



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 50, Nr. 3, 2012
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische,
analytische und funktionale Zugänge zum
Phänomen autothematischer Strategien in Games
von Bernhard Rapp

Karl H. Stingeder

Verlag: Werner Hülsbusch
Erscheinungsdatum: 18. September 2008 (1. Auflage)
ISBN: 3940317357
Deutsch, 252 Seiten

„Habt ihr damals auch in *Monkey Island 4* den originellen, allerdings in einem Adventure-Spiel nutzlosen +10 Stärketränk ausgewählt, um zu sehen wie das Spiel reagiert?“ ... „Ach, weißt du noch, wie man in *Monkey Island 4* von einem Dart-Pfeil getroffen werden konnte?“ Wenn Gamer über Computerspiele sprechen, werden Selbstbezüge, sogenannte „inhaltliche Anspielungen“, besonders gerne als Ausgangspunkt von Unterhaltungen herangezogen. Deshalb hält Bernhard Rapp, dessen

Disseration mit dem hier rezensierten Band in publizierter Form vorliegt, pointiert fest:

„Über die intertextuellen Verweise, die eben auch Verweise auf die (gemeinsame) Vergangenheit der Spieler sein können, wird der Anschluss an (ehemals) etablierte Redegegenstände möglich, wird Kommunikation beziehungsweise deren Akzeptanz wahrscheinlicher gemacht. Man erfährt die eigene Vergangenheit als Spieler in solchen Momenten möglicherweise nicht mehr nur als eine individuelle, sondern eine kollektive, die sich über das [...] Spielerlebnis zu erkennen gibt.“

„Selbstreflexivität im Computerspiel“ dreht sich daher um ein zentrale Frage: Welche Folgen ergeben sich durch selbstreflexive Strategien in Games? Bernhard Rapp veranschaulicht mit dem soeben zitierten Statement eine der größten Wellen, die durch Selbstreflexivität im Computerspiel geschlagen werden: Wenn sozusagen Computerspiele über Computerspiele „sprechen“, dann tragen diese selbstreferentiellen Bezüge zum Entstehen kollektiver Spieler-Identitäten bei. Das gleiche Prinzip funktioniert im Übrigen auch bei filmischen Bezügen, wie Rapp anhand seiner analytischen Beleuchtung von Selbstbezügen im Film „Goldmember“ (USA 2002, Regie: Jay Roach) – im letzten Kapitel des Buchs – besonders deutlich veranschaulicht:

„Der Film beginnt mit einem Kameraflug über eine Wüstenlandschaft. Als Untertitel erscheint der Hinweis ‚Irgendwo in Utah‘; spannungsgeladene Musik hebt an. Ein Militärhubschrauber fliegt über einen Canyon auf eine Straße zu, er verfolgt und beschießt ein dahinrasendes Motorrad – doch schon naht aus der Luft Rettung: Ein Mann stürzt in freiem Fall durch die Luft. Es ist, wie anhand der Aufschrift auf dem Fallschirmgurt für den Zuschauer leicht zu erkennen ist [sic!], Austin Powers. Erste Zeilen eines Vorspanns erscheinen im Bild – es handelt sich, so muss der Zuschauer denken, um den Anfang des Films. Von seinem Fallschirm sicher gebremst landet der Agent kurz darauf in seinem Auto, einem Sportwagen Cabrio mit der englischen Flagge als Lackierung, das er offenbar aus der Luft mithilfe seine Armbanduhr zielgenau ferngesteuert hat.“

Sogleich mischt er sich in die Verfolgungsjagd von Hubschrauber und Motorrad ein, setzt sich zwischen beide Kontrahenten, wehrt Schüsse des Hubschraubers mit einer schnell ausgefahrenen Panzerglasscheibe ab und zieht überhaupt dessen ganze Aufmerksamkeit auf sich. [Nach einem spektakulärem Schlagabtausch; Anm.] explodiert [dieser] in einem gewaltigen Feuerball. Zwischen den herabregnenden, noch brennenden Trümmern kommt Austin Powers auf den Beinen zu stehen; die Kamera fängt indes zunächst nur dieses ‚Fuß-Bild‘ in einer Naheinstellung ein. Sie fährt dann vertikal und bis zum Kopf an seinem Körper nach oben, es ist – Tom Cruise, wie sogleich durch die Credits bestätigt wird [...].“

Rapp versteht selbstreflexive Beiträge in Games daher in letzter Konsequenz als soziale Interaktionsprozesse. Er übersetzt „Selbstthematization“ bei Computerspielen im Sinne von „Gedächtnis“ und „Erinnerung“. Demnach bilden Selbstthematizationen in Computerspielen – wenn gleichsam Computerspiele über Computerspiele „sprechen“ – eine aktive gemeinschaftliche Erinnerung. Sie tragen dazu bei, gemeinsame Identitäten auszubilden. Rapp spricht in diesem Zusammenhang sogar von Computerspielen als Quelle des „kulturellen Gedächtnisses“.

Sowohl im Film als auch im Computerspiel übernimmt der Einsatz von Selbstthematization-Akten häufig eine bedeutsame Rolle. In beiden Medien wird darauf gesetzt, dass Gamer und Zuschauer die Selbstthematization erkennen und darüber ins Gespräch kommen. Rapp schließt daraus, dass sich sowohl im Film als auch im Computerspiel Selbstreflexivität als anerkanntes „Stilelement“ von filmischer und spielerischer Erzähl-Sprache etabliert hat. Die Unterschiede liegen in der Intensität der Wahrnehmung: Während im Film die Zuschauer darauf beschränkt sind, die Selbstthematization zu beobachten und als „komisch“ zu erkennen, motivieren Selbstbezüge im Computerspiel die Spieler durch die (im Vergleich zum Film) weitaus höhere Anziehungskraft des Spiels (Immersion).

So ist es etwa in „Monkey Island 4“ möglich, mit dem Helden an einem Dart-Turnier teilzunehmen. Eine der Spielfiguren wirft im Rahmen des

Turniers den Pfeil jedoch auf den realen Spieler. Der Pfeil trifft. Dies wird dadurch veranschaulicht, dass er von innen auf die Mattscheibe des Bildschirms (!) trifft, wobei an dieser Stelle des Spiels die grafische Darstellung von zersplitterndem Glas erscheint. Genau in diesem Moment wird die Sicht des Spielers auf den Spielraum beeinträchtigt. Somit bekommt die zu Beginn des Dart-Turniers von einem Mitspieler getätigte Äußerung im Nachhinein eine ganz besondere Bedeutung: „Jede Wette, dass du den Kerl da vorne nicht triffst?“ Der Kerl da vorne – das sind wir, die Spieler am Bildschirm.

Fazit: „Selbstreflexivität im Computerspiel“ bietet eine umfassende wissenschaftliche Beleuchtung von Selbstthematization in Computerspielen. Rapps Studie gipfelt in einer (durch Bildstrecken überaus einfach verständlich gemachten Analyse der) „Selbstbezüglichkeits-Strategien“ im PC-Adventure-Titel „Monkey Island 4“ (LucasArts 2000, Windows) sowie der Einleitungs-Sequenzen der Spionage-Film-Parodie „Goldmember“.