

LiThes

Zeitschrift für
Literatur- und
Theatersoziologie

Herausgegeben von Beatrix Müller-Kampel und Marion Linhardt

NUMMER 11 (Oktober 2014)

Person – Figur – Rolle – Typ II

Kulturwissenschaftliche und kultursoziologische Zusammenhänge



Medieninhaber und Verleger

LiTheS. Ein Forschungs-, Dokumentations- und Lehrschwerpunkt
am Institut für Germanistik der Universität Graz
Leitung: Beatrix Müller-Kampel

Herausgeberinnen und Lektorat

Ao. Univ.-Prof. Dr. Beatrix Müller-Kampel
Institut für Germanistik der Universität Graz
Mozartgasse 8 / P, 8010 Graz
Tel.: ++43 / (0)316 / 380-2453
E-Mail: beatrix.mueller-kampel@uni-graz.at
Fax: ++43 / (0)316 / 380-9761

Prof. Dr. Marion Linhardt
Universität Bayreuth
Sprach- und Literaturwissenschaftliche Fakultät, Gebäude GW I
Universitätsstraße 30, 95447 Bayreuth
E-Mail: marion.linhardt@uni-bayreuth.de

Umschlagbild

Ausschnitt aus: *Wiener Theaterbilder* (1880) aus: *Theo Zasche's Lachendes Wien*.
50 Meisterkarikaturen von 1890–1922. 2. Aufl. Wien: Steyermühl [um 1923].

Gestaltung und Satz

mp – design und text / Dr. Margarete Payer
Gartengasse 13, 8010 Graz
Tel.: ++43 / (0) 664 / 32 23 790
E-Mail: margarete.payer@mac.com

© Copyright

»LiTheS. Zeitschrift für Literatur- und Theatersoziologie« erscheint halbjährlich im Internet unter der Adresse »<http://lithes.uni-graz.at/lithes/>«. Ansicht, Download und Ausdruck sind kostenlos. Namentlich gezeichnete Beiträge geben immer die Meinung des Autors oder der Autorin wieder und müssen nicht mit jener der Herausgeberinnen identisch sein. Wenn nicht anders vermerkt, verbleibt das Urheberrecht bei den einzelnen Beitragern.

Editorische Notiz

LiTheS Nr. 11: *Person – Figur – Rolle – Typ II* präsentiert u. a. die Ergebnisse der im Rahmen der LiTheS-Tagung gleichen Titels im Mai/Juni 2013 an der Universität Graz geführten und davon angestoßenen Diskussionen.

Gefördert vom Vizerektorat für Studium und Lehre, vom Vizerektorat für Forschung und Nachwuchsförderung, vom Dekanat der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Karl-Franzens-Universität Graz und vom Land Steiermark.

ISSN 2071-6346=LiTheS



Vizerektorat für Studium
und Lehre

Vizerektorat für Forschung
und Nachwuchsförderung



KARL-FRANZENS-UNIVERSITÄT GRAZ
GEISTESWISSENSCHAFTLICHE
FAKULTÄT



Die Körper der Spieler

Von Jochen Koubek

In diesem Beitrag geht es um Aspekte, unter denen Computerspiele im Zusammenhang mit Körper und Körperlichkeit betrachtet werden können. Unter dem Label *Computerspiele* sollen im Folgenden alle elektronischen Spiele zusammengefasst werden, die einen Computer für die Erzeugung der Spielwelt und für die Verarbeitung der Spielerhandlungen benötigen. Die bisweilen anzutreffende Differenzierung zwischen *Video-* und *Computerspiel* soll in diesem Aufsatz nicht weiter beachtet werden.

Gliederung

Wie an anderer Stelle ausgeführt¹, lassen sich Computerspiele analytisch in fünf Kategorien betrachten, woraus sich zugleich die Gliederung der anschließenden Ausführungen ergibt:

1 Technik und Interfaces

Als technisches Medium benötigen Computerspiele immer eine technische Plattform, über die sie rezipiert werden können. Eine solche Plattform fungiert gleichzeitig als Mediendispositiv², sie strukturiert nicht nur Zeit und Raum des Spiels, sondern stellt dem Spieler auch Interfaces zur Verfügung, die ihn als spielendes Subjekt erst in Erscheinung treten lassen. Es gehört zum Wesen des Interfaces, zwischen zwei Bereichen zu stehen, zu beiden zu gehören und zu keinem richtig. Das Interface des Spiels verbindet die Medientechnik mit den Handlungen des Spielers. Insofern werden uns die Interfaces auch bei der Betrachtung der Spielerperformanz (Abschnitt 5) beschäftigen.

2 Audiovision

Als zweites geht es um die Darstellung des Körpers der Spielfigur in der Spielwelt. Hier verweist schon der Begriff *Audiovision* darauf, dass es sich eigentlich um zwei Bereiche handelt, den der akustischen und den der visuellen Darstellung. Aber ähnlich wie beim Film sollen beide Bereiche unter der Überschrift *Audiovision* zu-

-
- 1 Jochen Koubek: Zur Medialität des Computerspiels. In: Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Herausgegeben von Jochen Koubek, Michael Mosel und Stefan Werning. Glückstadt: vvh 2013, S. 17–32.
 - 2 Vgl. Knut Hickethier: Apparat – Dispositiv – Programm. Skizze einer Programmtheorie am Beispiel des Fernsehens. In: Medien / Kultur. Schnittstellen zwischen Medienwissenschaft, Medienpraxis und gesellschaftlicher Kommunikation. Knilli zum Sechzigsten. Herausgegeben von K.H. und Siegfried Zielinski. Berlin: Wissenschafts-Verlag Spiess 1991, S. 421–447.



sammengefasst werden, weil sie zumindest bei der Körperdarstellung im Spiel eine Einheit eingehen.

Nahezu alle Spiele bieten sowohl eine grafische als auch eine akustische Ausgabe des Spielverlaufs. Ausnahmen bilden einige wenige Akustikspiele, die auf eine grafische Ausgabe verzichten, sowie Textadventures und *interactive fiction*, die ebenso gut vorgelesen werden können, was mit integrativen Interfaces wie Screenreadern auch durchaus geschieht.

3 Narration

Nicht alle Spiele erzählen eine vorbereitete Geschichte, aber bei allen lässt sich die Abfolge der Spielhandlungen in eine sequentielle Reihenfolge bringen und als Geschichte erzählen. In diesen Geschichten erfüllen Körper eine Funktion, vergleichbar der in anderen Erzählungen. Aber in Spielen haben sich bestimmte Konventionen bezüglich des Umgangs mit Körpern herausgebildet, die eine spezifische Betrachtung erfordern.

4 Ludition

Die ludischen Elemente, die Regeln, Ressourcen, Ziele und Handlungen, machen ein Spiel erst zum Spiel. Insbesondere die Körper der Spieler müssen sich dabei an die Vorgaben halten, die in den Regeln vorgesehen sind. Im vierten Abschnitt wird die Einbettung von Spielerkörpern in Regelsysteme betrachtet.

5 Performanz

Die Spieler sind als Teil des Mediendispositivs für die Hervorbringung des Spiels, verstanden als Aktualisierung eines Spielkonzepts, wesentlich verantwortlich. Ohne das Handeln der Spieler kommt es nicht zum Spiel. Der Spielerkörper ist hier der Körper des Spielers, nicht der seiner Spielfigur.

1 Technik und Interfaces

Interfaces erfassen immer nur, was ihre Sensoren messen können. Die ersten Computerspiele der 1960er und 1970er Jahre wie *Spacewar!* (1961), *Computer Space* (1971) oder *Pong* (1972) konnten über einfache Schalter, Knöpfe oder einen Joystick bedient werden, bei textbasierten Titeln dieser Zeit wie *Lunar Landing Game* (1969), *Star Trek* (1971) oder *The Oregon Trail* (1971) war die Tastatur die Eingabeschnittstelle der Wahl. Diese Interfaces wandeln die Eingaben in elektrische Signale um und leiten sie an den Computer weiter. Die Spielsoftware wiederum wertet die Signale aus, ohne sich darum zu kümmern, in welcher Form sie zustande gekommen sind. Alles, was es braucht, ist ein Modell des Spielers als Signalgeber, der damit auf seine wesentlichen interfacerelevanten Körperteile reduziert wird.

