden Subjekte, das Spiel und die daraus entstehenden ästhetischen Erfahrungsräume nicht als unteilbar oder individuell und vor dem Zeithorizont als stillstehend begreifen, sondern den Blick auf ihre Einzelheiten, Teilbarkeit und auch körperräumliche Verteilung lenken. Daraus ergibt sich die Möglichkeit, ihr prozessuales Zusammenwirken aus einem Blickwinkel zu betrachten, der die Positionalisierung der Spielenden, die Potenzialität des Spiels, sowie den sich daraus ergebenden Erfahrungsraum auf Basis einer kontinuierlichen Veränderung offenbart. Der Spielraum ist dabei im Grunde mehr als ein Erfahrungsraum, durch welchen den Spielenden Affekte, Erlebnisse und Repositionialisierungen widerfahren. Es ist vielmehr ein Möglichkeitsraum, durch den und mit dem die Spielenden handelnd tätig werden und der sich zwischen der virtuellen Spielwelt und dem tatsächlichen Raum entfaltet. Ein Interaktionsraum, der Reales und Unreales aktuell werden lässt.

Als Grundlage dieser Überlegungen dienen uns Michaela Ott (2018: 173) Ausführungen zur *Dividuation*, die sie über Whiteheads Zelltheorie, Gilbert Simondons Technikphilosophie und schließlich den daraus von Gilles Deleuze weiterentwickelten Begriff des Dividuellen entwirft. Dieser erlaubt es uns, unser grundlegendes Selbstverständnis des Individuums von einer anderen Seite her zu denken. Das Dividuelle von Deleuze bezieht sich Ott zufolge auf filmische und auch musikalische Kompositionen, die sich aufgrund der Veränderungen über ihren zeitlichen Ablauf hinweg nicht als individuelle ästhetische Erfahrung beschreiben lassen (vgl. ebd.: 169). Das Dividuelle dient als Ausgangspunkt für eine übergeordnete Reflexion, die die Frage der Subjektivierung vor dem Hintergrund alltäglicher Existenzweisen und Teilbarkeiten neu stellt. Angesichts der Vielzahl an digitalen Handlungs- und Erfahrungsweisen, die unser alltägliches Leben durchziehen, betrachtet Ott unser permanentes, teilhabendes Umherschweifen und Eingebundensein in die verschiedensten soziokulturellen Gegebenheiten als Ausgangspunkt ihrer Fragestellung:

Wie also, so die nicht mehr abweisbare Frage, können wir uns angesichts dessen noch als ungeteilte Akteure und autonome Entscheider unserer Teilhaben verstehen? Müssen wir diesem »Schicksal« nicht zuallererst sprachlich Rechnung tragen und zugeben, dass wir längst freiwillige und unfreiwillige Dividuationen, Vielfach-Teilhabende und -Zugeteilte, sind? (ebd.: 172f.)

Ausgehend vom vermeintlichen Individuum als Mittelpunkt, lenkt Ott den Blick auf die mikroskopische Ebene, auf der wir von Milliarden von Kleinstlebewesen bewohnt und durch die unsere körperlichen Funktionsweisen grundlegend mitbestimmt werden. Sie stellt so heraus, dass das menschliche Subjektwerden nicht unwesentlich bereits vor einer Wahrnehmungsschwelle stattfindet, über die hinaus wir uns dieser Vorgänge bspw. erst über eine im Nachhinein stattfindende Refle-

xion gewahr werden können (vgl. ebd.: 171). Auf makroskopischer Ebene hingegen werden wir durch mediale Vermittlungsstrategien in eben jene bereits erwähnten weltumspannenden soziokulturellen Handlungs- und Erfahrungsmomente eingebunden (vgl. ebd.). Daraus wird deutlich, dass das menschliche Subjektwerden immer schon und fortwährend und auf allen Ebenen verschränkt ist.

Für diesen Beitrag ergeben sich daraus Fragestellungen, die sowohl das Videospiel als potenzialgeladenen Möglichkeitsraum als auch die Spielenden selbst betreffen, die diesen Raum erkunden und mitgestalten.

## 2. Videospiele als körperliche Erfahrungsräume

Die Annahme des grundlegenden Erfahrungsmodus des Videospielens als geteiltes Spielen, ermöglicht eine Erweiterung des Analysefeldes, innerhalb dessen sich Entitäten unterschiedlicher Realitäten und Medialitäten zu einer hybriden Assemblage<sup>2</sup> verbinden. Um den Fokus auf die subjektiven und körperlichen Aspekte des Spielens zu richten, die sowohl die Spielfigur als auch die Spielenden selbst betrifft, hilft es zunächst, das Verhältnis von Körper und Raum im Prozess des Spiels genauer zu betrachten. Hierbei sind Dichotomien, wie sie etwa immersionstheoretischen (Murray 1997; Ryan 2001; McMahan 2003; Thon 2008), narratologischen (Backe 2008; Newman 2004) oder dispositivtheoretischen (Liebe 2008; Mosel 2009) Zugängen zugrunde liegen, wenig hilfreich, weil sie der Komplexität der Spielsituation nur schwer gerecht werden. Ihnen ist die Konstruktion von Spiel und Spielenden als in sich geschlossene Entitäten eigen, die im Spielprozess auf je unterschiedliche Art in Kontakt treten. Dabei blenden diese Perspektiven aus, wie spielspezifische Körper, Räume und Zeitlichkeiten grundsätzlich aus dem Spielprozess emergieren.

Es lohnt sich daher, im ersten Schritt das mit dem Spiel interagierende Subjekt genauer zu betrachten, das im Moment des Spiels aus externer Sicht mit einer anderen – audiovisuell vermittelten – Körperlichkeit interagiert. Was geschieht in diesem Prozess mit dem spielenden Subjekt, das wir in unseren alltäglichen Lebensweisen oftmals als abgeschlossene, einzelne Entität erfassen und denken? Bojan Peric weist aus einer rezeptionsästhetischen Perspektive in seinen Ausführungen zum Immersionssubjekt darauf hin, »dass ein Subjekt als nichts in sich Abgeschlossenes, sondern vielmehr als etwas ständig im Wandel Seiendes gedacht werden muss« (Peric 2016). Er beschreibt weiter, dass das Subjekt durch ein simples Erleben geformt wird, sich verändert und damit aus einzelnen Versatzstücken seine

2 Assemblage rekurriert hier auf die Zusammensetzung des Videospiels aus Praktiken und technischen Objekten/Interfaces. Der Begriff ist den Arbeiten von Deleuze und Guattari (1992) entlehnt, die ihn zur Beschreibung von Handlungsmacht in soziotechnischen Gefügen entwickelten.

jeweils momentane Kohärenz bildet (vgl. ebd.). Peric macht dies zunächst am lesenden Subjekt deutlich, das sich durch »Input, den es aus literarischen [...] Geschichten erhält, konstituiert; diese bilden einen Teil der Gesamtheit der eigenen Geschichten, welche das Subjekt als solches ausmachen« (ebd.). Übertragen auf das Videospiel zieht er jedoch interessanterweise in Zweifel, ob für das dargestellte Subjekt, sprich die Spielfigur, dasselbe gilt, da es rein als Darstellung existiere und demzufolge kein Subjekt sein kann. Dieser Punkt ist deshalb wichtig, weil Peric im Versuch der cartesianischen Dichotomie zu entkommen, diese zunächst scheinbar lediglich hin zu einer Dichotomie von spielendem Subjekt und Spielfigur verschiebt. Im weiteren Verlauf etabliert er das Konzept des *Immersionssubjekts*, das die Grenzen zwischen den Spielenden und dem Medium unscharf werden lässt (ebd.), um schließlich über eine dreigeteilte Interaktionsmatrix zum Schluss zu kommen, »dass das [spielende] Subjekt eine Figur [...] nicht nur spielt, sondern tatsächlich ist« (ebd.).

Anhand von Perics Argumentationsverlauf wird deutlich, dass wir es beim Videospiel mit einem Medium zu tun haben, das gemeinsam mit dem spielenden Subjekt paradoxe Interaktionsräume aufspannen kann, in denen spielende und gespielte Körper ineinander übergehen, obwohl sich die Darstellungs- und durch sie vermittelten Erfahrungsweisen so grundlegend unterscheiden. Das auf den ersten Blick unter Umständen als unreal erscheinende virtuelle Bildschirmgeschehen wird nicht zuletzt im Sprechen über das Spielen evident – z.B. wenn beim Spielen jemand sagt: *Jetzt bin ich tot; Du hättest dort springen müssen*. Brendan Keogh beschreibt die Voraussetzung für »an engagement with virtual objects is still dependent on actually handling actual objects alongside actually viewing and listening to actual images and sounds« (Keogh 2018: 61). Beim Spielen geht es also um eine Gleichzeitigkeit von Virtuellem und Aktuellem. Das Reale und das Unreale verschränken sich im Spiel untrennbar miteinander und werden wechselseitig wirksam.

