

Immersion revisited. Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts

Jan-Noël Thon

Einleitung

Das Spiel mit dem Computer ist aus der heutigen Unterhaltungskultur nicht mehr wegzudenken. Computerspiele werden von Menschen beinahe jeden Alters und jeder gesellschaftlichen Stellung gespielt. Die Computerspielindustrie erfreut sich an mit der Filmindustrie vergleichbaren Umsätzen und nicht nur Evelyne Keitel sieht im 21. Jahrhundert das Jahrhundert der Computerspiele.¹ Wie viele andere der so genannten ‚neuen Medien‘ haben also auch Computerspiele unbestreitbar eine faszinierende Wirkung. Was aber macht diese Faszination aus?

Einen Erklärungsansatz bietet das Konzept der Immersion, wie es Janet Murray, Marie-Laure Ryan oder Alison McMahan auf Computerspiele angewendet haben. Das Konzept ist innerhalb der sich grade erst konstituierenden *Game Studies* allerdings nicht unumstritten und die Fragen, was denn nun Immersion sei und ob es überhaupt Sinn mache, von Immersion zu sprechen, werden keineswegs übereinstimmend beantwortet. So bemängelt etwa McMahan, dass es sich bei Immersion um einen häufig sehr vage und allumfassend verwendeten Begriff handele², welcher einer differenzierten Reformulierung bedürfe. Die Game Designer Katie Salen und Eric Zimmerman sprechen sogar von einem ‚immersiven Trugschluss‘³, der weite Teile des Diskurses über Computerspiele beherrsche.

Zwar bezeichnet Immersion in einem metaphorischen Sinn das ‚Eintauchen‘ in fiktionale Welten.⁴ Dieses ‚Eintauchen‘ ist aber weder gleichbedeutend mit dem Eintritt in eine andere Realität noch ist es für das Entstehen von Immersion notwendig, dass uns im Sinne einer Überlagerung unseres Wahrnehmungsapparats eine solche andere Realität vorgegaukelt wird. Vielmehr lässt sich mit Matthew Lombard und Theresa Ditton zwischen perzeptiver und psychologischer Immersion unterscheiden, wobei perzeptive Immersion sich auf die bereits erwähnte Überlagerung der Realitätswahrnehmung bezieht, während psychologische Immersion im Sinne der Verlagerung von Aufmerksamkeit auf Medieninhalte zu verstehen ist.⁵

Sowohl Murray als auch Ryan betonen im Anschluss an Samuel Taylor Coleridge die Notwendigkeit einer *willing suspension of disbelief* als Grundvoraussetzung von Immersion und machen damit deutlich, dass der Spieler eine Bereitschaft zur psychologischen Immersion, d.h. zur Verlagerung seiner

Aufmerksamkeit auf das Computerspiel, aufweisen muss und keineswegs durch immer größere Monitore, realistischere Grafiken und fesselnderen *surround sound* zu einer „*unwilling suspension of disbelief*“⁶ gezwungen wird. Es ist ein solches allerdings zumindest im Diskurs über Computerspiele nur noch selten anzutreffendes Verständnis von Immersion als vollständige Überlagerung der Realitätswahrnehmung, das Salen und Zimmerman völlig zu recht als immersiven Trugschluss kritisieren.

Mit Elena Gorfinkel lässt sich weiter feststellen, dass Immersion keine Eigenschaft eines Computerspiels, sondern ein Effekt ist, den dieses Spiel im Spieler produziert.⁷ Obwohl also die Bereitschaft zur Immersion bei verschiedenen Spielern unterschiedlich ausfallen wird, ist anzunehmen, dass ihr Entstehen nicht ausschließlich vom Spieler abhängt, sondern darüber hinaus durch bestimmte strukturelle Merkmale von Computerspielen bestimmt wird, die auch die individuelle Bereitschaft zur *willing suspension of disbelief* beeinflussen. Mich interessiert hier hauptsächlich, auf welche Ebenen von Computerspielen sich die Aufmerksamkeit von Spielern verlagert, durch welche Elemente von Computerspielen also Immersion hervorgerufen wird. Ich stütze mich bei der Beschreibung dieser Elemente auf ein an anderer Stelle entwickeltes Strukturbeschreibungsmodell für Computerspiele.⁸