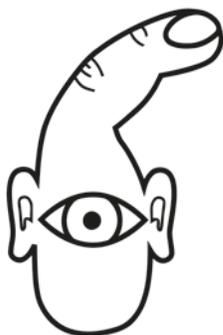


Abb. 1:
Wie Computer uns sehen

Dan O'Sullivan und Tom Igoe zeichnen unter dem Eindruck von Tastatur-Maus-Bildschirmsystemen ein Bild, wie Computer uns sehen (Abb. 1³). Demnach könnten wir für einen Computer auch einfingerige, einäugige Homunkuli sein, die noch die Ausgaben der Lautsprecher hören. So verkürzt diese Darstellung auch bei der Betrachtung von Spielinterfaces ist – hier sind regelmäßig mehr Finger und ganze Hände beteiligt –, verdeutlicht sie doch die Betrachtungsweise der Usability-Forschung, die sich mit der Frage beschäftigt, wie die Modelle vom Bediener eines Computersystems mit dem tatsächlichen Körper des Nutzers zusammenhängen.⁴

Unter diesem Gesichtspunkt ist die Computerspielgeschichte eine permanente Ausweitung der Spielerrepräsentation, die sich in zunehmend komplexeren Interfaces widerspiegeln. Vom Joystick mit einem Knopf wie beim Atari VCS 2600 (1977) über die bereits komplexeren Eingaben des NES-Controllers (1983) bis hin zu Varianten des Xbox 360-Controllers (2005) wird vom Spieler ein zunehmender feinmotorischer Körpereinsatz gefordert (Abb. 2). Eine weitere Steigerung der Repräsentationskomplexität war 2006 die Einführung der *Wiimote* mit verbauten Sensoren, die nur auf Beschleunigung ansprechen und die damit nicht nur den Händen, sondern auch dem Körper des Spielers Bewegungen abverlangen.

Abb. 2: Eingabeschnittstellen



VCS-2600-Joystick



NES-Controller



Xbox 360 Controller



Wiimote

- 3 Dan O'Sullivan und Tom Igoe: *Physical Computing. Sensing and controlling the physical world with computers*. Boston: Thomson 2004, S. xix.
- 4 Vgl. Donald A. Norman: *The Psychology of Everyday Things*. New York [u. a.]: Basic Books 1988, S. 16–18.

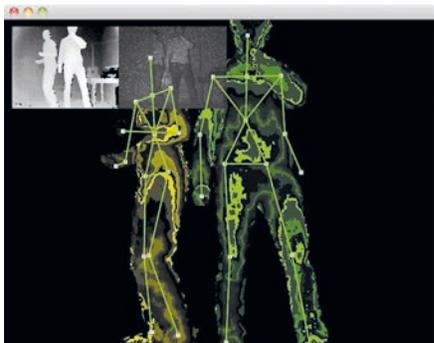


Abb. 3:
Körpermodelle der Kinect

In der *Kinect* implementierte die Firma PrimeSense im Jahr 2010 für die Xbox 360 das derzeit komplexeste Körpermodell für Computerspiele. Die *Kinect* berechnet aus den Punktwolken einer Infrarot-Aufnahme ein räumliches Bild ihrer Umgebung in Form von Graustufenwerten. Je weiter ein Punkt im Raum von der Kamera entfernt ist, desto dunkler wird seine Farbe. Die Spieler heben sich in diesem Bild vor dem dunklen Hintergrund als helle Bereiche ab. Ein solches Tiefenbild reicht aber noch nicht aus, um ein

Spiel zu steuern, hierzu muss die Punktwolke weiter strukturiert werden. Die *Kinect* bestimmt aus einem humanoiden Umriss die Position von 20 Gelenkpunkten. Daraus lässt sich mit geeigneten Verbindungen ein rudimentäres Skelett zeichnen, das die Spielerposition im Raum annähernd abbildet (s. Abb. 3). Die Steuerung des an die *Kinect* angeschlossenen Systems erfolgt über Gesten, die als relative Position der Gelenke kodiert sind. Für einen erhobenen Arm muss das Handgelenk über dem Ellenbogen und dieser über dem Schultergelenk erfasst werden, für eine T-Pose sind die Arm- und Schultergelenke sowie das Halsgelenk nahezu auf einer Linie etc. Diese Gesten bzw. ihre relative Änderung kann nun in Steuerbefehle für Spielfiguren umgewandelt und z. B. zu einer Imitation des Spielerverhaltens genutzt werden. Während die erste *Kinect* bis zu vier Spieler gleichzeitig erfassen konnte, ist die *Kinect 2* bereits in der Lage, bis zu sechs Spieler abzubilden und bietet dabei sogar Gesichtserkennung zur Identifizierung der Spieler oder zur Erkennung emotionaler Zustände an.

Das interaktive Skelett, das von der *Kinect* in Echtzeit berechnet wird, stellt derzeit das umfassendste Körpermodell dar, das für die Steuerung von Computerspielen verwendet wird. Es ist aber davon auszugehen, dass die Modelle in Zukunft noch weiter ausdifferenziert und insbesondere bei der Erkennung von Gesicht und Händen weiter verfeinert werden.

Interfaces und die an ihnen angeschlossenen Computerspiele stellen einige grundsätzliche Annahmen über den Körper des Spielers an, die im Extremfall als Einschränkung erlebt werden können. Die *Kinect* kann Menschen, die von der Körpernorm des zweibeinigen, zweiarmigen Humanoiden abweichen, nicht richtig erkennen. Zu gering ist der Anteil der Spieler, denen ein Körperglied fehlt, als dass hier eine Ausnahme einprogrammiert werden müsste. Microsoft empfiehlt in die-

sem Fall den Gebrauch einer realistisch anmutenden Prothese, um eine erfolgreiche Bedienung der *Kinect* zu ermöglichen.⁵

Auch wenn sich diese Anmerkungen auf Spezialfälle beziehen mögen, zeigen sie doch die Richtung, in die Controller sich entwickeln können, insbesondere, wenn sie die Spiele als ihr Ursprungsmedium verlassen. Wenn Microsoft ein Verfahren patentieren lässt, mit dem durch die *Kinect* erkannt wird, ob ein Spieler bzw. Zuschauer auf den Bildschirm schaut, um das Spiel bzw. den Film bei fehlender Aufmerksamkeit anzuhalten bzw. bei ungeteilter Aufmerksamkeit Belohnungen zu verteilen⁶, so freut das weniger den Rezipienten. Hauptprofiteur dieser Anwendung ist die Werbeindustrie, die endlich eine Sicherheit in der Hand hat, dass in der Werbepause zumindest die Augen des Zuschauers auf den Bildschirm gerichtet bleiben. Die zunehmende technische Erfassung des Körpers geht einher mit seiner Normierung, wenn interaktive Systeme jede Abweichung von der Norm entweder als Fehler oder als Fehlverhalten interpretieren können.

2 Audiovision

Den technisch erfassten Körper des Spielers gilt es innerhalb des Spiels in eine audiovisuell gestaltete Spielfigur umzuwandeln. Die historische Betrachtung der dabei verwendeten Verfahren verläuft entlang der Geschichte der Computerspielgrafik.⁷ Daraus sollen im Folgenden einige wichtige Meilensteine referiert werden, vor deren Hintergrund die Diskurse um die angemessene Darstellung verständlicher werden. Der Einfachheit halber werden im Folgenden Computerspiele, in denen eine humanoide Figur zu steuern ist, als *Körperspiele* bezeichnet. Sie unterscheiden sich von Fahrzeugsimulationen, Weltraumshootern, Aufbauspielen oder Puzzles, die entweder technische, abstrakte, stilisierte oder gar keine Spielfiguren verwenden.

Die ersten Repräsentationen humanoider Spielfiguren in frühen Video- und Computerspielen erfolgten in Form kruder Pixelhaufen. Das Arcade-Spiel *Basketball* (1974) ist einer der ersten Versuche, in einem Videospiel menschenähnliche Formen darzustellen. Ein Jahr später tauchen in *Western Gun/Gun Fight* (1975) die ersten Waffen auf, die in Spielen wie *Sherrif* (1979), *Berzerk* (1980) und zahllosen weiteren als Grundausstattung einer Spielfigur beibehalten werden.