Darüber hinaus wird ebenfalls offensichtlich, dass wir, wenn wir verkürzende Dichotomien vermeiden wollen, das spielende Subjekt gar nicht an einem bestimmten Punkt erfassen können, sondern uns dem Spiel immer nur als Prozess annähern können. In dieser Hinsicht kann das Videospiel als Erfahrungsraum beschrieben werden, der Körperlichkeit auf je spielspezifische Art und Weise moduliert und somit Anteil am steten Werden des spielenden Subjekts besitzt. Wichtig ist hierbei ebenfalls, dass wir es mit einem wechselseitigen Verhältnis von Spielenden und Spiel zu tun haben, denn der Erfahrungsraum Videospiel wird auch von den Spielenden gestaltet und verändert, basierend auf der im Spiel angelegten handlungsorientierten Potenzialität.

Um die Potenzialität hinsichtlich der Dividuation und ihrer Prozesshaftigkeit genauer beschreiben zu können, bietet sich das Konzept der *Transduktion* von Gilbert Simondon (2011) an. Dieses beschreibt die Verkettung dynamischer Operationen, in denen technische Objekte und Menschen zueinander in Beziehung gebracht wer-

den und metastabile<sup>3</sup> Relationen bilden, die durch reziproke ontogenetische Transformationsvektoren gekennzeichnet sind. Entscheidend ist, dass der transduktive Prozess ein vorhandenes Potenzial realisiert, wobei die Struktur im Potenzial nie von vornherein festgelegt ist, sondern nur als eine Möglichkeit von vielen besteht. Im Detail wird ein Milieu, das sich in einem metastabilen Zustand befindet (und demzufolge ein nicht realisiertes Energiepotenzial aufweist) durch eine Informationsspannung strukturiert und damit transformiert (vgl. Simondon 2011: 238). Das Ergebnis dieses Prozesses sind offene Strukturen, die weitere transduktive Prozesse durchlaufen können und sich so beständig verändern.

### 3. Erfahrungsraum CULTIST SIMULATOR

Mit diesem theoretischen Fundament möchten wir uns im Folgenden dem konkreten Erfahrungsraum des Videospiels *CULTIST SIMULATOR* (Weather Factory 2018) zuwenden und diesen eingehend beschreiben, um im Anschluss das ästhetische Phänomen des geteilten Spielens anhand dieses Beispiels zu diskutieren.

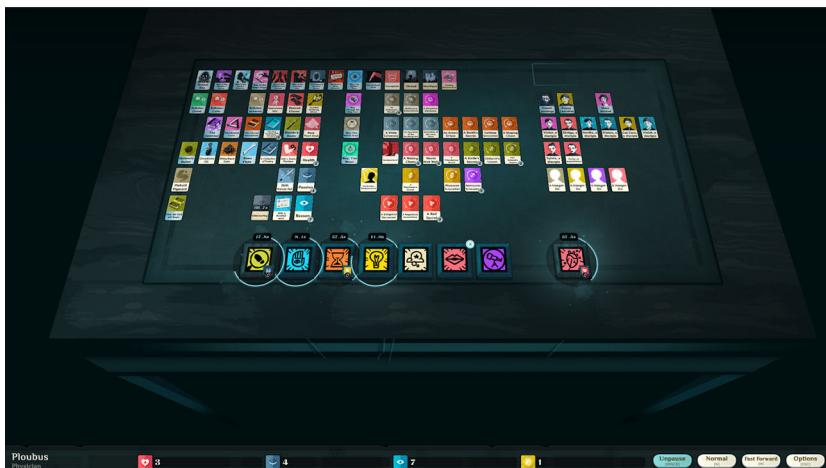
*CULTIST SIMULATOR* vereint Spielelemente ganz unterschiedlicher Spieltypen und lässt sich am ehesten mit einer Mischung aus Echtzeitstrategie, Adventure-Rollenspiel und Kartenspiel beschreiben. Die Präsentation der Spielelemente in ihrer Verteilung sowie die aus der genannten Mischform resultierende Komplexität sind mithin ein Grund, weshalb dieses Spiel ein geeignetes Beispiel für geteiltes Spielen und für körperräumliche Verteiltheit in Bezug auf die Beziehung zwischen Spielenden und Spiel ist. In seiner Form als Kartenspiel, präsentiert sich das Spiel bereits als individualistisch. Zumal das, was einer Avatarfigur am nächsten kommt, bereits ein aus einzelnen Elementen Zusammengesetztes ist – sowohl in seiner audiovisuellen Präsentation als auch in seinen spielmechanischen Relationen zu anderen Spielementen.

Die Handlung spielt etwa zu Beginn des 20. Jahrhunderts in einer nicht näher bezeichneten europäischen Großstadt. Eine der zentralen Aktivitäten im Spiel besteht darin, auf Basis von mythischen Weltvorstellungen einen Kult zu gründen und potenzielle Mitglieder mithilfe des im Selbststudium erarbeiteten, esoterischen Kanons zum Beitritt zu überzeugen. Als Kultoberhaupt sind die Spielenden ständig auf der Suche nach verborgenem und verbotenem Wissen, das im weiteren Spielverlauf immer mehr die rational-wissenschaftlichen Sphäre verlässt. Insgesamt ähnelt

3 Metastabilität bezeichnet den Zustand eines Systems, in dem die darin enthaltenen Elemente durch einen Katalysator eine Zustandsveränderung erfahren können. Der Katalysator muss dabei nicht unbedingt von außen kommen, sondern kann aus dem System selbst hervorgehen. Auch sind grundlegende Eigenschaften, die der anschließend erneut metastabile Zustand des Systems aufweist, bereits in der vorherigen Version als Potenziale angelegt.

das Spiel in seiner Präsentation – die über viele einzelne, auf einem Tisch angeordnete Karten realisiert wird – einer narrativ weit ausgearbeiteten Version eines Tarot-Kartendecks. Wie beim esoterischen Tarot präsentiert CULTIST SIMULATOR stets nur abstrakte Ideen durch Karten wie *Reason*, *Passion*, *A Fleeting Reminiscence*, *Streets Strange by Moonlight* oder *Fascination*. Auch die näheren Beschreibungstexte der einzelnen Karten sind so gestaltet, dass sie weiterführenden Interpretationsraum anbieten: »Sometimes, the light of the moon is a key to other spaces. I've found a place where, for a night or two, the streets curve in unfamiliar ways. If I walk here, I might find insight, or I might be touched by madness« (Cultist Simulator, Weather Factory 2018). Der überwiegende Teil der Texte im Spiel sind in dieser vignettenhaften, poetischen Sprache geschrieben, die eine dem Setting angemessene Atmosphäre heraufbeschwört und die Diegese des Spiels bildhaft ausschmückt.

Abb. 1: Der Spieltisch in CULTIST SIMULATOR.



### 3.1 Verteilung und Spielfeld

Spannend ist die Frage, wo genau die Spielenden in CULTIST SIMULATOR als Oberhaupt des Kults sowohl in der Spielwelt als auch im Spielraum verortet sind. Grundlegend kann zwischen zwei unterschiedlichen Kategorien von Entitäten im Spiel unterschieden werden. Die Erste ist die Spielfigur, die die Geschicke des Kults lenkt, Wissensfragmente analysiert, Mitglieder rekrutiert und sowohl in der innerdiegetischen physisch realen Welt der Hauptstadt der Spielwelt existiert als auch in der diffusen, traumartigen Sphäre des Okkulten wandelt. Die zweite Kategorie umfasst alle anderen Figuren, mit denen die Spielenden im Spielverlauf interagieren kön-

nen: Gefolgsleute, Gegenspieler\*innen<sup>4</sup>, Unterstützer\*innen und beschworene Wesen. Jede dieser Figuren wird durch eine eigene Karte auf dem Spieltisch repräsentiert, die Spielfigur des Kultoberhaupts ist jedoch nicht in Form eines klassischen Avatars in der Darstellungsform eines menschlichen Körpers in der Spielwelt präsent, wie etwa in Städtebausimulationen. Demzufolge funktioniert die räumliche Vermittlung der Spielwelt in *CULTIST SIMULATOR* auch nicht über die Spielfigur in Form einer einzelnen Karte, sondern offensichtlich über die Verteilung auf viele verschiedene Karten.

