



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 59, Nr. 4, 2021  
doi: 10.21243/mi-04-21-19  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension:  
Bild und Spiel. Medien der Ungewissheit  
von Markus Rautzenberg

Jan Theurl

*Markus Rautzenberg begreift in seiner Monografie das Computerspiel als „das“ Medium schlechthin für die Erfahrung von Ungewissheit und vertritt die These, dass Computerspiele den alltäglichen Umgang mit Ungewissheit in ein spielerisches Moment transformieren.*

*Markus Rautzenberg considers computer games as simply “the” medium par excellence for the experience of uncertainty and argues, that computer games transform the daily dealings of uncertainty into a ludic experience.*

Verlag: Wilhelm Fink  
Erscheinungsort: Paderborn  
Erscheinungsjahr: 2020  
ISBN: 978-3-7705-6432-3



Seit jeher hat die Frage nach Ungewissheit, Zufall und Kontingenz die Wissenschaften beschäftigt. Von der Wahrscheinlichkeitstheorie, die durch komplexe Kalkulationen und Statistiken jegliche Form von Zufälligkeiten mathematisch widerlegen wollte, bis hin zu poststrukturalistischen Theoremen, die die alltägliche Erfahrung von Zufall begrifflich zu fassen versuchte, gibt es in den westlichen Diskursen eine lange Auseinandersetzung mit der Ungewissheit. In dieser Reihe findet sich auch Markus Rautzenbergs Werk *Bild und Spiel* wieder, das viele seiner theoretischen Ansätze aus Vorträgen und Aufsätzen vereint und somit auf virtuose Weise Bild- und Spieltheorie am Beispiel von gegenwärtigen Computerspielen bündelt.

Rautzenberg, Professor für Philosophie an der Folkwang Universität der Künste in Essen, versteht Ungewissheit als grundlegend für das menschliche Leben sowie unsere Beziehung zu einer immer stärker technisierten und digitalisierten Welt. In diesem Verbund spielen Medien eine wesentliche Rolle, da sie das Individuum in ein gleichermaßen spielerisches Verhältnis zur Kontingenz rücken: nicht nur wird sie aktiv erlebt, sondern sie wird auch ausverhandelt; exemplarisch dafür stehen zahlreiche Computerspiele, in denen die Wieder-Auferstehung nach dem Ableben eine wichtige Funktion für den Spielgenuss einnimmt. Computerspiele, so eine zentrale These Rautzenbergs, sind schlichtweg das ultimative Medium der Ungewissheit, da in ihnen Möglichkeiten zur Kontingenzbewältigung liegen. Computerspiele befinden sich hierbei in einer Spannung, die der Autor mit „framed uncertainty“ beschreibt: zum einen kann es durch die Programmierung der Computerspiele eigentlich keinen Zufall geben, da alle Elemente so aufeinander abgestimmt sein müssen, damit eine genussvolle Erfahrung daraus wird; zum anderen erleichtern sie von der Last der Kontingenzerfahrung, indem sie Lust am Zufall narrativ und spielerisch ausverhandeln.

Aufbauend auf dieser Überlegung strukturiert Rautzenberg seine Monografie in zwei Teile: der erste beschäftigt sich unter dem Titel „Gerahmte Unbestimmtheit“ mit Bildtheorien, der zweite Part mit Spieltheorien bzw. „Unbestimmter Rahmung“. Die beiden Teile sind jedoch keine in sich geschlossenen Abhandlungen, sondern die Kapitel kommentieren und korrigieren sich gegenseitig.

Daraus entspinnt sich ein theoretisches Konglomerat, das im Kern um Ungewissheit kreist, zugleich aber vielfältige Verbindungslinien zu Bild- und (Computer-)Spieltheorien aufweist. Rautzenberg entwickelt in der Folge einen Begriff von Bildlichkeit, der im Wesentlichen auf non-visuellen Elementen gründet. Er rekurriert hierfür auf zwei zentrale Theoreme: die ikonische Unbestimmtheit, die die Potenzialitätsfülle des Bildlichen umschreibt, und die Evokation, mittels derer Bildlichkeit stets eines Kontextes bedarf, um in Erscheinung zu treten. Dadurch löst sich der klassische Bildbegriff, der das ausschließlich Visuelle bezeichnet, auf und das Bild wird nicht nur als non-visuell begriffen, sondern auch stets in spezifischen Zusammenhängen auftretend verortet. Konstitutiv für das Bild ist „eine konkrete Präsenz, die im Modus der Absenz jede Wahrnehmung grundiert“. Gebündelt sieht Rautzenberg seine Überlegungen letztlich im Begriff des „Blindsehens“ von Lorraine Daston und Peter Galison, der trotz der Indexikalität des fotografischen Bildes gegenüber dem Sinn gänzlich indifferent ist. Bilder brauchen einen größeren, über sie hinaus gehenden Zusammenhang, um Sinn zu bekommen, zugleich ist hier aber noch nichts über Wahrheit und Irrtum des Bildlichen ausgesagt.