-
- 5 Microsoft: Barrierefreiheit und Kinect für Xbox 360. <http://support.xbox.com/de-DE/xbox-360/kinect/accessibility-kinect#192f3dddc9a44f89689bd5df903e84e> – Alle Online-Quellen wurden im Juli 2014 auf Korrektheit geprüft.
 - 6 Awards and Achievements Across TV Ecosystem. Patent Nr. US 20130125161 A1. <http://www.google.com/patents/US20130125161>
 - 7 Hierzu z. B. Michael Guthe: Entwicklung und visuelle Darstellung in digitalen Spielen. In: Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Herausgegeben von Jochen Koubek, Michael Mosel und Stefan Werning. Glückstadt: vvh 2013, S. 63–78.



Abb. 4: Pixel-Körper in den 1970er Jahren



Basketball 1974

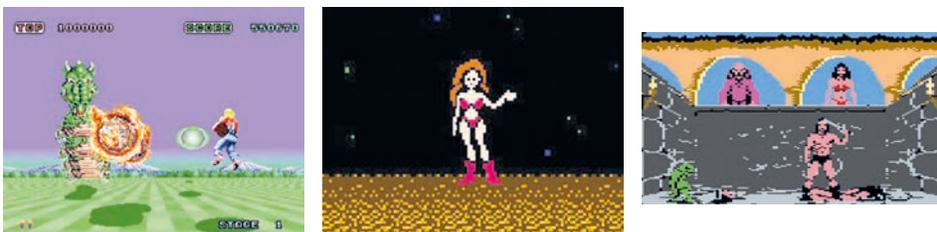
Gun Fight 1975

Basketball 1979

1979 konnte in *Basketball* der erste afroamerikanische Charakter gespielt werden, weil der Atari 800 bereits 256 verschiedene Farben abzubilden im Stande war. Ausgehend von den Heimcomputern der 1970er und 1980er Jahre verfolgen die Darstellungen bis heute das ehrgeizige Ziel, den Realismusgrad immer weiter zu erhöhen, mit dem Ziel, das fotorealistische Bild zu erreichen. Jede neue Spielegeneration setzte sich von der alten schon dadurch ab, dass sie mehr Bildpunkte, mehr Farben und mehr Animationen bot, während sich die Bedienung und die Spielprinzipien deutlich langsamer weiterentwickelten.

Auf dem Weg dahin etablierten *Pitfall Harry* und *Jump Man* (aka *Mario*) 1982 mit *Pitfall* und *Donkey Kong* das Jump'n'Run-Genre, in dem zumeist menschliche Figuren durch schwierige Level gesteuert werden müssen. Der *Space Harrier* lief und schoss sich bereits 1985 durch eine Pseudo-3D-Welt und bot dem Spieler die inzwischen bekannte Rückensicht des Third-Person-Shooters. Die Darstellungen basierten auf Sprites, kleinen beweglichen Bildern, die durch ihre fehlende Drehbarkeit immer als 2D-Figuren erkennbar blieben. Und so früh wie möglich wurden Geschlechterstereotypen in die visuellen Darstellungen verbaut, Männlein und Weiblein sollten klar erkennbar sein, was vor allem durch eine übermäßige Betonung der Körperformen erreicht wurde. Sobald genügend Pixel zur Verfügung standen, schwollen die Oberarme der männlichen Helden und die Oberweite der weiblichen Nebenfiguren an. Selbst Samus Aran, die toughe Protagonistin aus *Metroid* (1986), musste sich in der letzten Szene im Bikini zeigen, aus dem die Frauen in *Barbarian* (1987) nie herauskamen (die Männer trugen allerdings noch weniger Textilien).

Abb. 5: Sprite-Körper in den 1980er Jahren



Space Harrier 1985

Metroid 1986

Barbarian 1987

Ein großer Schritt in der Computergrafik wurde Anfang der 1990er Jahre vollzogen, als sich die Spiele langsam von den farbenfrohen und inzwischen verhältnismäßig hochauflösten 2D-Welten mit ihren Sprite-Charakteren verabschiedeten und mit Spielen wie *Alone in the Dark* (1992), *Virtua Fighter* (1993) und *Virtua Cop* (1994) den Übergang zur Polygon-basierten 3D-Grafik vollzogen. War die Anzahl der darstellbaren Polygone anfangs noch äußerst gering, steigt sie seitdem exponentiell an. Die wohl berühmteste Low-Poly-3D-Figur ist Lara Croft aus der Serie *Tomb Raider* (ab 1996), die durch ein innovatives und solides Spielkonzept, nicht zuletzt aber durch die übertriebene Physiognomie der Hauptfigur, trotz der lediglich verwendeten 230 Polygone, die Diskussion um die Darstellungen von Körpern, vor allem von weiblichen Körpern, in Computerspielen anregte. Im gleichen Jahr erschien das erste Spiel der Beat'em'up-Reihe *Dead or Alive* (1996), bei dem nur noch Frauen gegeneinander antraten und dessen Bouncing-Breast-Mode mehr Physik bei der Animation weiblicher Brüste berechnete, als andere Spiele dieser Zeit für die gesamte Welt vorsahen.

Abb. 6: 3D-Körper in den 1990er Jahren



Alone in the Dark 1992



Virtua Fighter 1993



Tomb Raider 1996

Computerspiele folgten damit den medialen Codes der Unterhaltungsmedien, die Körper vor allem in Bezug auf ihren massentauglichen Schauwert inszenieren. Die Rollenverteilung ist dabei klar: In Körperspielen werden männliche Körper geschunden, verwundet oder getötet, weibliche Körper hingegen präsentiert, dargeboten und ausgestellt, Un-Menschen wie Monster und Aliens als deformierte oder gänzlich von der Norm abweichende Körper zerschossen, zerstückelt und massakriert.

Auch die Gewalt geht überwiegend von männlichen Figuren aus und richtet sich meist gegen andere Männer oder Monster. In den wenigen Fällen, in denen weibliche Protagonistinnen aktiv mitwirken, wie in Prügelspielen, sind sie nicht nur übertrieben figurbetont gekleidet. Hinzu kommt eine Sexualisierung von Frauenkörpern, die sich neben der Kleiderwahl und Zurschaustellung sekundärer Geschlechtsmerkmale in Körperhaltung, Bewegung und Gesichtsausdruck findet. Dieser Trend des hypersexualisierten Frauenkörpers ist seit einigen Jahren rückläufig, in Spielen wie *Lollipop Chainsaw* (2012), *Dragon's Crown* (2013) oder *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (2014) aber immer noch sehr präsent. Lara Croft war Mitte der 1990er Jahre



insofern eine Ausnahmefigur, als sie eine starke Protagonistin war, die zwar dem Code des ausgestellten weiblichen Körpers folgte, dabei aber gleichzeitig die Heldin in ihrer eigenen Geschichte sein durfte, die auch vor Gewaltanwendung nicht zurückschreckte, ganz im Gegenteil.

Abb. 7: Körperbetonte Frauenfiguren



Lollipop Chainsaw 2012



Dragon's Crown 2013



Metal Gear Solid V 2014

Während Gewalt integraler Bestandteil vieler Körperspiele ist und in den meisten Fällen als notwendige Form der Konfliktbewältigung akzeptiert wird, werden jenseits enthüllter Körper sexuelle Andeutungen weitestgehend vermieden; eine Ausnahme ist die Nische der Erotikspiele, angefangen bei dem notorischen *Custer's Revenge* (1982) bis zur Reihe *Leisure Suite Larry* (ab 1987). Gewalthaltige Spiele wurden zwar kritisch beäugt, waren aber gesellschaftlich akzeptiert. Erst bei dem pornografischen Arcade-Spiel *Lover Boy* (1983) kam es nicht nur weltweit zu Zensurmaßnahmen, in Deutschland führte es zur Einführung der Automaten selbstkontrolle (ASK), die in Anlehnung an die Film selbstkontrolle FSK einer staatlichen Kontrolle zuvorkommen wollte.⁸ Wegen der sexualisierten Gewalt in *Night Trap* (1992) und der explizierten Gewalt in *Mortal Kombat* (1992) wurde in den USA das vergleichbare ESRB-Bewertungssystem eingeführt, das wie sein europäisches Pendant vor allem klärt, welche Körperteile und -praktiken in welchem Ausmaß den Spielern ab welchem Alter zugemutet werden können. Inzwischen finden sich angedeutete oder explizite Sex-Szenen mit Verweis auf die Genrekonventionen der Erwachsenenunterhaltung in einigen Spiele-Blockbustern, darunter *God of War III* (2010), *The Witcher 2* (2011) oder *Mass Effect 3* (2012), wenngleich diese Ausflüge weiterhin die Ausnahme bleiben, fast ausschließlich in nicht-interaktiven Cut-Scenes stattfinden und dann überwiegend den Fokus auf den weiblichen Körper legen, „her body, her vocals, her nakedness“.⁹