Abb. 2: Mögliche Anordnung der Spielkarten.



Tritt man einen Schritt zurück und betrachtet die visuelle Präsentation des Spiels, so fällt in Abbildung 1 der Spieltisch auf, auf dem die Karten liegen. Die Anordnung des Tisches vor dem Hintergrund der körperräumlichen Verteiltheit der Spielfigur in Form unterschiedlicher Karten vermittelt eine bemerkenswerte Position. Das Blickregime spiegelt zumindest teilweise die realweltliche Situierung der Spielenden am Schreibtisch vor dem Monitor wider und verweist darüber hinaus auf vergleichbare spielräumliche Situationen, in denen ein Kartenspiel, bspw. Patience, an einem Tisch gespielt wird.

Eine Ebene weiter sind die Karten sowie die Aktionen auf dem Tisch liegend sichtbar. Wie bereits beschrieben, gibt es Karten verschiedener Kategorien, deren Anordnung auf dem Tisch durch das Spiel willkürlich vorgenommen wird und von

4 Das Spiel ist ein reines Singleplayer-Spiel, der Begriff Gegenspieler\*in bezieht sich hier auf die Charaktere, die gegen den Kult ermitteln.

den Spielenden bei Bedarf nach eigenen Vorlieben verändert werden kann. Am unteren Bildschirmrand befindet sich als eine weitere Ebene das Interface mit einer Reihe von Anzeigen und Schaltflächen darüber. Hier kann unter anderem der Name der Spielfigur geändert, das Spiel pausiert oder beschleunigt und das Optionsmenü aufgerufen werden. In der Mitte des Interface sind die Ressourcen des Spiels aufgelistet, die später auch jeweils als Karten auf dem Tisch dargestellt werden: *Health*, *Passion*, *Reason* und *Funds*. Zwischen dieser und der Ebene der Karten befinden sich die Aktionsfenster, die detaillierte Erläuterungen zu laufenden Aktionen enthalten, sowie die Beschreibungstexte der einzelnen Karten anzeigen. Ein Teil der Komplexität des Spiels entsteht also nicht durch eine übermäßige Anzahl von Darstellungsebenen, sondern vielmehr durch die Vielzahl der unterschiedlichen Karten und die Kombinationsmöglichkeiten, die mit den verschiedenen Aktionen verbunden sind.

Hinsichtlich der Dividuation spielt der Tisch in *CULTIST SIMULATOR* als Grundlage aller Handlungen eine sehr interessante Rolle. Gehen wir davon aus, dass sich das spielende Subjekt ständig verändert und neu formiert, so spiegelt der Tisch mit den daraufliegenden Karten diesen Prozess wider. Der Tisch und das Tableau bilden hierbei den Wechsel zwischen der momentanen Verfestigung – dem metastabilen Zustand nach Simondon – im Tableau und der Möglichkeit der freien Neuanordnung und der Bildung neuer Relationen der auf dem Tisch sich befindenden Dinge.<sup>5</sup>

Die Anordnungen der Karten auf dem Tisch in *CULTIST SIMULATOR* veranschaulichen einen ganz ähnlichen Vorgang. Auch hier sind Prozesse der Neuanordnung und des Nebeneinanderstellens zu beobachten, die schließlich jeweils für einen gewissen Zeitraum in einen metastabilen Zustand übergehen, um dann wieder in Bewegung zu geraten und sich einer weiteren Neuanordnung zu unterziehen. Der Tisch ist sowohl die Fläche dieser potenziellen Neuanordnung als auch Tableau als Basis metastabiler Spielsituationen. Das Besondere an *CULTIST SIMULATOR* im Speziellen und an Videospielen im Allgemeinen ist dabei, dass Tisch und Tableau kongruent sind (Unterhuber 2018: 211). Was *CULTIST SIMULATOR* in Form der Spielkarten und des Tisches offenbart, sind genau diese Prozesse der Spielregeln, die gewissermaßen wortwörtlich in Bild und Ton gefasst werden. Während andere Spiele diese Vorgänge durch Inventarmenüs, Lebensenergiebalken und Ausrüs-

---

5 Tisch und Tableau referenzieren hierbei Georges Didi-Hubermans Arbeit zu Aby Warburgs kolossalem Projekt des *Mnemosyne Atlas*, mit dem Warburg versuchte, das Nachleben antiker Bildsprache in den Werken der nachfolgenden europäischen Kunst sichtbar zu machen (vgl. Didi-Huberman 2018). Hierbei bediente Warburg sich Fotografien von Kunstwerken ganz unterschiedlicher Art und Themen und setzte diese durch physisches Nebeneinander- platzieren auf Tableaus miteinander in Beziehung. Durch diesen topologischen Prozess des In-Beziehungen-Setzens wurden Gemeinsamkeiten deutlich, die vorher teilweise verborgen geblieben waren. Der Tisch diente Warburg hierbei als Basis freier Assoziation, woraus sich schließlich metastabile Anordnungen in Form der Tableaus entwickelten.

tungsgegenstände verkleiden, interagieren die Spielenden in CULTIST SIMULATOR immer mit dem offen gelegten Spielgerüst an sich.

### 3.2 Dividuation: Körperräumliche Verteilung und Neuanordnung

Die Körperlichkeit der Spielfigur hinsichtlich der Überlagerung der diegetischen Räumlichkeiten spielt eine interessante Rolle im Spielgeschehen. Wie oben in Abbildung 1 zu sehen ist, ist die Körperlichkeit der Spielfigur im Gegensatz zu der der Kultmitglieder auf verschiedene Karten verteilt und setzt sich aus *Health*, *Passion*, *Reason* und ferner *Decrepitude* zusammen. Während die ersten drei gleichzeitig drei Viertel der grundlegenden Ressourcen und Attributskarten darstellen, die immer wieder zur Erfüllung bestimmter Aktionen erforderlich sind, ist Letzteres ein umgewandeltes *Health*, das durch einen Fluch über die Spielfigur hereingebrochen ist. Im Gegensatz zur körperräumlichen Verteiltheit des Avatars in Städtebausimulationen, der dort vor allem als Ergebnis raum-zeitlicher Planungstätigkeiten in Form einer modellhaft ästhetisierten Stadt auftritt, ist die körperräumliche Verteiltheit des Avatars in CULTIST SIMULATOR die notwendige Grundlage nahezu aller Handlungsoperationen. Die Aufteilung des Avatars, der in vielen anderen Spielen als weitgehend intakter Körper dargestellt wird, ist jedoch nicht von Spielbeginn angegeben, sondern entwickelt sich erst langsam durch aufeinanderfolgende Aktionen des Arbeitens, Träumens und Studierens. Auch hier gibt es folglich eine Potenzialität einer immer weiter ausufernden Verteiltheit. Nun wäre es möglich zu argumentieren, dass die körperräumliche Verteiltheit des Körpers der Spielfigur in seiner Fragmentierung auf drei oder vier verschiedene Kartentypen gegeben sein mag, die Figur aber letztlich noch immer von allen anderen Spielementen klar abgegrenzt werden kann. Erstens ergibt sich die rein visuelle Abgrenzung des Avatarkörpers von anderen Spielementen auf dem Spieltisch in Abbildung 2 möglicherweise aus der persönlichen Ordnungsliebe der Spielenden im Rahmen des Spiels und verschleiert sehr effektiv das dem Spielablauf zugrunde liegende Beziehungsgeflecht der Spiellemente untereinander: Nur ein Bruchteil der laufenden Aktionen im Spiel kommen ohne eine Beteiligung der körperlichen Attributskarten aus. Das bedeutet, dass die Spielfigur in ständiger Interaktion mit den anderen Spielementen steht und grundsätzlich körperlich in die ablaufenden Prozesse eingebunden und mit ihnen verflochten ist. Der zweite Punkt betrifft das Paradoxon der Kongruenz von Spielfigur und Spielenden als Bedingung der Möglichkeit des Spiels an sich. Dies ist bspw. dann zu beobachten, wenn eine dedizierte, von ihrer Umgebung abgrenzbare Spielfigur als Vermittlungsinstanz zwischen Spielenden und Spiel identifiziert werden kann, und sei es nur in Form von Karten. Die Dividuation der Spielenden in Videospielen resultiert indes gerade nicht allein aus einer möglichen Verteiltheit des spielfigürlichen Körpers innerhalb der Spielwelt. Die Dividuation ergibt sich vielmehr aus dem gesamten Vermittlungsgefüge, in dessen konstituierende Prozesse

die Spielenden eingebunden sind und dessen wechselseitig wirkende Strukturen sie gemeinsam mit dem Spiel über einen bestimmten Zeitraum hinweg kollaborativ herausarbeiten.