Von diesem komplexen Bildverständnis gelangt Rautzenberg schließlich zum Computerspiel und fragt nach den Erfahrungsmodi von Ungewissheit. Computerspiele können keine existenzielle Erfahrung von Kontingenz vermitteln; dieses kann höchstens ins Spiel implementiert sein, wodurch dieses wiederum ludisch wird.

Einerseits zeigt sich dies zum Beispiel in *Diablo 3*, in dem sich durch zufällig auftauchendes Equipment zur Charakterverbesserung die Lust an Ungewissheit zum Warenfetischismus steigert, andererseits in *Bloodborne*, das Ungewissheit narrativ in Form von unheimlichen Stimmungen inszeniert. Hier zeigt sich für Rautzenberg eine spezifische Spannung, wenn Computer, dessen Funktionieren auf Entscheidungen zwischen 0 und 1 beruht, und Spiel, das Entscheidungen selbstreferenziell verhandelt, in Konfrontation zueinander gelangen. Es sind letztlich „zwei im Prinzip inkommensurable Epistemologien [...], die trotzdem oder gerade deswegen die Grundlage nicht nur des Computerspiels, sondern auch der rechnerisch basierten Simulation“ sind.

Zentral für die Erfahrung von Kontingenz auf Basis rechnergestützter Parameter ist für den Autor das Verhältnis von Territorium und Karte. Die Figur wird durch ein nicht einsehbares Areal bewegt, das durch Erkundung zu einem Ort (Karte) wird und gleichzeitig durch die Bewegung in Raum (Territorium) transformiert wird. In weiterer Folge werden Karte und Territorium „sowohl gleichgesetzt als auch unterschieden“. Auch hierin zeigt sich das ludische Moment, mit „framed uncertainty“ umzugehen. Rautzenberg sieht in der Höhlenerkundung ein zentrales Moment des Computerspiels, da es symptomatisch auf Exploration und Kartografie aufbaut und Erkundung zum primären Spielprinzip erhebt: Die Welt wird als Bild erforschbar. Computerspiele stellen ästhetische Arbeit im Sinne Gernot Böhmes dar, die ein praktisches Handeln der Spielenden voraussetzt, damit ihr ludischer

Charakter entfaltet werden kann. Zugleich darf die Erfahrung nicht zu immersiv sein, da das Spiel seine Wirkung erst innerhalb der Differenz von körperlichem Leib und virtuellem Raum entfalten kann. Abschließend fügt Rautzenberg seine Thesen anhand der Computerspielreihe *Portal* zusammen. Durch den experimentellen Charakter des Spiels, der die Spielerinnen und Spieler eine Reihe von Möglichkeiten ausprobieren lässt, ist das maßgebliche Bildmedium nicht der Bildschirm, sondern eine in den Köpfen evozierte Bildlichkeit. Hier wird auch das sogenannte „environmental storytelling“ schlagend, indem anstatt explizit eine Narration zu erzählen, durch Andeutungen oder Konnotationen die Handlung vorangetrieben wird. Der Bildraum wird so zu einem Areal, das es mit Hilfe von Karte und Territorium zu erarbeiten und erschließen gilt. Durch das Experiment als Formprinzip und die imaginierte Narration trifft auf *Portal* in doppelter Hinsicht Ungewissheit zu.

Rautzenbergs Monografie zeichnet sich durch einen enormen theoretischen Gehalt aus, wodurch einzelne Gedankengänge nicht immer gleich verständlich sind und ein mehrfaches Lesen erfordern. Das Zielpublikum dürfte eindeutig im akademischen Bereich liegen, da sich der Autor in einem Spannungsfeld von Philosophie, Medientheorie, Ästhetik, Kultur- und Medienwissenschaft bewegt. Die Studie ist vor allem dann überzeugend, wenn die abstrakten Gedanken an konkreten Beispielen konkretisiert werden, wie beispielsweise im Abschnitt zur Höhle als speläologische Ästhetik des Computerspiels. Die Tatsache, dass die Kapitel

der beiden Abschnitte spiegelbildlich angelegt sind, macht eine erneute Lektüre insofern interessant, als sich durch die konkrete Gegenüberstellung zweier Kapitel neue Verbindungslinien ergeben können. Dennoch ist es der große Verdienst von Rautzenberg, vielfältige Ansätze zu einem stimmigen Ganzen zu synchronisieren. Obgleich theoretisch durchaus anspruchsvoll, wird man letzten Endes mit einer erkenntniserweiternden Studie belohnt, die mit seinem Anliegen, Bild- und Spieltheorie als gerahmte Ungewissheit im Computerspiel zu verbinden, seinesgleichen sucht.