Als Alternative zu der noch äußerst groben 3D-Grafik der Polygon-basierten Spiele wurden in den 1990er Jahren Spiele mit in Studios produzierten Filmsequenzen angereichert. Ermöglicht wurden diese als *interaktive Filme* vermarkteten PC-Titel durch die Möglichkeiten der CD-ROM, große Datenmengen aufzunehmen, die bei

8 <http://www.automaten-selbstkontrolle.de/frames.htm>

9 Egde: Why are big-budget game developers so afraid of exploring sexual themes? <http://www.edge-online.com/features/why-are-big-budget-game-developers-so-afraid-of-exploring-sexual-themes/> [2013].

den Filmsequenzen anfallen. Spiele wie *Sherlock Holmes: Consulting Detective* (1991), *The 7th Guest* (1993) oder *Wing Commander III* (1994) waren nicht nur kommerziell erfolgreich, sie standen auch für einige Jahre in dem Ruf, die Zukunft der Spieleindustrie zu verkörpern.

Abb. 8: Interaktive Filme



Sherlock Holmes 1991



7th Guest 1993



Wing Commander III 1994

Keine Polygon-basierte 3D-Grafik schien es mit dieser Bildqualität aufnehmen zu können. Das Grundproblem wurde allerdings bald deutlich: Filmsequenzen mit bekannten Schauspielern sind nicht interaktiv, sie stehen im Widerspruch zum Wesen des Spiels, das zunehmend die 3D-Kamera für sich entdeckte, die frei im Spielraum bewegt werden kann. Und so verschwanden die interaktiven Filme Ende der 1990er Jahre, als mit der *Playstation 2* z. B. die Polygone für Lara Croft in *Angel of Darkness* (2003) auf über 5.000 erhöht werden konnten und abzusehen war, dass die Zukunft der audiovisuellen Körper in der 3D-Grafik lag – in *Tomb Raider* (2013) wird die Anzahl der Polygone für Lara Croft auf 41.245 gezählt.¹⁰

Und das Streben nach grafischem Realismus geht unvermindert weiter. Nachdem Spiele mit vorproduzierten Filmsequenzen aufgrund ihrer Unflexibilität nur noch einen Nischenmarkt bedienen, wurde die 3D-Grafik zu einem wesentlichen Motor für die Weiterentwicklung nicht nur der Spiele, sondern der gesamten Computertechnik. Mit dem Realismus der Darstellung richtete sich die Aufmerksamkeit zunehmend auf die Künstlichkeit der Animationen. Die alten, von Zeichentrickfilmen inspirierten manuell gefertigten Bewegungsfolgen, in der 2D-Animationen als handgemalte Bildfolgen und 3D-Animationen als interpolierte Keyframes abgespielt wurden, konnten mit dem Fotorealismus der Grafik nicht mehr mithalten. Sie wurden zunehmend durch aufgenommene Animationen ersetzt. In cinematic platformern wie *Prince of Persia* (1989), *Another World* (1991) oder *Flashback* (1992) wurde mit Rotoscoping gearbeitet, Durchpausverfahren, die in Zeichentrickfilmen als unprofessionell galten, in Spielen Anfang der 1990er Jahre aber für bis dahin nie gesehene filmgleiche Bewegungen sorgten.

3D-Spiele nutzten zehn Jahre später erstmals Motion-Capturing-Verfahren, bei denen die Aufnahme von Bewegungen unter Ausblendung des bewegten Körpers erfolgt. Der Schauspieler bewegt sich dabei in einem schwarzen Anzug, der mit re-

¹⁰ <http://beyond3d.com/showpost.php?p=1722211&postcount=1352>



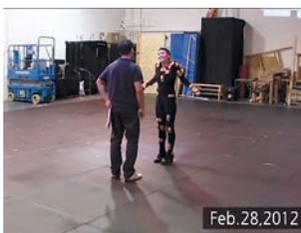
flektierenden Markierungen bestückt ist. Ein synchronisiertes System von Kameras verfolgt die Bewegung der Markierungen im Raum und kann daraus einen virtuellen Körper in Bewegungen rekonstruieren. Das Verfahren ähnelt dem oben beschriebenen Vorgehen der *Kinect*, die zwar mit einer geringeren Auflösung arbeitet, dabei aber ohne spezielle Markierungen auskommt.

Der Schauspieler ist bei diesem Verfahren austauschbar, lediglich für spezielle akrobatische Abläufe werden Spezialisten benötigt. Die Animation, die aus reinen Bewegungsdaten besteht, lässt sich anschließend auf beliebige virtuelle Figuren übertragen, bei denen eine Zuordnung ihres Körpers auf die Bewegungspunkte erfolgt.

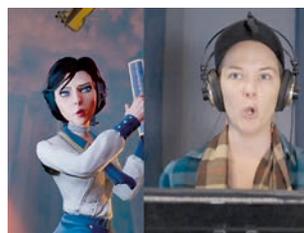
Abb. 9: Körper-Hybrid von Elizabeth in Bioshock Infinite (2013)



Gesicht: 3D-Scan



Bewegung: Motion Capturing



Stimme: Synchronisation

In modernen Computerspielen sind die Körper Hybridkonstruktionen, die von verschiedenen Menschen geformt werden (s. Abb. 9¹¹):

1. Der Körper und das Gesicht eines Darstellers werden mit Hilfe eines 3D-Scanners erfasst. Das vereinfacht die weitere Modellierung und sorgt für einen hohen Wiedererkennungswert, sofern dieser gewünscht wird.
2. Die Animationen werden von einem Schauspieler abgenommen, der mit Bezug auf die Spielfigur höchstens in der Körperstatur übereinstimmen muss.
3. Bei Bedarf kann die Mimik und die emotionale Ausdrucksbreite von einem anderen Schauspieler mittels facial motion capture aufgezeichnet werden.
4. Die Stimme wird von einem ausgebildeten Sprecher aufgenommen.
5. Die Reaktionen auf die Eingaben des Spielers oder auf Ereignisse im Spiel werden vom Game Designer konzipiert und von einem Software-Entwickler umgesetzt.
6. Der Spieler wiederum steuert die Figur durch die Spielwelt und ist verantwortlich für die passenden und unpassenden Aktionen, die hier ausgeführt werden.

11 Gamespot: Creating Elizabeth. <http://www.youtube.com/watch?v=hSDDE3ICLhA>

Dem Hollywood-Star-System folgend wirbt Quantic Dream für sein Spiel *Beyond: Two Souls* (2013) damit, dass Modell, Gestik, Mimik und Stimme für eine Spielfigur jeweils von denselben Personen stammen, in diesem Fall von den bekannten Schauspielern Ellen Page und Willem Dafoe.

3 Narration

Die zentrale Differenzierung in der narrativen Darstellung von Spielkörpern ist die Unterscheidung zwischen *Charakter* und *Avatar*.¹² Der Avatar ist eine virtuelle Repräsentation, eine Figur, die formlos genug ist, um als Projektionsfläche für den Spieler dienen zu können, der ihr sowohl einen Namen gibt als auch für ihr Aussehen, für ihre Fähigkeiten und ihr Verhalten verantwortlich ist. Avatare finden sich üblicherweise in Rollenspielen und Lebenssimulationen, in denen sie an die individuelle Spielweise des Spielers angepasst werden können. Avatare werden in Spielen angeboten, in denen der Spieler Entscheidungen treffen kann, die den Handlungsverlauf und damit die Spielerzählung maßgeblich beeinflussen, in Spielen mit starker Player-Story, der individuellen, durch den Spieler und seine Handlungen erzählten Geschichte. Die bekanntesten finden sich in *The Sims* (ab 2000), *Eve Online* (2003) oder *World of Warcraft* (2004). Hier verwenden Spieler teilweise erhebliche Ressourcen – Spiel- und Echtgeld, Zeit und Gestaltungsleistungen –, um ihre Spielfigur individuell auszustatten.