Aufbauend auf diesem Modell unterscheide ich zwischen einer räumlichen, einer ludischen, einer narrativen und einer sozialen Ebene in Computerspielen. Bei diesen Ebenen handelt es sich zugleich um Perspektiven, aus denen Computerspiele beschrieben werden können. Bevor ich näher auf die Beschaffenheit dieser Ebenen und die durch sie hervorgerufenen Typen von Immersion eingehe, sei noch bemerkt, dass ein solches Verständnis von Immersion als multidimensionales Phänomen in den Game Studies inzwischen durchaus verbreitet ist.⁹ Die von Computerspielen ausgeübte Faszination kommt allerdings erst durch die Kombination der hier getrennt behandelten Typen von Immersion im Prozess des Spielens zustande.

Räumliche Immersion

Für die Ebene der räumlichen Strukturen lässt sich zunächst feststellen, dass viele Computerspiele im 21. Jahrhundert in komplexen fiktionalen Welten angesiedelt sind.¹⁰ Es kann also unterschieden werden zwischen dem gesamten Raum der fiktionalen Welt und den Räumen, die dem Spieler über seinen Avatar, seinen Stellvertreter in der Spielwelt, zugänglich sind und auf die er über das Interface einwirken kann. Während Ersterer meist zu großen Teilen ausschließlich narrativ vermittelt wird, handelt es sich bei Letzteren um

Schauplätze für das eigentliche Spielgeschehen. Räumliche Immersion im Computerspiel kann im Sinne einer Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers von seiner unmittelbaren Umgebung auf diese ihm über den Avatar zugänglichen Schauplätze verstanden werden.

Bei den meisten heutigen Computerspielen nehmen Schauplätze die Form dreidimensionaler Umgebungen an, in denen der Spieler seinen Avatar und darüber hinaus häufig auch den Punkt, von dem aus der Raum auf dem Bildschirm zu sehen ist, mehr oder weniger frei bewegen kann. Solche Schauplätze finden sich etwa in Ego-Shootern wie *Halo* (2002), wobei der Raum hier aus der Perspektive des Avatars dargestellt wird, die räumliche Position des Avatars also mit der Position, aus welcher der Raum dargestellt wird, zusammenfällt. Es wird nun nicht selten ein Zusammenhang zwischen einer solchen subjektiven oder *First Person* Perspektive und der Immersion des Spielers postuliert. So behauptet etwa der Game Designer Richard Rouse, dass die Darstellung der Spielwelt aus der Sicht des Avatars dazu führe, dass der Spieler in die Spielwelt hinein gezogen wird.¹¹ Andererseits spricht vieles dafür, dass Spiele wie *World of Warcraft* (2005), in denen die Schauplätze normalerweise nicht aus einer subjektiven Perspektive dargestellt werden, keineswegs weniger räumliche Immersion bei ihren Spielern erzeugen. Tatsächlich wird selbst in *Halo*, immer wenn der Avatar eines der zahlreichen Fahrzeuge benutzt, in eine semi-subjektive Perspektive gewechselt, ohne dass dadurch die räumliche Immersion des Spielers verhindert wird.

Ein weiterer im Zusammenhang mit räumlicher Immersion beachtenswerter Punkt ist die Qualität der audiovisuellen Darstellung. Es ist sicherlich plausibel, dass die dreidimensionalen Räume heutiger Computerspiele mit ihren hochauflösenden Grafiken und den die Raumerfahrung verstärkenden Soundeffekten die Immersion in diese Räume erleichtern.¹² Allerdings ist für das Entstehen von räumlicher Immersion nicht unbedingt eine realistische audiovisuelle Darstellung der Schauplätze notwendig.¹³

Ludische Immersion

Bei räumlicher Immersion als Verlagerung des Aufmerksamkeitszentrums auf den Schauplatz geht es auch um die kognitive Verarbeitung der Raumdarstellung durch den Spieler. Ohne hier allzu sehr ins Detail gehen zu können, behaupte ich, dass Spieler Situationsmodelle der Schauplätze in Ego-Shootern in ähnlicher Weise wie Situationsmodelle ihrer alltäglichen realen Umgebungen bilden¹⁴. Ein Situationsmodell eines Schauplatzes in einem Ego-Shooter wird allerdings neben Informationen über die Beschaffenheit

des Schauplatzes, seine Grenzen, eventuell existierende Hindernisse sowie die Position des eigenen Avatars und die Positionen etwaiger Gegner und Verbündeter, auch Informationen über die Möglichkeiten zur Interaktion mit dem Schauplatz enthalten.

