

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

Boizenburg: Werner Hülsbusch 2008, 250 S., ISBN 978-3-940317-35-3,
€ 32,90 (Zugl. Dissertation an der Universität Konstanz)

Wonderboy ist ein relativ einfach gestricktes ‚Jump ’n’ Run’ Spiel aus den Anfangstagen des kommerziellen Computer(spiel)zeitalters. Der kleine Urwaldjunge Tom-Tom muss Prinzessin Tanya befreien. In diversen Level hat er es mit gefährlichen Schnecken, Bienen, Quallen u.ä. zu tun. Energie verliert die Spielfigur, wenn man sie nicht über Steine springen, sondern darüber hinweg laufen lässt. Tom-Tom öffnet dann schmerzverzerrt seinen Mund, dreht sich aus dem Profil direkt zum Spieler und schaut ihn vorwurfsvoll an. Der Avatar gibt dem Spieler damit nicht nur deutlich zu verstehen, dass er ihn verletzt hat. Überdies teilt Tom-Tom ihm mit, dass die Unterlassung einer Handlung („jump“) die grundlegende Regel eines ‚Jump ’n’ Run Spiels’ verletzt hat. Hingewiesen wird also auf ein Funktionsprinzip des Spiels. Und das heißt: Es wird selbstreflexiv. Oder im Sinne der Weimarer Schule medienphilosophischer formuliert: Das Computerspiel denkt sich selbst. Jedoch – und das ist in diesem Zusammenhang wichtig – wird der fiktionale Handlungsraum hier nicht vollständig suspendiert. Tom-Tom läuft schließlich weiter während der den Spieler anblickt, freilich erheblich geschwächt.

Einigen solchen selbstreflexiven Computerspiel-Situationen geht Bernhard Rapp in seiner Dissertation nach. Damit schließt er nicht weniger als eine Forschungslücke. Richtete sich doch bis dato die Analyse selbstreflexiver Strategien vornehmlich auf Literatur und Film (und mit Abstrichen auf Fernsehserien), kaum jedoch auf Computerspiele. Am spannendsten ist die Schließung dieser Forschungslücke vor allem in den Passagen, in denen Rapp seine zentrale Hypo-

these ausbuchstabierte, die da lautet: „Selbstreflexive Strategien lassen sich in Computerspielen bevorzugt dort beobachten, wo die Frage nach der *Kohärenz des Spielprozesses bzw. der Spielerfahrung* akut wird. In dieser Hinsicht, so die Vermutung, kommt ihnen eine wichtige Funktion zu – und zwar in der Art, dass sie häufig zur Bildung bzw. Aufrechterhaltung von Kohärenzen eingesetzt werden, dass sie mithin der Ermöglichung einer Fortsetzung des Spiel(flusse)s oder Spielerlebnis kohäsiv zuarbeiten.“ (S.47) Selbstreflexivität hat aus dieser Perspektive also gerade *nicht* die Funktion den Spielverlauf zu stören, um dem Spieler klar zu machen, dass er ‚nur‘ spielt (und damit beispielsweise Prinzessin Tanya nach dem Spiel nicht tatsächlich nach Hause führen darf). Stattdessen geht es laut Rapp vornehmlich darum, genau an den Stellen, wo kommunikativer Abbruch droht, diesen zu verhindern. Anders gewendet: „Computerspiele wollen gespielt werden“ (S.51) – und Selbstreflexivität soll, systemtheoretisch ausgedrückt, eine entsprechende kommunikative Anschlusshandlung wahrscheinlicher machen.

Nachdem die Basisbegriffe geklärt wurden (vgl. S.55ff.), die Gegenstandswahl ausreichend legitimiert (vgl. 101ff.) und eine Taxonomie selbstreflexiver Situationen und Formen im Computerspiel mit Bedacht konzipiert sind (vgl. S.111ff.), wird vor allem diese Hypothese plausibel und umsichtig an vielen Beispielen entfaltet. Zwar vergisst Rapp nicht, immer wieder einzuräumen, dass diese Kohärenzfunktion nur eine mögliche Funktion des Computerspiels neben anderen ist (vgl. beispielsweise S.180f.). Dennoch laufen so gut wie alle seine Beispiele genau darauf hinaus. Der Grund dafür soll in der spezifischen Funktionalisierung der Selbstreflexion im Computerspiel zu finden sein. Sie lässt sich absetzen von der *kritischen* Funktion selbstreflexiver Strategien, die ohnehin vor allem in der Filmwissenschaft zum Beispiel am Werk von Jean-Luc Godard bereits unzählige Male analysiert und erforscht wurde. Viel eher ähnelt die typische Selbstreflexion im Computerspiel aus Sicht Rapps einer *affirmativen* Funktion. Anhand des sogenannten postmodernen Kinos und in jüngster Zeit vermehrt auch mit Bezug vorrangig auf amerikanische Fernsehserien wurde dies untersucht. Bei dieser Art ‚postmoderner‘ Selbstreflexion geht es nicht so sehr um die Erzeugung kritischer Kompetenz, vielmehr wahlweise um vollständige Suspendierung des mimetischen Prinzips, um reine Profilierungsmaßnahmen, um Wahrscheinlichkeitserhöhung der Anschlusshandlungen durch Ironie respektive Merfachcodierung oder um die lustvolle Reflexion des Spiels der Signifikanten (siehe dazu beispielsweise *Die Postmoderne im Kino* [Marburg 2000]). Nun wäre es nicht wenig, wenn Rapp einige Computerspiele in diesen illustren Kreis postmoderner Medienpraktiken einfügen würde, um damit womöglich die Dignität des Computerspiels zu steigern. Jedoch geht es in Rapps Dissertation – und dafür kann ihm der Leser nur dankbar sein! – nicht darum, wieder einmal einem vermeintlich unterschätzten Medium ästhetische Würde zu verleihen, durch den Verweis darauf, dass es genau so intelligent und gewitzt sein kann, wie die arrivierten Medien und Künste. Die ‚Würde‘ des Computerspiels findet sich in der Rapp’schen Lesart vielmehr in seiner *spezifischen* Ausgestaltung