Abb. 10: Avatar-Editoren



The Sims 3 (2009)

Eve Online (2003)

WoW (2004)

Im Gegensatz zu den frei gestaltbaren Avataren haben Charaktere ein unveränderliches Aussehen, einen vorkonfigurierten Körper und eine eigene Geschichte. Der Spieler kann sie zwar steuern, dennoch treiben sie in den Zwischensequenzen die Narration unabhängig vom Spieler voran und bringen das Spiel in eine vom Game Designer und vom Autor vorgesehene Richtung. Charaktere finden sich in Jump'n'Run-Spielen, in Action-Adventures und in Third-Person-Shootern; zu den bekanntesten gehören Mario und Sonic, Lara Croft und Snake, Max Payne und Marcus Fenix. Ähnlich wie im Hollywood-Star-System werden sie als Werbeträger

12 Vgl. Tracy Fullerton: *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 2. Aufl. Burlington: Elsevier 2008, S. 96–100.



für die gesamte Franchise aufgebaut, die in Trailern, Video-Spots, auf Postern und Making-Ofs zum Einsatz kommen. Die Identifikation durch den Spieler erfolgt nicht wie bei den Avataren in Form einer Projektion und partiellen Selbstverwirklichung – seht her, das bin ich! –, sondern in Form einer symbolischen Identifikation mit einem Anderen bei gleichzeitiger Kontrolle – seht her, wen ich steuere! In Spielen mit Anti-Helden wie *Manhunt 2* (2007) oder *Grand Theft Auto V* (2013) ist es für den Spieler hingegen wichtig, eine innere Distanz zum Protagonisten aufrechtzuerhalten und Identifikation durch voyeuristisches Schaudern zu ersetzen – seht her, wie schrecklich diese Figur ist!

Avatare werden gesteuert, Charaktere hingegen begleitet. Die Funktion hängt dabei weniger an der Darstellung als vielmehr an der narrativen Einbettung. Die Trennung zwischen Identifikation und zuschauender Distanz gilt auch für Spiele aus der Ego-Perspektive, die ohne Körperdarstellung auskommen bzw. den Körper auf eine waffentragende Hand reduzieren. Zwar laden viele Ego-Shooter zu einer Identifikation mit dem omnipotenten Protagonisten ein, aber die Rollenübernahme gelingt nicht, wenn die Handlungen der Spielfigur vom Spieler nicht als angemessen gesehen werden. So begründeten viele Spieler die massive und vielfach auch als unangemessen empfundene Gewaltausübung in *Bioshock Infinite* (2013)¹³ durch die Biografie des vom Spieler gesteuerten Booker deVitt, der in dem Ego-Shooter zwar nahezu nie sichtbar wird, aber dennoch weniger als Avatar, als starker Stellvertreter des Spielers, sondern als Charakter, als zu begleitende Figur, wahrgenommen wurde. Das Action-Adventure *Outcast* (1999) stellt den Spieler vor die Wahl, die Kamera beliebig auszurichten, um das Spiel aus der First- oder der Third-Person-Perspektive zu spielen. Die visuelle Perspektive ist lediglich eine Koordinatenänderung der 3D-Kamera in der Spielwelt, die eingenommene Perspektive bezogen auf den Spielkörper ist eine narrative.

Doch gerade in den handlungsrelevanten Ereignissen, die der Spielfigur zustoßen können, zeigen sich die Eigenarten der erzählten Körper. Viele Autoren von Computerspielen greifen aufgrund der notorischen Schwäche ihres Mediums für behutsame und differenzierte Erzählweisen auf vorgefertigte Erzählmuster zurück, auf narrative Klischees, die dem Spieler ohne viel Aufwand notwendige Storyelemente vermitteln. Eine reichhaltige Quelle für derartige Klischees bietet die Genreliteratur und noch stärker das Genrekino: Motive, Charaktere, Orte und Handlungen aus Science-Fiction-, Fantasy-, Horror-, Krimi-, Abenteuer-, Ritter- oder Militärerzählungen werden bevorzugt verwendet, um Spielen narrativen Rahmen und Struktur zu bieten. Dadurch tendieren Spiele ihrerseits zur starken narrativen Genrebildung, die ihre eigenen Muster reproduziert. Dies führt dazu, dass viele Spiele immer noch auf Erzählformen aus der Anfangszeit des Mediums zurückgreifen, obwohl sich in der Zwischenzeit die Spielerbasis grundlegend geändert hat. Das durchschnittliche Alter von Computerspielern liegt weltweit bei über 30 Jahren bei ungefährtem Aus-

13 <http://kotaku.com/bioshock-infinite-is-insanely-ridiculously-violent-it-470524003>

gleich zwischen männlichen und weiblichen Spielerinnen,¹⁴ dennoch werden weiterhin vor allem Geschichten für 14-jährige Jungen erzählt. Und diese Zielgruppe erwartet ganz bestimmte audiovisuelle und narrative Eigenschaften von den präsentierten Spielfiguren. Dazu gehört die Allmachtsfantasie eines Heldenkörpers, der sich souverän in jeder Lage bewegen kann, wobei etwaige Schwierigkeiten durch Gewaltanwendung aus dem Weg geschafft werden. Innere Konflikte, sofern überhaupt vorhanden, dienen lediglich der narrativen Begründung für die Spielhandlungen, haben aber auf den Spielverlauf keine Auswirkung.

Und natürlich müssen Spielkörper perfekt sein, wobei deutlich zwischen Männer- und Frauenkörpern unterschieden wird. Anita Sarkeesian zeigt in der 2013 begonnenen Online-Serie *Tropes vs. Women in Video Games*, wie wiederkehrende Erzählmuster die Rollen und Darstellungen von Frauen in Computerspielen prägen.¹⁵ Zu diesen Plot-Hilfsmitteln gehört die *Damsel in Distress*, bei der eine weibliche Figur entführt wird, um von einem männlichen Protagonisten gerettet zu werden, die damit verwandte *Woman in the Fridge*, bei der eine oder mehrere Frauen geopfert werden, um dem männlichen Helden einen Grund für seinen Rachefeldzug zu geben, die *Ms. Male Characters*, die als ausgewiesene weibliche Variante einer standardmäßig männlichen Figur auftreten, oder *Frauen als Hintergrunddekoration*, bei der weibliche Nebenfiguren zu Sexualobjekten versachlicht werden. Hinzu kommen geschlechtsspezifische Unterschiede in der narrativen Begründung für eine Charakterentwicklung – wie die Spielekritikerin Leigh Alexander es ausdrückte: „It seems that when you want to make a woman into a hero, you hurt her first. When you want to make a man into a hero, you hurt ... also a woman first.“¹⁶ Sarkeesians Videos haben umfangreiche Diskussionen im Netz ausgelöst, viele Gegenmeinungen provoziert, die aber weniger inhaltlich auf ihren Gehalt als vielmehr diskursanalytisch mit Blick auf die Aushandlung von Definitions- und Gestaltungshoheiten zu lesen sind.

Ähnliche Regeln beherrschen die narrative Darstellung derjenigen Helden, die nicht einer heteronormativen Körpervorstellung entsprechen. Zwar gibt es eine kleine, aber wachsende Zahl von Spielen mit weiblichen Protagonistinnen, darunter *Tomb Raider*, *Mirror's Edge*, *Bayonetta*, *Heavenly Sword*, *Beyond Good & Evil* oder *Beyond: Two Souls*, die Hauptdarstellerinnen sind aber durchgängig als heterosexuell attraktiv bis hypersexualisiert inszeniert. Abweichungen von der Körpernorm des starken Helden sind kaum zu finden. *The Sims* oder *Mass Effect* gehören zu den wenigen Spielen, in denen nicht-heterosexuelle Entscheidungen überhaupt getroffen werden

14 Für die USA: http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2014.pdf Für die BRD: http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/bilder/gamer-statistiken/2012_biu_chart_gamer_alter.png Für Frankreich: <http://www.sell.fr/medias/images/uploads/resources/essentiel-jeu-video-2-2014-ENG.pdf>

15 Anita Sarkeesian: *Tropes vs. Women in Video Games*. <http://www.feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/> [2013].