Diese Möglichkeiten des Spielers zur Interaktion mit dem Schauplatz und seinem Inventar sind nicht nur durch räumliche Hindernisse wie Wände, Abgründe oder nicht zu öffnende Türen, sondern auch durch die Regeln des Spiels begrenzt, die eine häufig recht enge Bandbreite von möglichen Handlungen vorgeben. Rennen, Springen, Niederkauern und das Aufnehmen und Benutzen einer Vielzahl verschiedener Waffen sind elementare Fähigkeiten des Avatars in einem Ego-Shooter wie *Halo* und können als Teil der ludischen Struktur des Spiels verstanden werden. Dass Computerspiele ludische Immersion hervorrufen, d.h. die Verlagerung von Aufmerksamkeit des Spielers auf das Spiel, auf die Interaktion mit dem Schauplatz, ermöglichen und fördern, lässt sich allerdings nicht mit dem bloßen Verweis auf ihre Spielregeln erklären.

Lombard und Ditton haben darauf hingewiesen dass die Interaktion mit einer medial vermittelten Umgebung, d.h. die Möglichkeit die Form oder den Inhalt dieser Umgebung zu beeinflussen, einer der Hauptgründe für das Entstehen von *Presence* bzw. Präsenz ist¹⁵, wobei dieser Begriff in der Forschung häufig austauschbar mit Immersion verwendet wird¹⁶. Es geht aber bei ludischer Immersion darüber hinaus vor allem um die Herausforderungen, die ein Computerspiel für seinen Spieler bereithält. Ein Ego-Shooter erfordert eine Reihe von Fähigkeiten, wie schnelle Reaktionen oder strategisches bzw. taktisches Denken, um die jeweiligen Gegner in ausgedehnten Feuergefechten zu besiegen.

Man mag nun über diese von Tony Manninen als „straight-forward“¹⁷ bezeichnete Natur solcher Spiele denken, wie man will, sie trägt sicherlich nicht unwesentlich zum Entstehen von ludischer Immersion bei. Die hier stattfindende Verlagerung eines Großteils der Aufmerksamkeit auf die Steuerung des Avatars und die Interaktion mit dem Schauplatz und seinem Inventar wird von einer Reihe von Forschern¹⁸ in einen Zusammenhang mit dem von Mihaly Csikszentmihalyi entwickelten Begriff des Flows¹⁹ gebracht. Wie sich Flow nur einstellt, wenn der Herausforderungsgrad einer Tätigkeit den Handelnden weder überfordert (was früher oder später zu Frustration führt) noch unterfordert (was letztlich in Langeweile resultiert), so stellt sich ludische Immersion nur ein, wenn der Spieler das Interface beherrscht und seine Fähig-

keiten dem Anforderungsgrad des Spiels entsprechen, er also gefordert wird ohne überfordert zu werden.

Narrative Immersion

Im Hinblick auf die Ebene der narrativen Strukturen lässt sich feststellen, dass neuere Ego-Shooter nicht nur Schauplätze für ludische Ereignisse schaffen, sondern darüber hinaus mit Hilfe einer Reihe von Erzähltechniken wie Cutscenes oder prädeternierten Ereignissen und Ereignissequenzen innerhalb von Schauplätzen Geschichten vermitteln, die zumindest im Vergleich zu frühen Vertretern des Genres recht komplex anmuten. Unter die Funktionen narrativer Ereignisse in Computerspielen fallen neben der Vermittlung einer Geschichte die Ausgestaltung der fiktionalen Welt sowie die Vermittlung von Kenntnissen über Spielregeln und Spielziele. Obwohl also die narrative Struktur von Computerspielen auch die räumliche und die ludische Immersion beeinflussen wird, führt die durch sie vermittelte Geschichte in erster Linie zu einem weiteren Typ von Immersion.