So spielt im konkreten Spielverlauf von *CULTIST SIMULATOR* die Körperlichkeit der Spielfigur im Rahmen der Handhabung der Spielmechaniken (Bewegen von Karten auf einer Tischoberfläche) keine vordergründige Rolle (wohl aber im Rahmen der Diegese). Im Grunde bilden die drei Kartentypen *Health*, *Reason* und *Passion* schlicht einen Teil der zu verwaltenden Ressourcen, deren oben herausgestellte, tiefergehende Bedeutung rein auf diegetischer Ebene relevant ist. Die Verteilung der *Spielenden* ist in der gesamten Verteilung der *Spielkarten* auf dem Kartentisch zu verorten und somit ist auch die Vermittlungsinstanz nicht auf die Spielfigur des Kultoberhaupts beschränkt. Gerade durch die aus persönlichen Präferenzen resultierende Ordnungspraxis des Spieltischs entsteht eine spezifische Ästhetik, ähnlich dem Modellbauaspekt bei Städtebausimulationen. Auch wenn sich das eigentliche Spielziel um den Aufstieg des Individuums (was der Argumentation folgend genau genommen als Individuum beschrieben werden müsste) zu einer höheren Existenzebene dreht, frei von körperlicher und damit auch sterblicher Gebundenheit, durchläuft diese Spielfigur immer wieder Prozesse der Auflösung und des Wiederzusammensetzens und wird so zu einem gleichwertigen Teil des gesamten Kartenensembles. *CULTIST SIMULATOR* lässt seine Spielfigur fortwährend zwischen Metastabilität und Auflösung oszillieren, worauf ebenfalls die unterschiedlichen Perspektiven der Begleittexte zu den Aktionen und Karten verweisen, die entweder in Form interner oder externer Fokalisierung (vgl. Genette 1980) auftreten und damit Raunigs (2015) Idee einer *dividuellen Autorschaft* folgen.

In der Relation von Spielenden und Spielfigur, die sich erst im Prozess des Spielens entfaltet, kommen unterschiedliche Entitäten zusammen und schaffen durch wechselseitige Handlungsoperationen neue Räumlichkeiten, Körperlichkeiten und Subjekte. Eine dividualistische Lesart erlaubt einen Blick auf die Entstehungsprozesse der Körperlichkeiten dieser Entitäten. Im Vergleich dazu können Theorien, die medial vermittelte Zugänge bspw. als Prothesen oder körperliche Erweiterungen begreifen, dies nicht leisten, da sie oftmals auf einer Vorannahme eines abgeschlossenen Körperbildes basieren. Gail Weiss, hier zitiert von Keogh, argumentiert in der Weiterentwicklung von Maurice Merleau-Pontys Theorien

for an *essential instability* of bodies; rather than >a cohesive and coherent phenomenon that operates in a fairly uniform way in our everyday existence< it is important to account for >a multiplicity of body images, body images that are co-present in any given individual, and which are themselves constructed through a series of corporeal exchanges that take place both within and outside of specific bodies< (Weiss 1999: 1f., zitiert n. Keogh 2018: 48)

Keogh argumentiert, dass es, um verkörperte Erfahrungen beschreiben zu können, notwendig sei zu betrachten, »how embodiment emerges from phenomena in a dynamic coming-together of multiple corporealities« (Keogh 2018: 48). Diese Herangehensweise erlaubt es, das Spielen über reine Immersionserfahrungen<sup>6</sup> hinaus als eine durch Wechselseitigkeit und Offenheit gekennzeichnete ästhetische Erfahrung zu beschreiben. Dieser offenen Spielerfahrung, von der wir vorher nicht genau wissen, was sie für uns als Spielende bereithält, wohnt eine Potenzialität inne, der wir nur gerecht werden, wenn wir alle am Prozess beteiligten Entitäten als eine offene Assemblage, jene metastabile Anordnung, begreifen. Für Keogh resultiert diese Herangehensweise in der Dezentrierung des menschlichen Körpers als Mittelpunkt medialer Vermittlung im Spiel und rückt dadurch die anderen, nicht-menschlichen Körper in den Fokus, die im Spiel ebenfalls Teil des Prozesses konstanter Neukonfiguration sind (vgl. ebd.: 50).

Im folgenden Teil möchten wir anhand eines weiteren Beispiels deutlich machen, inwieweit diese geteilte Erfahrung des Videospielens insbesondere medienreflexiv gefasst werden kann. *DEAD SPACE* geht hierbei über die bereits im Spielprinzip von *CULTIST SIMULATOR* angelegte Teilung der einzelnen Spielelemente hinaus und hält die Spielenden im gesamten Erfahrungsverlauf dazu an, Teilungen aktiv vorzunehmen. Aus dem Verhältnis der Spielfiguren von *DEAD SPACE* und *CULTIST SIMULATOR* und deren jeweiligen auf ihre Umwelten gerichteten Handlungsweisen ergibt sich hinsichtlich der individualistischen Lesart des Spielens ein äußerst interessantes Spannungsfeld.

#### 4. Dead Space: Die holistische Narration

Im Fall von *DEAD SPACE*<sup>7</sup> handelt es sich im Gegensatz zu *CULTIST SIMULATOR* um ein avatarzentriertes Videospiel mit einer figurenzentrierten Erzählung (vgl. Beil 2010), das sowohl auf spielmechanischer und ästhetischer als auch diegetischer Ebene Themen der Einheit und Trennung behandelt. Hiermit zeigt das Spiel in für das Medium seltener Klarheit, dass es sich nicht um ein homogenes System in einer fiktionalen Welt handelt, sondern um einen Komplex konkurrierender Potenziale, die sich situativ überlagern, verdecken und ihre hierarchische Ordnung verändern können.

6 Die stets lediglich von einem Eintauchen abgeschlossener und mehr oder weniger unveränderlicher Körperlichkeiten in ein bereits fertig- und bereitgestelltes anderes Milieu sprechen.

7 Die folgenden Überlegungen nehmen das *DEAD SPACE*-Remake aus dem Jahr 2023 als Untersuchungsgrundlage, das in weiten Teilen inhaltlich dem ersten *DEAD SPACE* (2008) entspricht.

Die Ereignisse in *DEAD SPACE* werden aus der Perspektive von Isaac Clarke erlebt. Clarke befindet sich im Jahr 2508 auf einer Rettungsmission, die das Minenschiff USG Ishimura zum Ziel hat. Nach Ankunft auf dem Raumschiff wird die Besatzung mit einer Infektion vermeintlich außerirdischen Ursprungs konfrontiert. Weite Teile der Besatzung wurden von einer Art Parasit infiziert, der mithilfe der Ausbildung grotesker Extremitäten die leblosen menschlichen Körper in monströse und feindselige Lebensformen verwandelt. Ursprung dieser Kontamination ist ein Artefakt, das während der Minenarbeiten auf dem angrenzenden Planeten hervorgebracht wurde. Dieses Artefakt, der sogenannte Marker, steht im Zentrum der Rahmenhandlung von *DEAD SPACE*. Clarke hat zudem ein starkes persönliches Motiv: Seine Lebensgefährtin Nicole ist als Ärztin auf der USG Ishimura stationiert. Im Verlauf der Handlung von *DEAD SPACE* wird jedoch deutlich, dass diese zu Anfang des Spiels kommunizierte Motivation elliptischem Erzählen geschuldet ist. Wie sich im Spielverlauf herausstellt, hat Nicole nach dem Ausbruch Suizid begangen und ihr wiederholtes Auftreten ist auf Isaacs mentale Kontamination mit den Kräften des Markers zurückzuführen. Das teleologische Streben nach Wiedervereinigung auf persönlicher Ebene erfüllt sich im Spielverlauf folglich nicht.

Gleichzeitig mit dieser persönlichen Tragödie entfaltet sich auch die Geschichtlichkeit der Spielwelt. Dieser Marker, der die als Necromorph bezeichneten Mischwesen heraufbeschwört, ist in ein überpersönliches Narrativ eingebettet: So ist das Auftauchen und Verschwinden des originären Markers in der Welt von *DEAD SPACE* Initiator eines das Weltall umspannenden Glaubensphänomens, das unter dem Namen Unitology firmiert. Die Verheißung dieses Glaubens besteht in der Konvergenz von Lebenden und Toten in einem prophezeiten utopischen Kulminationsmoment. Dieses Konvergenzphantasma wird durch die tatsächliche Wirkung der Marker verneint, deren eigentlicher Zweck darin besteht, durch Kontamination und Transformation toter Lebewesen ausreichend biologisches Material anzusammeln, um eine letzte mondförmige Entwicklungsstufe der Necromorph zu erreichen.