16 Leigh Alexander: *What did they do to you?: Our women heroes problem*. http://www.gamasutra.com/view/news/219074/What_did_they_do_to_you_Our_women_heroes_problem.php [2013].



können. Die Körper der Computerspiele, so scheint es, ordnen sich den heteronormativen Erwartungen der Massenkultur allzu leichtfertig unter. Nintendo hat die Möglichkeit homosexueller Beziehungen in der Lebenssimulation *Tomodachi Life* mit dem Hinweis entfernt, lediglich harmlose Familienunterhaltung anbieten zu wollen, was nicht als Kommentar zu realem Leben zu verstehen sei.¹⁷

Aber Besserung ist in Sicht. Gerade in der Indie-Szene werden mit Spielen wie *Dys-4ia* (2012), *Actual Sunlight* (2013), *Gone Home* (2013) oder *Dominique Pampelmousse* (2014) gezielt narrative Klischees aufgebrochen und das Medium Computerspiel auch auf erzählerischer Ebene vorangebracht. Zwar wird dieser Transformationsprozess noch lange dauern, ehe von wirklicher Diversifizierung gesprochen werden kann, aber wenn ein hochkommerzialisiertes Entwicklerstudio wie Naughty Dogs für *The Last of Us* (2013) mit dem Zusatzkapitel *Left Behind* (2014) eine Geschichte anbietet, die zumindest zur Hälfte genau diese neuartigen Erzählweisen aufgreift und meisterhaft inszeniert, zeigt dies den Einfluss der Indie-Szene und die grundlegende Bereitschaft, die eigenen Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern.

4 Ludition

Der Begriff „Ludition“ bezieht sich auf die mechanischen und dynamischen Aspekte eines Spiels, die sich aus seinen Regeln ergeben. Dazu gehören Konfigurationen, Erfolge und Ressourcen.

Konfigurierbare Körper

In Rollenspielen können in der Charakterstellungsphase zu Beginn die wichtigsten Merkmale der Spielfigur konfiguriert werden, die zwar ‚Charakter‘ genannt wird, in unserer Terminologie aber besser als ‚Avatar‘ zu bezeichnen ist. Die Konfigurierbarkeit von Körpern in Computer-Rollenspielen wie *Baldur's Gate* (1998) geht zurück auf die Pen&Paper-Varianten, die ihrerseits vom ersten Rollenspiel *Dungeons & Dragons* (1974) inspiriert sind.

Neben Attributen wie Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz oder Charisma stehen zahlreiche Fähigkeiten und Talente zur Verfügung, die numerisch eingegeben und verwaltet werden. Der ludische Körper in Rollenspielen ist ein Bündel quantitativer Größen, die in Kämpfen und anderen Proben mit der jeweiligen Situation verrechnet werden. Die Stärke eines Charakters wirkt sich sowohl auf die Trefferwahrscheinlichkeit als auch auf die Schadensmenge aus, der Geschicklichkeitswert entscheidet über die Verteidigung, Intelligenz beeinflusst die Anzahl beherrschbarer Zaubersprüche und Charisma die Wahrscheinlichkeit, in einem Dialogbaum erfolgversprechende Optionen zu finden. Begleitet werden diese numerischen Konfi-

¹⁷ <http://www.gamespot.com/articles/nintendo-explains-why-it-won-t-allow-same-sex-relationships-in-tomodachi-life/1100-6419489/>

gurationen von der Möglichkeit, das Aussehen, die Kleidung und die Ausrüstung individuell einzustellen.

Abb. 11: Der Körper als Menge konfigurierbarer Größen in Rollenspielen



Baldur's Gate (1998)

Deus Ex (2000)

Deus Ex: Human Revolution (2011)

In Cyberpunk-Spielen wie *Deus Ex* (2000) stehen dem Spieler zusätzlich biomechanische Modifikationen zur Verfügung, in denen die Diskussion um Cyborgs und technisierte Körper aufgehoben und für die Spielmechanik verfügbar gemacht wird. In *Deus Ex: Human Revolution* (2011) werden die mit der Augmentierung verbundenen Konsequenzen einer transhumanen Gesellschaft zum handlungstragenden Thema. Nicht nur die soziale Segregation in augmentierte und benachteiligte, nicht-augmentierte Körper wird angesprochen, sondern auch der Umstand, dass die Körpererweiterungen nur mittels teurer Medikamente ertragbar sind, wodurch lebenslange Abhängigkeiten ganzer Bevölkerungsschichten von Pharmakonzernen entstehen.

Dieses narrative Dilemma stellt sich aus ludischer Sicht gänzlich unkompliziert dar. Niemand verzichtet auf Infrarot-fähige Augenimplantate, wenn damit der nächste Level einfacher zu bewältigen ist und die notwendigen Anschaffungskosten bezahlbar sind. Die Rezensionen des Spiels unterscheiden daher auch die Diskussion der gesellschaftskritischen und dystopischen Geschichte von den Tipps und Tricks zur optimalen Augmentierung des Protagonisten. Dieser in der Literatur als „ludo-narrative Dissonanz“¹⁸ bezeichnete Konflikt zwischen problematisierender Narration und affirmativer Spielmechanik findet sich in zahlreichen Spielen. Von *Bioshock*, in dem von einer Gesellschaft erzählt wird, deren Mitglieder daran scheiterten, dass sie sich durch Drogen Superkräfte verleihen konnten, in dessen Spielverlauf aber ebendiese Drogen für die erfolgreiche Bewältigung benötigt werden, über *Max Payne*, der im dritten Teil der gleichnamigen Spielreihe narrativ als alkoholabhängiges und von Schuldgefühlen zerfressenes Wrack dargestellt wird, in den Spielsequenzen hingegen mit akrobatischer Geschicklichkeit Dutzende von Feinden niederstreckt, bis zur jugendlichen *Lara Croft*, die in den Erzählsequenzen von *Tomb Raider* (2013) mit ihrer neuen Rolle als Überlebenskünstlerin hadert, im Spielverlauf kurz darauf

18 Clint Hocking: Ludonarrative Dissonance in *Bioshock*. http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [2007].



ihren Gegnern schon Brandpfeile ins Gesicht schießt: die narrativen und die ludi-
schen Strukturen stehen in vielen Spielen quer zueinander.

Körper als Erfolge

Körper sind in einigen Spielen relevante Siegbedingungen beim sogenannten *Body-Count*. Im Spiel *Bulletstorm* (2011), in seinem Umgang mit Gewalt sicherlich auch für Computerspiele eine Ausnahme, gibt es Extrapunkte für die Anwendung eines der 135 Skillshots, von denen einige mit mehr oder weniger expliziten Andeutungen auf Körper- und Sexualpraktiken benannt werden¹⁹:

Voodoo Doll	100	Kill an enemy by flinging them into a sharp metal object.
Touchdown	100	Thump a stunned Miniboss to his death.
Gag Reflex	50	Kill an enemy with a shot to the throat.
Gang Bang	25	Kill two or more enemies with a single flail explosion.
Topless	25	Blast away the top half of an enemy.
Double Penetration	50	You and a teammate kill an enemy by simultaneously shooting him with bullets.

Abb. 12: Körper als Erfolge



Bulletstorm (2011)



Dead Space (2008)



Counter Strike: Source (2004)

Ähnliches gilt für die Reihe *Dead Space* (ab 2008), deren zentrale Kampfmechanik darin besteht, die gegnerischen Necromorphs durch gezieltes Abschießen der Gliedmaßen zu zerstückeln, um ihre untoten Körper am Weiterkommen zu hindern. Und jeder Multiplayer-Shooter wie z. B. *Counter Strike: Source* (2004) zählt am Ende einer Partie die Anzahl der *Frag*s, der erfolgreich erlegten Figuren von Mitspielern, wobei das Team mit den meisten Frags gewinnt und der Spieler mit der höchsten Trefferrate in der Wertung am besten platziert wird.