Es handelt sich bei narrativer Immersion um die Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den Fortgang und die Figuren der Geschichte. Im Anschluss an Ryan ließe sich hier auch zwischen temporaler und emotionaler narrativer Immersion unterscheiden.²⁰ Ryan bezeichnet mit temporaler Immersion das Entstehen von Spannung, d.h. die Verlagerung von Aufmerksamkeit auf den Fortgang der Geschichte. Der wichtigste Bereich emotionaler Immersion ist die Entstehung von Empathie, d.h. die Verlagerung von Aufmerksamkeit auf das Schicksal einzelner Figuren. Auch wenn dieser zumindest teilweise Ermi und Mäyräs imaginativer Immersion entsprechende Typ von Immersion in anderen Computerspielgenres – insbesondere in Rollenspielen – eine wohl noch zentralere Funktion zukommt, kann auch der Singleplayer-Modus in *Halo* mit seiner für Ego-Shooter typischen Rette-die-Welt-Geschichte bei entsprechender Bereitschaft des Spielers zu narrativer Immersion führen.

Soziale Immersion

Wie in vielen anderen neueren Ego-Shootern auch spielen narrative Elemente also eine wichtige Rolle in *Halos* Singleplayer-Modus. Zumindest im klassischen Multiplayer-Modus werden diese narrativen Elemente allerdings stark reduziert. Hier fungieren die Schauplätze als Arenen, in denen die Spieler ihre Avatare in verschiedenen Spielvarianten gegeneinander antreten lassen. An die Stelle der Narration tritt die Kommunikation und Interaktion der

Spieler untereinander.²¹ Um sich zu verständigen, können die Spieler von Multiplayer-Shootern verschiedene Kommunikationsmittel benutzen. Welche dies sind, hängt sowohl vom gespielten Spiel als auch von der Spielsituation ab. So gut wie alle Multiplayer-Shooter, die Internetspiele unterstützen, bieten ihren Spielern die Möglichkeit über Textnachrichten zu kommunizieren. Weit verbreitet ist auch die Verwendung von voice-over-IP Programmen wie *Teamspeak*, die es den Spielern ermöglichen während des Spielens über ein Headset oder ähnliches Equipment miteinander zu reden.

In Anlehnung an die australische Forscherin Sue Morris lässt sich vom Entstehen eines sozialen Raums an der Schnittstelle des Schauplatzes, der Spielregeln und der Spieler reden.²² Tatsächlich handelt es sich bei Kommunikation und sozialer Interaktion innerhalb und außerhalb von Spielservern um ein wichtiges Element jeder Art von Multiplayer-Spiel und auch, wenn solche Prozesse in einem Ego-Shooter vermutlich keine so zentrale Rolle spielen, wie dies in einem Rollenspiel wie *World of Warcraft* der Fall ist, lässt sich bei der Verlagerung von Aufmerksamkeit auf den auch in Ego-Shootern durch Kommunikation zwischen den Spielern in einem Spielserver konstituierten sozialen Raum von sozialer Immersion sprechen. Die hieraus resultierende Erfahrung von sozialer Präsenz der Mitspieler beeinflusst auch die bereits behandelten Formen von Immersion.

Fazit

Versteht man Immersion nun in dem hier skizzierten Sinne, so umfasst das Konzept deutlich mehr als den metaphorisch zu verstehenden Transport in eine narrativ vermittelte fiktionale Welt. So sinnvoll ein solches erweitertes Verständnis von Immersion in Bezug auf Computerspiele ist, so notwendig ist auch die präzise Abgrenzung verschiedener Typen von Immersion. Ich habe vorgeschlagen, für Computerspiele zwischen räumlicher, ludischer, narrativer und sozialer Immersion zu unterscheiden. Während räumliche Immersion als Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den Raum der Spielwelt vielleicht am ehesten dem entspricht, was Ryan und auch Murray unter dem Begriff verstanden wissen wollten, könnte man ludische, narrative und soziale Immersion jeweils durch andere Begriffe ersetzen.