der affirmativen Selbstreflexion. Denn selbstreflexive Figuren des Computerspiels sollen vorrangig *Immersionseffekte* erzielen. Der Spieler wird also aus dieser Perspektive immer weiter hinein getrieben in das Spieluniversum und eben *nicht* in Distanz dazu gesetzt (wie spielerisch auch immer dies ausgestaltet sein mag).

An dem die Arbeit abschließenden Vergleich des Computerspiels *Monkey Island 4* und dem Film *Austin Powers in Goldmember* (2002) wird diese mediale Spezifik exemplarisch entfaltet. (vgl. S.205ff.) In *Goldmember*, dem dritten Teil der Austin Powers-Reihe, wird bereits im Vorspann exzessiv *Irritation* erzeugt, unter anderem durch die Verunsicherung, welcher Schauspieler eigentlich den Geheimagenten Austin Powers spielt. Anstelle des zu erwartenden Mike Myers wird im Vorspann das Konterfei von Tom Cruise eingeblendet. (vgl. S.214f.) In *Monkey Island 4* geht es weniger um solche Irritationen der Erwartung, als vielmehr um *Reizungen*, die den Spieler dazu verleiten sollen, sich immer noch tiefer in die Fiktion hinein zu spielen. Inmitten eines Kneipenszenarios hat man die Möglichkeit, Fragen an die dort anwesenden Gäste zu stellen, um damit einem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Ist man aufdringlich genug, kann man einem Dialog lauschen, in dem es darum geht, einen ‚Kerl‘ zu beseitigen. Bisher hat der Spieler aus einer erhöhten Ecke der Kneipe die Szene verfolgen können. Nun drehen sich die Gäste zu dem Spieler und ein Pfeil wird auf ihn abgefeuert. Das Glas des Bildschirms zerbricht scheinbar an einer Stelle und die Sicht auf das Spielgeschehen ist damit eingetrübt. (vgl. S.228ff.) Die fiktionale Welt wird so aber *nicht* durchbrochen, sondern vielmehr auf den Spieler hin *erweitert*. Der Spieler wird dafür belohnt, dass er immer tiefer in die Spielwelt eindringt und gleichsam bietet diese Belohnung einen weiteren Anreiz noch tiefer vorzudringen usf. Mit dem Vergleich von *Monkey Island* und *Goldmember* markiert und behauptet Rapp einen zentralen Unterschied hinsichtlich der jeweils vorherrschenden Praktiken und Funktionen der Selbstreflexion in Film und Computerspiel: „Der Film stimmt mit der überdrehten Anfangssequenz auf den folgenden Diskurs ein, irritiert dabei (zumindest zeitweise) auch den Zuschauer, das Spiel motiviert dagegen durch verdeckte Fingerzeige den Spieler zur verstärkten Teilnahme, wobei hier immer auch angezeigt wird, dass der Spieler noch weiter, noch ‚tiefer‘ dringen kann [...].“ (S.232)

Die Hypothese zur Immersionsfunktion der Selbstreflexivität im Computerspiel wird nachvollziehbar entfaltet und anhand vieler Beispiele belegt. Dennoch hat die Arbeit ein Manko: Die untersuchten Phänomene und deren Erklärungen reichen kaum über den engen *innerästhetischen* Bereich und deren *mögliche* Funktionalisierung hinaus, weder systematisch noch kultur- und medienhistorisch. Rapp verbietet sich immer wieder selbst zu spekulativ und zu weitschweifend auf die von ihm untersuchten Gegenstände einzugehen. (vgl. beispielsweise S.101) So vermeidet er aber eben auch Fragen nachzugehen, wie der nach dem generellen Verhältnis von Materialität, Praxis und Funktion oder der nach übergreifenden kulturhistorischen Entwicklungen medialer Selbstreflexion. Beschränkung ist

freilich eine Zier; aber gerade dann, wenn die Ergebnisse so spannend sind, wie in Rapps Arbeit, ist es durchaus misslich, dass nicht der Versuch unternommen wird, größere Linien zu ziehen, über einzelne Computerspiele hinausgreifende Spekulationen anzustellen und weitere Phänomene zu integrieren. Die Arbeit ist aber wahrscheinlich zu sehr Qualifikationsarbeit, als dass sie so etwas auch noch leisten könnte. Dies sollte aber nicht als Kritik der grundsätzlichen Herangehensweise der Arbeit verstanden werden, sondern eher als Aufforderung an den Autor, sich noch mutiger und kühner ins nächste Level vorzuwagen. Nicht nur Computerspiele wollen gespielt werden!

Sven Grampp (Erlangen-Nürnberg)