¹⁹ <http://bulletstorm.wikia.com/wiki/Skillshots>

Doch aller Sorge um Desensibilisierung, Abstumpfung und Habituation zum Trotz berichten zahlreiche Spieler, dass sie die virtuellen Körper in Computerspielen nach Gewöhnung an die audiovisuelle Darstellung ihrer Vernichtung lediglich als Spielfiguren wahrnehmen, zu denen keine empathische Bindung aufgebaut wird, und dass sie ihre Entfernung aus dem Spiel emotional nicht gewalttätiger erleben als das Schlagen einer Figur bei *Mensch ärgere Dich nicht* oder beim Schach.²⁰ Bei aller Ludizität bleibt die Frage jedoch legitim, welchen Einfluss die audiovisuelle Darstellung von Spielzügen auf die Gesamtwirkung eines Werks hat.

Körper als Ressourcen

Im Spiel *Bioshock* (2007) trifft der Spieler regelmäßig auf die *Little Sisters*, die neben ihrer narrativen Einbettung als genetisch modifizierte Kinder die einzige Quelle zu der wichtigen Spielressource ADAM sind. Eine Little Sister kann dabei gerettet oder geerntet werden, was ihren Tod zur Folge hat. Für die Rettung gibt es 80 ADAM und bei jeder dritten Rettung zusätzlich ein kleines Geschenk. Beim Ernten werden 160 ADAM gewonnen, und das Spiel endet mit einer düsteren Abschlussequenz. Der Spieler sieht sich in diesen Situationen vor ein Dilemma gestellt, das innerhalb der Diegese des Spiels ein moralisches, in der Außenwelt des Spielers aber lediglich eine Entscheidung zwischen Narration und Ludition ist.

Michael Mangold, Verfasser zahlreicher Reiseführer für Spiele, löst als erfahrener Spieler den Konflikt zwischen Narration und Gameplay sehr abgeklärt:

„The moral choice? I prefer to live in a world, virtual or otherwise, where little girls aren't slaughtered like cattle, so from a role-playing perspective my preference is to save the Little Sisters. That said, from a game play point-of-view, I prefer to have the extra Adam to spend. Having played the game both ways, I prefer to harvest.“²¹

Ähnlich ressourcenorientiert gehen Spieler von Strategiespielen mit ihren Spielkörpern um. In *Space Hulk* (1993) oder *StarCraft* (1998) wird der Wert von US-Marines lediglich an dem Ressourcenverbrauch gemessen, der für ihre Erstellung erforderlich ist. Bei geeigneter Kosten-/Nutzenrelation werden sie im Spielverlauf ohne zu zögern geopfert, ein Umgang, der in beiden Spielen durch die Narrationen gedeckt wird, die Marines als Wegwerfware eines zynischen Militärregimes beschreiben.

20 Eine Google-Suche nach *Ego-Shooter Mensch ärgere Dich nicht* fördert jede Menge Blog-Posts und Forenbeiträge zu dieser Frage zutage.

21 Michael Mangold: *BioShock Walkthrough*. Medical Pavillon (Part Two). <http://www.visualwalkthroughs.com/bioshock/medical2/medical2.htm> [2008].



Abb. 13: Körper als Ressourcen



Bioshock (2007)



StarCraft (1998)



Die unsterbliche Partie (1851)

Was in Computerspielen nicht zuletzt durch die audiovisuelle Darstellung des Ressourcenverbrauchs als enthemmte Grausamkeit kritisiert wird, gilt in abstrakten Brettspielen als kluge Strategie. In der als ‚unsterbliche Partie‘ bezeichneten Schachpartie aus dem Jahr 1851 opferte Adolf Anderssen als Spieler Weiß gegen Lionel Kieseritzky nicht weniger als zwei Bauern, einen Läufer, zwei Türme und die Dame, um durch den damit gewonnenen Raumvorteil das Spiel für sich zu entscheiden.

Aus ludischer Sicht können Körper als Ressourcen betrachtet werden, die es optimal einzusetzen gilt. Eine Entscheidung für regelbedingte Vorteile und gegen narrative Konsequenzen muss in dieser Perspektive daher als Werteentscheidung gesehen werden und nicht als Zeichen für spielbedingte Unempfindlichkeit gegen die Konsequenzen des eigenen Handelns.

5 Performanz

Neben dem Körper der Spielfigur, seiner audiovisuelle Darstellung, seiner narrativen Einbettung und dem ludischen Umgang ist noch ein weiterer Körper am Spielerlebnis beteiligt: der Körper des Spielers. Ihm sind wir bereits im ersten Abschnitt bei seiner technischen Erfassung über Interfaces begegnet. Hier soll es nun um den Spielerkörper selber gehen und darum, wie er an der Spielerzeugung beteiligt ist.

Zunächst einmal muss der Spieler oder die Spielerin körperlich imstande sein, das Spiel überhaupt zu spielen. Dies ist eine Frage der körperlichen Geschicklichkeit und der Hand-Auge-Koordination, um die auf dem Bildschirm wahrgenommenen Abläufe in angemessene und zielführende Handlungsabläufe übersetzen zu können. Am ehesten lässt sich das Verhalten von Computerspielern mit der Leistung von Sportlern vergleichen. Auch dort gibt es zwischen den Gelegenheitsspielern ohne weitergehende Ambitionen und den Spitzensportlern, die von ihrer Leistung leben können, alle Abstufungen, die sich nicht zuletzt in ihrer Performanz zeigen, hier

verstanden im Sinne der Sportwissenschaft als beobacht- und messbares Ergebnis von Handlungen.

Und wie jede körperlich herausfordernde Tätigkeit zieht auch Computerspielen eine Zurichtung des Körpers nach sich. Die jeweils spezifischen Anforderungen der Spielinterfaces bringen es mit sich, dass in einem Spiel Hunderte bis Tausende Male die gleiche Bewegung auszuführen ist, die den Spielerkörper lokalen Anstrengungen aussetzt und im Extremfall die Belastungsgrenzen überschreitet. Vom *Nintendo-Daumen* über das *Space-Invaders-Handgelenk* bis zum *Mausarm* sind in der Medizin verschiedene körperliche Dysfunktionen dokumentiert, die auf übermäßigen oder zumindest untrainierten Umgang mit den Spielinterfaces zurückgeführt werden.²²

Derartige körperliche Ausfälle sind nicht nur selten, sie bleiben auch lokal auf kleinste Körperteile beschränkt und sind vernachlässigbar angesichts möglicher Verletzungsrisiken, denen sich Anhänger anderer Sportarten ausgesetzt sehen. Zwar ist bei Computerspielen die körperliche Aktivierung hoch im Vergleich zu anderen Mediengattungen – Bücher, Filme, Konzert- und Theaterbesuche setzen auf eine völlige Immobilisierung des Körpers, was bei längeren Rezeptionszeiten zu Rücken- und Nackenschmerzen führen kann, die dann aber als notwendiges Übel angesichts des ästhetischen Gewinns in Kauf genommen werden. Mit Blick auf anderen Aktivitäten und Sportarten wird der körperliche Einsatz beim Computerspielen von vielen Seiten jedoch als zu gering angesehen. Es ist eben dieser Mangel an „sportartbestimmender motorischer Aktivität“²³, der beim eSport, d. h. dem extrem kompetitiv organisierten und ausgetragenen Computerspielen, der Anerkennung als echter Sportart im Weg steht und ihm damit den Zugang zu internationalen Sportevents wie der Olympiade verwehrt. Obwohl alle eSportler bestätigen, dass Turnierspielen körperlich enorm anstrengend ist und dass Konditionstraining bzw. eine Ausgleichssportart dabei ebenso notwendig sind wie taktische Übungen, hält sich das Vorurteil unvermindert, Computerspielen sei im Wesentlichen eine kognitive Tätigkeit ohne größere körperliche Herausforderungen.