Im Rückgriff auf die Erzählung von *DEAD SPACE* wird deutlich, dass diese auf verschiedenen Ebenen, nominell einer persönlichen und einer universellen oder kosmischen, Wünsche und Begierden nach Vereinigung negiert.

Hans-Joachim Backe verweist darauf, dass die Handlung von *DEAD SPACE* meta-referenzielles Potenzial auf unterschiedlichen Ebenen besitzt und beklagt, dass die Forschungsliteratur zu *DEAD SPACE* diesen Aspekt bisher nicht dezidiert berücksichtigt hat: »[I]ts audiovisual presentation, its gameplay, and its cultural subtext – are seamlessly integrated with one another and central themes of the narrative« (Backe 2021: 206). Diese These, die in der Denktradition des Gesamtkunstwerks unausweichlich erscheint, weist jedoch Sollbruchstellen auf, wie im Folgenden gezeigt werden soll. So stellt Andrei Nae eine Interpretation der Ereignisse in *DEAD SPACE* als Kolonialismusparabel mit religionskritischer Note vor: »In Dead Space, the colonization of space is a functional project until religion interferes with the mission

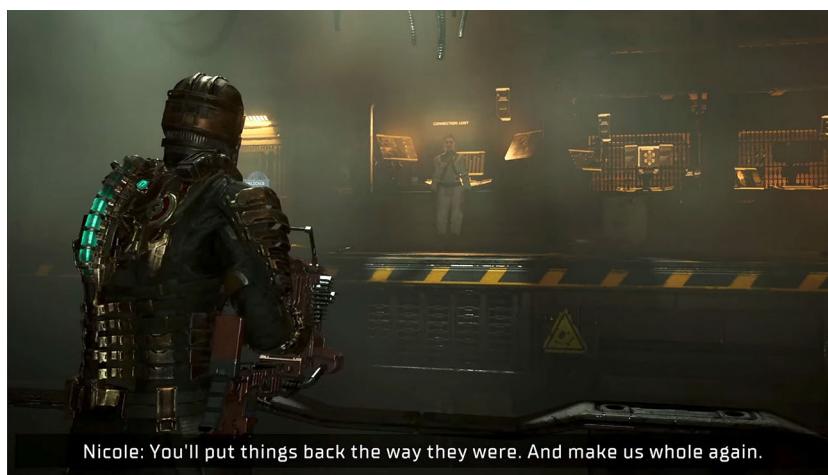
and derails the Ishimura from its initial purpose» (Nae 2018: 165). Allerdings liefert er keine Verbindung mit der medialen Ontologie des Spiels.

Backe hebt die Kongruenz auch hervor und betont die Nähe des Videospiels als multimediale Assemblage zum historischen Konzept des Gesamtkunstwerks, indem er konstatiert:

DEAD SPACE [...] is much better characterized as a crystalline *Gesamtkunstwerk*. The palimpsest of many distinct communicative layers points the finger at the difficulty of discussing computer games in terms of »conventionally distinct media.« By complicating and defamiliarizing the mixture of media and messages, the game foregrounds the overly complex relationship between its elements that preclude a meaningful discussion in terms of media. (Backe 2021: 208f.)

Mit Bezug auf das übergeordnete Narrativ des Spiels sowie seine audiovisuell belastende und kakophonische Natur, erscheint es fraglich, DEAD SPACE als gelungene mediale Anordnung in der Tradition ganzheitlicher Kunst- und Medientheorien zu interpretieren. Viel eher scheint das Spiel selbst eine Lesart anzubieten, die seine Brüche, Widersprüche, Redundanzen, Dopplungen und Inkonsistenzen in eine metaphysische Ethik des Uneinheitlichen und Fragmentarischen überführt. So schreibt Backe: »The Marker's promise of >being made whole again< is metaphorically shown to be unattainable and dangerous when forced. [...] The role of Nicole finally forms a nexus between narrative and mechanics« (Backe 2021: 211).

Abb. 3: Isaac und Nicole auf unterschiedlichen Seiten der Kluft.



Er identifiziert in Nicoles Sprache zudem

wording of doubtlessly intentional ambiguity, not only referring to the apparent situation – both of them being separated by an unbridgeable gap on the ship – but the metaphysical separation between the living and the dead. This thematic unsettling resonates in the gameplay, as Nicole can die in this situation, which results in a ›game over‹, despite the fact that she is already dead at this point and her appearance is only a hallucination of Isaac's. (Backe 2021: 211f.)

Backe verweist somit mehrfach auf die eigentliche Unmöglichkeit der Vereinigung auf unterschiedlichen Ebenen, die den Kern der Erzählung von DEAD SPACE ausmachen (s. Abbildung 3).

#### 4.1 Spielmechanische Trennungen

Neben dem narrativen Inhalt von DEAD SPACE ist die Spielmechanik eine dieser Ebenen. Das Spiel hat nicht nur im Bereich der Videospielforschung aufgrund seines sogenannten diegetischen Interfaces besondere Aufmerksamkeit erregt. Diegetisch bedeutet in diesem Zusammenhang die Integration spielrelevanter Informationen auf der Erzählebene. So werden u.a. gefundene Texte, Videoanrufe, Munitionsvorrat und Inventar als Hologramme vor die Avatarfigur projiziert:

Instead of pausing the game time and accessing an extradiegetic screen, in *Dead Space* the inventory is a projection of the playable character's suit [...]. This projection is, once again, part of the text-actual-world which emerges through gameplay. Activating the inventory does not draw players away from the storyworld of the video game, but rather keeps them immersed in the virtual storyworld of the game. In opposition to the hypermediacy that characterizes the inventory in traditional survival horror video games, *Dead Space* narrativizes the inventory so as to maintain the illusion of medium transparency. (Nae 2018: 162f.)

Nae betont hier die zeitliche Dimension potenziell spielunterbrechender Elemente wie Inventarbildschirme und deutet somit eine wichtige Funktion des diegetischen Interfaces jenseits narrativer Plausibilisierung an. Durch das ununterbrochene Fortlaufen der Spielhandlung im Hintergrund wird die Involvierung in die situativen Zusammenhänge der Spielwelt aufrechterhalten. Auch Benjamin Beil zufolge diene diese Interfacestrategie dazu, »den Tiefensog der diegetischen Spielwelt mit der spielerisch funktionaleren und flexibleren Bildgestaltung der Strukturturbid-Elemente eines HUD zu verbinden« (Beil 2012: 110), vermöge aber »ihren spielfunktionalen Charakter kaum zu kaschieren« (ebd.). Worauf die letztgenannte, lakonische Bemerkung verweist, wird bei genauerer Betrachtung der Lebensenergieanzeige deutlich: Ein »leuchtende[r] Balken, der sich über den Rücken der Avatarfigur

erstreckt« behalte ebenfalls den Strukturbildstatus, auch zugunsten der Lesbarkeit, beeinträchtige aber »die narrative Überformung und damit die vollständige Integration in die diegetische Spielwelt« (ebd. 118f.). Die Fragilität und Brüchigkeit dieser Interfacelogik bringt Backe mit einer folgenschweren Bemerkung auf den Punkt:

*Dead Space's* diegetic interface has been praised for its clarity and functionality [...] : eschewing extradiegetic overlays indicating the avatar's status, inventory, or goals, the game puts all this information into the gameworld as holograms projected by Isaac's protective space-suit. While this system allows for both a superficially more cinematic and more naturalistic impression, on closer inspection, it enforces a notion of epistemological opacity. Isaac's suit is a closed system which communicates with the player as an outside observer – a configuration stressed by the location of indicators on Isaac's back, where they can be seen by anyone but himself. (Backe 2021: 207)

Dieser Malus wird durch ein Sicherheitsplakat im siebten Level des Spiels ironisch aufgegriffen und reflektiert (Abbildung 4).