Die Vorurteile reichen sogar weiter. Im Gegensatz zum Schachspieler, der vom Bild des kultivierten und gepflegten Bildungsbürgers profitiert, stehen Computerspieler in der Nähe der körpervergessenen und ungepflegten Computerfreaks, denen die Kommunikation mit der Maschine wichtiger ist als ihr soziales Umfeld. Computerspieler und ihr vernachlässigter Körper stehen im Mittelpunkt zahlreicher Satiren bis hin zur Verunglimpfung, die zum Klischee des unsportlichen, übergewichtigen und kurzsichtigen Nerds kondensieren. In der *Southpark*-Episode „Make Love not Warcraft“ (S10E08, 2006) wird das Spiel *World of Warcraft* von einem übermächtigen Spieler tyrannisiert, dessen hohe Meisterschaft in seinem exzessiven Spielen

22 Konrad Lischka: Krank durch Konsolen. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/krank-durch-konsolen-vom-nintendo-nacken-zum-wii-wehwehchen-a-487959.html> [2007].

23 DOSB. Der Deutsche Olympische Sportbund, Definition „Sport“: <http://www.dosb.de/organisation/philosophie/sportdefinition/>

gründet. Doch hat dieser Exzess seine Spuren im Körper hinterlassen: Übergewicht durch übermäßigen Konsum von Fast-Food, Snacks und Soft Drinks, ungepflegtes Äußeres und vernachlässigte Körperhygiene in unaufgeräumter Wohnung, Handgelenksbandage als Hilfe gegen die vom Spielen beanspruchte Maushand.

Abb. 14: *Southpark: Make Love Not Warcraft* (2006)



Um ihn zu besiegen, müssen die vier Protagonisten sich ebenfalls intensiv auf das Spiel einlassen, was innerhalb kürzester Zeit eine ebensolche Transformation ihrer Körper zur Folge hat. Diese stehen umso stärker im Kontrast zu den makellosen Körpern der Avatare in der Spielwelt. Wie in vielen *Southpark*-Episoden greifen die Drehbuchautoren Trey Parker and Matt Stone in dieser Folge gesellschaftliche Vorurteile und Klischees, aber auch Sorgen und Ängste auf, spiegeln sie übertrieben und verzerrt zurück und wollen ihre Folge damit als sozialen Kommentar zu den Konsequenzen übermäßigen Computerspielens verstanden wissen.

Ein alternatives Bild der Spielerkörper wird von den Presseabteilungen der Hersteller von Spielen und Spielkonsolen geprägt. Es ist deutlich positiver konnotiert, zeigt hippe junge Menschen, die voller Lebensfreude einen Controller in der Hand halten, während sie vor einem begeisternden Spiel sitzen. Diese PR-Fotos werden unter dem Label *Fake Gamer* vor allem in der Computerspielszene amüsiert bis kritisch diskutiert.²⁴ Abgesehen davon, dass eine derart angestrenzte Haltung des Controllers sich schon aus bewegungsökonomischen Gründen verbietet, äußert sich die *Immersion* in ein Spiel nicht durch extrovertierte Körperhaltungen, sondern vielmehr durch höchste Konzentration. Der Medienkünstler Robbie Cooper hat mit seiner Bilder- und Videoreihe *Immersion* Verhalten von Kindern und Jugendlichen vor dem Bildschirm eingefangen, wobei auch hier nicht vergessen werden darf, dass zumindest einige der Abgebildeten sich der Tatsache wohl bewusst sind, dass sie sich vor einer Kamera in Szene setzen.

Neben der angestregten Mimik kommt gegebenenfalls noch die angedeutete Imitation des Spielgeschehens hinzu, wenn das motorische Gedächtnis z. B. eine Sprungbewegung aufruft, die der Spielcharakter am Bildschirm auszuführen hat. In diesem kurzen Moment bereitet sich auch der Spielerkörper auf den Sprung vor, der Befehl zur Ausführung wird aber nicht gegeben bzw. über den Controller an den kontrollierten Körper auf dem Bildschirm weitergeleitet.

24 <http://kotaku.com/tag/fake-gamers-of-the-week>

Abb. 15: In Szene gesetzte Computerspieler



Werbung mit Fake-Gamer-Familie

Robbie Cooper: *Immersion*

Wii-Bowling-Spieler

Gerade unerfahrene Spieler haben Mühe, während des Spiels zwischen dem eigenen und dem Spielkörper zu unterscheiden, was sich in ebendiesem Mitgehen äußert. Mit der Spielerfahrung einher geht eine motorische Entkopplung, und das Bewegungszentrum konzentriert sich mehr auf die Abläufe, die für die Bedienung des Controllers erforderlich sind.²⁵ Sehr schön lässt sich das bei *Wii Sports* (2006) beobachten: Während Anfänger oder für die Werbung fotografierte Spieler *Wii-Bowling* noch ganz im Sinne der Game Designer und der PR-Abteilung mit vollem Körpereinsatz spielen und den Schwung aus der Schulter holen, handeln routinierte Spieler schon deutlich energiesparender aus dem Handgelenk, weil die Sensoren der Wiimote nicht erkennen, welche Körperbewegungen die gemessene Beschleunigung ausgelöst haben. Der Weg von der angedeuteten oder, wie im Falle von *Wii Sports*, der ausgereiften Imitation zur spielspezifischen Eigenmotorik und Bewegungsökonomie ist ein Lernprozess, den der Spielerkörper zu bewältigen hat.

Und noch eine weitere Beobachtung deutet darauf hin, dass die Unterscheidung zwischen Spielerkörper und Spielkörper keinesfalls selbstverständlich ist: Mehrere Untersuchungen belegen, dass die Steuerung allzu perfekter Körper am Bildschirm Auswirkungen auf die eigene Körperwahrnehmung haben kann, sowohl für Männer als auch für Frauen. Demnach sinkt zumindest bei einigen Spielern im Anschluss an das Spielerlebnis die Zufriedenheit mit ihrem eigenen Körper, und sie beschäftigen sich mehr mit Körperfragen, insbesondere wenn ein sexualisierter Avatar gesteuert wurde.²⁶ Leider enthalten diese Studien keine Angaben zum spielbiografischen

25 Vgl. Serjoscha Wiemer: Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild im Videospiele. In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Herausgegeben von Britta Neitzel und Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren 2006. (= Schriftenreihe der GfM. 14.) S. 244–260.

26 Vgl. Nicole Martins [u. a.]: A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games. <http://dmitriwilliams.com/femalebodies.pdf> [2009]; Nicole Martins [u. a.]: Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters. <http://dmitriwilliams.com/virtualmuscularity.pdf> [2011]; Zeely Sylvia: Virtual Ideals: The Effect of Video Game Play on Male Body Image. In: Undergraduate Review, No. 9, 2013, S. 163–168. http://vc.bridgew.edu/undergrad_rev/vol9/iss1/32 Jesse Fox [u. a.]: The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. In: Computers in Human Behavior 29 (2013), S. 930–938. <http://vhil.stanford.edu/pubs/2013/fox-chb-sexualized-virtual-selves.pdf>



Hintergrund der Probanden, um festzustellen, ob die Identifizierung des eigenen mit einem virtuellen Körper sich mit wachsender Spielerfahrung verringert, ähnlich wie die erwähnten Imitationshandlungen und das körperliche Mitgehen nachlassen, wenn reale und virtuelle Welt voneinander getrennt werden. Die empirische Untersuchung dieser Verschränkung steht noch am Anfang und fokussierte lange Zeit auf die Frage, ob gewalthaltige Spiele zu Nachahmungstaten anregen. Etliche Studien später lassen sich diesbezüglich immer noch keine klaren Aussagen treffen, vermutlich auch deswegen, weil die Beziehungen keine kausalen sind.²⁷

Körpervergessener Nerd oder szenebewusster Hipster, souveräner Spieler oder Opfer unbewusster Prägungen, wo gehören Computerspieler nun hin? Die Wahrheit dürfte hier noch nicht einmal in der Mitte liegen, denn angesichts der Spielerzahl, die in Ländern mit entsprechender Infrastruktur weltweit zwischen 30 % und 60 % der Bevölkerung liegt und dabei alle Altersklassen und sozialen Schichten übergreift (Quellen s. Fußnote 14), kann davon ausgegangen werden, dass es den typischen Gamer nicht gibt und die Körper der Spieler so vielfältig sind wie die Spieler selber.

27 Vgl. Esther Köhler: *Computerspiele und Gewalt: Eine psychologische Entwarnung*. Heidelberg: Spektrum 2008; Michael Kunczik: *Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele*. Münster [u. a.]: LIT-Verlag 2013. (= Medien. 13.)