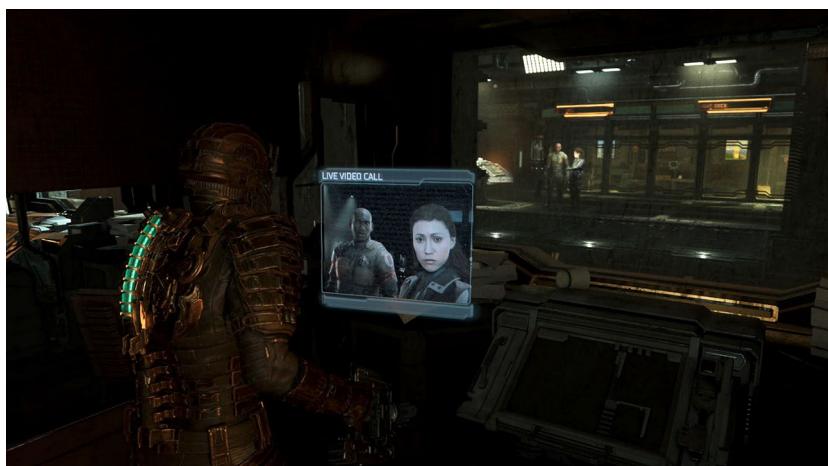
Abb. 4: Sicherheitsplakat, das die Interfacelogik ironisch reflektiert.



Die zugrundeliegende Positionslogik ist jedoch eine andere: Mit erhöhtem Grad an diegetischer Relevanz befinden sich die Elemente vor der Avatarfigur, sodass die Informationen, die für Isaac auf der Handlungsebene relevant sind, in seinem Blickfeld liegen. Dies liegt auch daran, dass die gewählte Perspektive konventionsbedingt ist. Als Third-Person-Shooter ist der Avatar in *DEAD SPACE* ständig im Bild präsent. Die Blickperspektiven von Spielenden und Avatar unterscheiden sich. Eine Plausibilisierung von Informationen über Lebensenergie, Munitionsvorrat und Videote-

lefonie über ein möglicherweise in einen Helm integriertes Head-up-Display, wie im Genre von First-Person-Shootern konventionalisiert, ist folglich nicht naheliegend.<sup>8</sup> Als Folge dieser anderen Logik finden die Interfaceelemente ihre Position im Raum jeweils in Abhängigkeit von der steuerbaren Avatarfigur. Im Extremfall liegen diese sogar an der Hinterseite des Avatarkörpers selbst, wie im Fall von Energieleisten in *DEAD SPACE*. Videobotschaften werden als zweidimensionale Hologramme vor der Spielfigur platziert, um auch in Ermangelung klassischer, das Spielgeschehen unterbrechender Filmsequenzen, an den medialen und narrativen Funktionen filmischer Bewegtbildmedien zu parasitieren. Dies produziert gleichzeitig Opazität und Störungen, in den Momenten, in denen sich beide Formen überlagern. Dasselbe gilt für Textelemente, die in Form von Tagebucheinträgen, Briefen und Ähnlichem ebenfalls vor die Spielfigur projiziert werden und dabei das zuvor Sichtbare semi-transparent befallen. Insbesondere die Filmsequenzen sind in diesem Zusammenhang durch eine Störästhetik markiert und verzerrt. Das Abgebildete kann zudem doppelt im Bild präsent sein, wenn die Quelle der Übertragung als Figur hinter einer Glasscheibe in der Spielwelt sichtbar ist, was das mediale Zeichenverhältnis von Abbild und Abgebildetem weiter verkompliziert (Abbildung 5).

Abb. 5: Holographische Dopplung der Nichtspielercharaktere.



Dass das Ideal der Vereinigung von Interface und Spielwelt nicht konsequent funktionieren kann, merkt auch der führende UI Designer von *DEAD SPACE*, Dino

8 So wird beispielsweise regelmäßig mit Verweis auf kybernetische Implantate, Helmdisplays oder AR-Brillen erklärt, wieso in den simulierten subjektiven Kameraperspektiven vieler Videospiele Anzeigen über Lebensenergie, Munitionsvorrat und ähnliches sichtbar sind.

Ignacio, in einem Vortrag auf der Game Developers Conference im Jahr 2013 an (vgl. Ignacio 2013).

Die Tatsache, dass dieser Eindruck schon während der Produktion präsent war, lässt darauf schließen, dass es nicht konsequent darum ging, mithilfe dieser Interfacelogik ein homogenes und geschlossenes Ganzes zu konstruieren. Vielmehr reproduziert sich auf der Ebene der visuellen und akustischen Kommunikation die Unmöglichkeit von totaler Konvergenz, ganz im Sinne der Spielhandlung. Das Hauptmenü von *DEAD SPACE*, welches das Spiel pausiert und semi-transparent hinter dem Avatar positioniert ist, kann als deutlicher Beleg für diese Diagnose gelten. Das diegetische Interface von *DEAD SPACE* erweist sich also bei genauerer Betrachtung als durchaus uneinheitlich, getrennt, wenn nicht gar vereinzelt und hat damit auch Konsequenzen für die Avatarlogik. Diese kann weder in einem prothesen-theoretischen Verständnis als Erweiterung eines spielenden Subjekts aufgehen, noch körperphänomenologisch als Werkzeug zwischen Spielwelt und realer Welt (vgl. Klevjer 2006).<sup>9</sup> Vielmehr kommt dem Avatar die Rolle eines Vermittlers mehrseitiger Einflüsse zu, der ständig unter dieser Masse auseinanderzufallen droht, was sich im Fail State des Spiels, also den ausführlichen Todesanimationen von Isaac Clarke, wiederfinden lässt. Diese Motive der Trennung und Vereinzelung spiegeln sich auch in der primären Spielmechanik von *DEAD SPACE* wider.

Abb. 6: Schriftlicher Verweis auf Spielmechanik und gleichzeitige Handlungsanweisung.



9 Vgl. auch folgendes Zitat in Michel Serres (1987:100f.) »Der Parasit«: »Vulgäre Banalitäten wie die Verlängerung der Körperorgane zu Hammer, Fernrohr oder Zange. Beinahe obszön – oder naiv: Wie wird diese Philosophie des Hackbeils, ich sage erst gar nicht einem Computer, sondern allein schon einer einfachen Maschine gerecht?«

Als Third-Person-Shooter liegt die privilegierte Kontrollfunktion von DEAD SPACE in der Steuerung seiner Avatarfigur. Das bewegliche Abbild Isaac Clarkes ist nicht nur zu jedem Zeitpunkt im Bild präsent, seine Bewegung selbst ist Grundbedingung und Kerninhalt der Spielhandlungen. Die Körperteile des menschlichen Avatars plausibilisieren die Aktionen, die durch Eingaben in den DEAD SPACE ausgeführt werden können, wie z.B. Laufen, Zielen, Schießen und Stampfen. Wird die Integrität des dargestellten Körpers und somit des Kontrollverhältnisses gestört oder ganz aufgelöst, endet damit auch die Steuerbarkeit des Avatars und führt zum absoluten *Fail State* des Spiels. Dies wird ebenfalls durch die explizite Natur der Protagonistentode vermittelt: »He [Isaac] is dismembered, then beheaded, then chewed, and then he explodes. His body leaks, splashes and splatters, goes to pieces, struggles and splits« (Carr 2013: 35). Jenseits dieser Dimension der Kontrollvermittlung wird der Avatarkörper in DEAD SPACE nicht als kompetente Einheit gerahmt, sondern als Kompositum aus Schutzanzug und Mensch. »The suit is obviously armor. It is designed to keep things out [...]. It also keeps things in. Without his second skin, Isaac falls apart in very messy ways« (ebd.). Diese prothetische Haut (vgl. ebd.)<sup>10</sup> ist wie das Waffenarsenal des Spiels an dafür vorgesehenen Bänken aufrüstbar und ist neben den wiederholten und vergeblichen Versuchen, das Minenschiff oder zumindest einzelne Teile davon zu reparieren und instand zu setzen, die einzige Repräsentation konstruktiver Kompetenz von Isaac Clarkes ausgewiesener Profession als Raumschiffingenieur.

Die zentrale Spielmechanik von DEAD SPACE ist jedoch eine andere. Bei ihr handelt es sich um *strategic dismemberment* (Schofield 2008; Andrews et al. 2024). Diese Mechanik bezieht sich auf das Kampfsystem des Spiels. Im Gegensatz zu der etablierten Konvention in Shootergenres, den Kopf feindlicher Entitäten als Schwachstelle und Zielpunkt zu priorisieren, kommuniziert DEAD SPACE unmissverständlich mit dem Auffinden eines laserbetriebenen Schneidwerkzeugs, der ersten Schusswaffe im Spiel, die Notwendigkeit, die grotesken Körperperformen der Necromorph durch Abtrennen ihrer Gliedmaßen auszuschalten (Abbildung 6). Ergänzt wird diese primäre Kampfmechanik durch das Zerstampfen besiegter Necromorph, das Ressourcen wie Währung oder Munition freisetzt, während es die feindlichen Körper weiter zerteilt. Statt Maschinen zu konstruieren, obliegt es nun dem Ingenieur, biologisches Material zu trennen. Dieses *strategic dismemberment* der Necromorph beraubt sie ihrer Mobilität und trennt die Verbindung zu den spielinternen Berechnungsprozessen, die diese Nichtspielercharaktere steuern

---

<sup>10</sup> Hierbei fällt auf, dass das von Carr beschriebene Verhältnis von Isaac und seinem Schutzanzug im Spiel auch begrifflich genau der Art von totaler Prothese entspricht, in dem das Verhältnis von Avatar und Spielenden nicht vollständig aufgeht. Ich danke Elizabeth Neumann für diesen Hinweis.

und kontrollieren, um im Gegenzug die Steuerbarkeit der Avatarfigur durch Aufrechterhaltung ihrer körperlichen Integrität zu gewährleisten. Backe hat dieses strategische Zergliedern als *différance*-Akt beschrieben:

A vivisection of the undead body that makes an impermeable whole manageable through segmentation. [...] [This] carries overtones of deconstructivism in it, with the violence committed against the individual part of the hivemind representing one step in the chain of *différance*, identifying one signifier that is [sic!] dissembles another one with every kill. (Backe 2021: 210)

Im Kontext der vorliegenden Arbeit ist festzuhalten, dass dieses Spielhandeln durchaus als Akt der Dekonstruktion verstanden werden kann, zumindest in einer dividualistischen Logik, welche die spielmechanischen Aktionen unter dem Gesichtspunkt der Aufspaltung, Trennung und Teilung unvereinbarer Einzelemente versteht.

## 4.2 Objekte Ästhetik

Diese dividualistische Logik hat jenseits ihrer spielmechanischen Dimension ebenfalls deutlich erkennbare Auswirkungen auf die Ästhetik von DEAD SPACE. Die Ästhetik des Spiels kann angesichts der folgenden Beobachtungen ebenfalls in mehrfacher Hinsicht als dividualistisch bezeichnet werden.

So konstatiert Backe für DEAD SPACE eine *Palimpsest-Ästhetik*, welche die Problematik des Videospiels als eher disruptive Assemblage unzähliger medialer Einflüsse denn als distinktes Medium reflektiert:

People converse with the avatar from behind splintered windows and in front of informational posters, and layers of graffiti and scrawls in different alphabets form actual palimpsests throughout the gameworld, resulting in a visual cacophony of unintelligible bits and pieces that echoes both the unreliability of the game's interface and its themes in the sheer texture of the environment. [...] Once this carefully orchestrated cacophony of communication has been noticed, it acts as an alienating impression that works towards evoking an aesthetic attitude in players. (Backe 2021: 208f.)

Dieser Verfremdungseffekt verdeutlicht die Ambivalenz der Ästhetik von DEAD SPACE. Die Masse der sich gegenseitig überlagernden, parasitär von Störungen befallenen und unzuverlässigen Zeichen unterschiedlicher medialer Natur (s. Abbildung 7), ist gleichermaßen Attraktionsmoment und Rätselkomponente des Spiels. Schließlich sind es diese Zeichen, die es auch im Kontext der Erzählung zu entschlüsseln gilt, obwohl sie bereits anfänglich als unzuverlässig markiert und ihre Interpretation und Bewertung problematisch bis unmöglich sind.

Abb. 7: Verzerrte Videobildübertragung als Störungsbefall.



Hinzu kommt, dass die Physiognomie und Ikonographie der Necromorph wiederholt mit dem Konzept des *Abjekts* in Verbindung gebracht worden sind:

The Necromorphs seem to embody in the most viscerally and graphically way conceivable, Kristeva's *>abject<*, that centers around the concepts of blood, body fluid, excrements and corpses. The Necromorphs embody Kristeva's *>abject<* since, as the characters die a bodily death in terms of their loss of a normal, human bodily embodiment, they also in the process, give birth to something new, i.e. the hideous Necromorph. It seems like a most monstrous illustration of Kristeva's process of becoming the abject. (Patra 2021: 475f.)

Dieses *Abjekte* in der Ästhetik des Spiels ist ebenfalls als ambivalent zu bewerten, da sie einerseits durch die inszenierte Ontogenese der Necromorph und andererseits durch die Spielmechanik des strategischen Zergliederns um eine audiovisuell spektakuläre Note ergänzt wird.

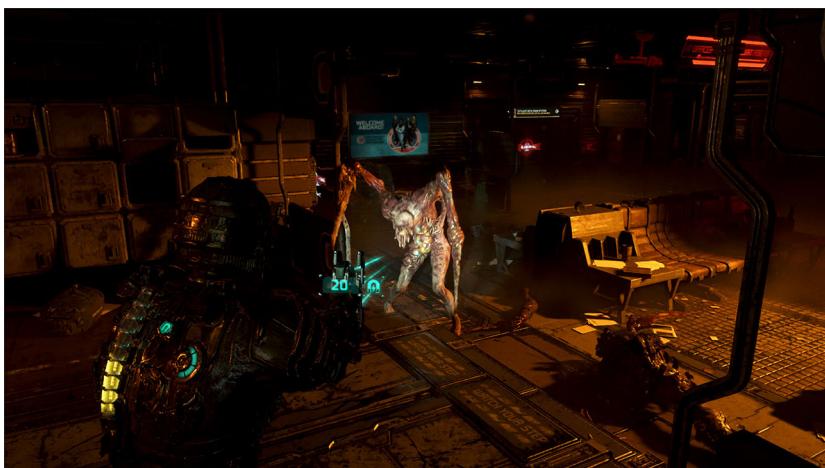
Was beide Ansätze gemeinsam haben, ist ihre dividualistische Logik. Die *abjekte* Form der Necromorph stellt ein Spannungsverhältnis dar, das nur durch Zerteilung aufgelöst werden kann (s. Abbildung 8): »These undead yet agile monsters are made from twisted and recycled human flesh. Legs wobble on shoulders. Heads pop out of chests. Tentacles spring from spines. Freud's uncanny, Kristeva's abjection and Bakhtin's grotesque are all applicable« (Carr 2013: 34).

Dabei ist das *Abjekt* als repulsives Horrormotiv selbst mit Bestandteilen der Separation und Teilung ontologisch verbunden: »The abject would thus be the *>object<* of primal repression. But what is primal repression? Let us call it the ability of the

speaking being, always already haunted by the Other, to divide, reject, repeat» (Kristeva 1982: 12).

Teilen, Abstoßen, Wiederholen sind fundamentale Elemente sowohl der multimedialen Zeichenkakophonie als auch der Konfrontation mit den Necromorph und ihrer transformativen Körperlichkeit. Beide Seiten der bisherigen ästhetischen Interpretation von *DEAD SPACE* können also als Signifikanten einer Ästhetik der uneinheitlichen Vielheit von Brüchen und Trennungen verstanden werden. Eine Ästhetik, die unter Voraussetzung der Unmöglichkeit einer harmonischen Verschmelzung und Ganzwerdung das Prinzip der Teilung als ontologische Existenzweise erfahrbar macht.

Abb. 8: *Abjekter Necromorph*.



## 5. Fazit

*CULTIST SIMULATOR* und *DEAD SPACE* ermöglichen einen ersten Einblick in die Bandbreite der dividualistischen Dimension von Videospielen. Während die Spielfigur in *DEAD SPACE* über den gesamten Spielverlauf damit beschäftigt ist, mehr oder weniger körperlich unversehrt zu bleiben, sich nicht selbst der Teilung zu unterziehen und stattdessen die teilenden Handlungsoperationen nach außen zu tragen, lässt sich anhand der Spielfigur in *CULTIST SIMULATOR* eine Inversion dieses Verhältnisses von Körper und Raum beobachten. Gerade deshalb ergänzen sich beide Spiele in ihrer je eigenen dividualistischen Lesart und bilden somit eine große Bandbreite möglicher Dividuationen des Spielprozesses ab. *CULTIST SIMULATOR*

offenbart das Prozessuale der Spielerfahrung, indem es seine Darstellungsweisen der bildlichen Tiefe beraubt und damit sein Regelwerk berührbar werden lässt. Teilungen und Verteilungen werden hier zu konzeptionellen Erfahrungen, die im Vergleich zu den körperlich intensiven Teilungshandlungen in *DEAD SPACE* weitaus weniger ekstatischen Schrecken bereithalten.

*DEAD SPACE* auf der anderen Seite zelebriert das viszerale Moment der spielerischen Dividuation und definiert das Dividuieren als eines der zentralen Handlungselemente. Beide Untersuchungsgegenstände weisen in spieltypischer Manier, raumzeitlich komprimiert, auf unsere bereits eingangs mit Ott und Raunig erwähnten Umstände des zeitgenössischen Seins und der Entledigung alter Existenzweisen hin und offenbaren darüber hinaus die Praxis der Dividuation in spielerischer Form. Hierdurch wird ebenfalls deutlich, dass an Stellen wie z.B. Interfaces, der Spiegelung der Spielsituation der Spielenden oder der Offenlegung von Spielstrukturen das Unreale und das Reale in Videospielen zusammengebracht werden. So verschwimmen im Spielprozess die Grenzen zwischen Virtuellem und Tatsächlichem und es eröffnen sich Interaktionsräume, durch die sowohl die Handlungen der Spielenden, als auch die des Spiels an sich gleichermaßen von Bedeutung sind.

## 6. Schlussbemerkungen

Die vorangegangenen Untersuchungen haben zwei Videospiele als un/reale Möglichkeits- und Interaktionsräume begriffen. Hierzu wurden konkrete Aspekte und Potenziale beider Vertreter unter den Begriff der Dividuation gestellt. Unter anderem wurde die dividualistische Dimension von Erzählung, Spielmechanik und Ästhetik des Videospiels anhand von *CULTIST SIMULATOR* und *DEAD SPACE* in den Blick genommen. Mithilfe einer detaillierten Einzelbetrachtung ausgewählter Elemente dieser Spiele unter Berücksichtigung des gegenwärtigen Forschungsstandes und theoretischer Überlegungen wurde eine spezifische Qualität des medien-spezifischen Interaktionsraumes Videospiel herauszuarbeiten versucht. Videospiele wurden als offene Assemblage auf ganz unterschiedlichen Ebenen begriffen. Zudem wurde der Frage nachgegangen, welche epistemischen Potenziale erschlossen werden können, wenn der holistischen Lesart, die das Medium als Gesamtkunstwerk oder Teil einer Konvergenzkultur verstehen (vgl. Backe 2021; Jenkins 2006), mit einer Perspektive der radikalen Teilung und Geteiltheit begegnet wird. Es zeigt sich, dass verschiedene Spiele unterschiedliche Aspekte dieses mehrdimensionalen Charakteristikums u.a. in Bezug auf Ästhetik und Medialität des Mediums Videospiel offenlegen.

## Literatur

Andrews, Nate/PlamzDooM/Jesuhibu (2024): Strategic Dismemberment. Abrufbar unter: <https://www.giantbomb.com/strategic-dismemberment/3015-418/> (Stand: 07.05.2024).

Backe, Hans-Joachim (2008): Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg: Königshausen & Neumann.

Backe, Hans-Joachim (2021): »Gesamtkunstwerk in Digital Games. The Palimpsestine Aesthetics of *Dead Space*«, in: Massimo Fusillo/Marina Grishakova (Hg.), The Gesamtkunstwerk as a Synergy of the Arts, Brüssel: Peter Lang, S. 197–215.

Beil, Benjamin (2010): First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel, Münster/Hamburg/Berlin/London: LIT.

Beil, Benjamin (2012): Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels, Bielefeld: transcript.

Carr, Diane (2013): »Bodies augmentation and disability in *Dead Space* and *Deus Ex: Human Revolutions*« [sic!], in: Konstantin Mitgutsch/Simon Huber/Michael Wagner/Jeffrey Wimmer/Herbert Rosenstingl (Hg.), Context Matters! Exploring and Reframing Games in Context Proceedings of the 7<sup>th</sup> Vienna Games Conference FROG 2013, Wien: new academic press, S. 31–41.

Carr, Diane (2014): Ability, Disability and Dead Space. Abrufbar unter: <https://game-studies.org/1402/articles/carr> (Stand: 31.01.2024).

Cyberpunk 2077 (2020): Cyberpunk 2077 — Seize the Day. Abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=U8qJc6znzZc> (Stand: 07.05.2024).

Deleuze, Gilles/Félix Guattari (1992): Kapitalismus und Schizophrenie: Tausend Plateaus, Berlin: Merve Verlag.

Didi-Huberman, Georges (2018): Atlas, or the Anxious Gay Science, Chicago/London: The University of Chicago Press.

Genette, Gérard (1980): Narrative Discourse. An Essay in Method, Ithaca/New York: Cornell University Press.

IGN (2023): Starfield – Todd Howard Stage Presentation | gamescom 2023. Abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=LoVcl8hbcDk> (Stand: 07.05.2024).

Ignacio, Dino (2013): Crafting Destruction. The Evolution of the Dead Space User Interface. Präsentation auf der Game Developers Conference 2013. Abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=pXGWJRV1Zoc> (Stand: 31.01.2024).

Jenkins, Henry (2006): Convergence Culture. Where Old and New Media Collide, New York/London: New York University Press.

Keogh, Brendan (2018): A Play of Bodies. How we Perceive Videogames, Cambridge: MIT Press.

Klevjer, Rune (2022): What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games, Bielefeld: transcript.

Kristeva, Julia (1982): Powers of Horror. An Essay on Abjection, New York: Columbia University Press.

Liebe, Michael (2008): Die Dispositive des Computerspiels, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.): Game over! Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld: transcript, S. 73–94.

McMahan, Alison (2003): Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games, in: Mark Wolf/Bernard Perron (Hg.): The Video Game Theory Reader, New York: Routledge, S. 67–86.

Mosel, Michael (2009): Das Computerspiel-Dispositiv, in: Michael Mosel (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen, Boitzenburg: Verlag Werner Hülsbusch, S. 153–179.

Murray, Janet H. (1997): Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace, Cambridge: MIT Press.

Nae, Andrei (2018): »Mission Objective. Carry the White Man's Burden to Outer Space – The Gamification of Colonization in *Dead Space*«, in: Ekphrasis. Cinema, Cognition and Art 2 (2018), S. 157–167.

Neitzel, Britta (2017): Involvierungsstrategien des Computerspiels, in: GamesCoop (Hg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung, Hamburg: Junius Verlag, S. 75–103.

Newman, James (2004): Videogames, New York: Routledge.

Ott, Michaela (2018): »Dividuationen – des Films, des menschlichen Subjekts«, in: Lars Friedrich/Karin Harrasser/Céline Kaiser (Hg.), Szenographien des Subjekts, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 167–177.

Patra, Indrajit (2021): »Horror Within and Without. Studying the Role of the Monstrous and the Grotesque in the Horror World-building of *Dead Space* Universe«, in: (TOJQI) Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry 12, S. 454–486.

Peric, Bojan (2016): Das dreifache Immersionssubjekt. Abrufbar unter: <https://paidia.de/das-dreifache-immersionssubjekt-subjektpaltung-und-konstruktion-im-computerspiel/> (Stand: 30.01.2024).

Raunig, Gerald (2015): Maschinerischer Kapitalismus und molekulare Revolution, Wien: Transversal Texts.

Ryan, Marie-Laure (2001): Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, Baltimore, MD: Johns Hopkins.

Schofield, Glenn (2008): Dead Space. Strategic Dismemberment. Abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=cn4XfU1Vt5Y> (Stand: 07.05.2024).

Serres, Michel (1987): Der Parasit, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Thon, Jan-Noël (2008): Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept, in: Amyriß Fernandez/Olli Leino/Hanna Wirman (Hg.), Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience, Rovaniemi: Lapland University Press, S. 29–43.

Unterhuber, Tobias (2018): »Von Regenschirmen und Nähmaschinen. Das Computerspiel und sein Raum als Tableau des Wissens«, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.), *Spielzeichen II. Raumspiele/Spielräume*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 204–211.

## Filmverzeichnis

ALIEN (Ridley Scott 1979: 20th Century-Fox).

EVENT HORIZON (Paul W. S. Anderson 1997: Paramount).

THE THING (John Carpenter 1982: Universal).

## Spielverzeichnis

CULTIST SIMULATOR (Weather Factory 2018: Humble Bundle, Linux/OS X/Windows/Android/iOS/Switch).

CYBERPUNK 2077 (CD Projekt Red 2020: CD Projekt, Windows/PlayStation 4/Xbox One/Google Stadia//PlayStation 5/Xbox Series X/S).

DEAD SPACE (EA Redwood Shores 2008: Electronic Arts, PlayStation 3/Xbox 360/Windows).

DEAD SPACE (Motive Studios 2023: Electronic Arts, PlayStation 5/Xbox Series/Windows).

STARFIELD (Bethesda Game Studios 2023: Bethesda Softworks, Windows, Xbox Series X/S).