Ludische Immersion als Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf die Steuerung seines Avatars, auf die Interaktion mit den Schauplätzen und ihrem Inventar, hat als eine Voraussetzung das Gleichgewicht von Fähigkeiten des Spielers und Anforderungen des Spiels und ließe sich vermutlich auch mit Hilfe von Csikszentmihalyis Begriff des ‚Flows‘ beschreiben. Der Begriff

der narrativen Immersion als Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den Fortgang der Geschichte und die in ihr vorkommenden Figuren ließe sich durch die Begriffe Spannung und Empathie ersetzen. Soziale Immersion schließlich als Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den durch ein Multiplayer-Spiel geschaffenen sozialen Raum ließe sich vermutlich auch mit Begriffen wie Kommunikation und sozialer Interaktion umschreiben. Abschließend bleibt allerdings festzuhalten, dass der Begriff ‚Immersion‘ häufig in einer über bloße räumliche Immersion hinausgehenden Weise verwendet wird²³ und eine Unterscheidung verschiedener Typen von Immersion daher schon aus Gründen der terminologischen Klarheit sinnvoll zu sein scheint.

¹ Vgl. Keitel, Evelyne: Einleitung: Zum Genre Computerspiel. In: Evelyne Keitel et al. (Hg.): *Computerspiele - Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?* Lengerich (u.a.): Pabst 2003, S. 7-32.

² Vgl. McMahan, Alison: Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games. In: Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, London: Routledge 2003, S. 67-86.

³ Vgl. Salen, Katie und Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass., London: MIT Press 2004, S. 450ff.

⁴ Vgl. Murray, Janet: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York (u.a.): The Free Press 1997, S. 98.

⁵ Vgl. Lombard, Matthew und Theresa Ditton: At the Heart of It All: The Concept of Presence. In: *JCMC* 3, 1997, 2. Online: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>. Stand: 01.03.2006.

⁶ Furtwängler, Frank: Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Interaktion, Immersion*. Marburg: Schüren 2006, S. 154-169. Zitat S. 168, Hervorhebung im Original.

⁷ Elena Gorfinkel, zitiert nach Salen und Zimmerman: *Rules of Play*, S. 453.

⁸ Vgl. Thon, Jan-Noël: Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. Erscheint in: Corinna Müller (Hg.): *Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben*. Marburg: Schüren (in Vorbereitung).

Thon, Jan-Noël: Communication and Interaction in Multiplayer First-Person-Shooter Games. In: Giuseppe Riva et al. (Hg.): *From Communication to Presence. Cognition, Emotions and Culture towards the Ultimate Communicative Experience. Festschrift in honor of Luigi Anolli*. Amsterdam: IOS Press 2006, S. 243-265.

⁹ Vgl. auch Ermi, Laura und Frans Mäyrä: Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: *Digra 2005 Proceedings*. Online: <http://www.gamesconference.org/digra2005/viewpaper.php?id=267&print=1>. Stand: 01.03.2006.

¹⁰ Vgl. Thon: Schauplätze.

¹¹ Vgl. Rouse, Richard III: What's Your Perspective? In: *Computer Graphics* 33, 1999, 3. Online: <http://www.paranoidproductions.com/gamingandgraphics/fifth.html>. Stand: 01.03.2006.

¹² Vgl. Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, London: Johns Hopkins 2001, S. 309.

¹³ Vgl. McMahan: Immersion. Vgl. auch Murray: *Hamlet*, S. 159 und Ryan: *Narrative*, S. 158.

¹⁴ Vgl. Thon: Communication.

¹⁵ Vgl. Lombard und Ditton: Presence.

¹⁶ Vgl. McMahan: Immersion.

¹⁷ Manninen, Tony: Rich interaction in the context of networked virtual environments: Experiences gained from the multi-player games domain. In: Ann Blanford et al. (Hg.): *People and computers XV: Interaction without frontiers: Joint proceedings of HCI 2001 and IHM 2001*. London (u.a.): Springer 2001, S. 383-398. Zitat S. 390.

¹⁸ Vgl. etwa Ermi und Mäyrä: Immersion.

¹⁹ Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: *FLOW. Das Geheimnis des Glücks*. Frankfurt: Klett-Cotta 1992.

²⁰ Vgl. Ryan: *Narrative*, S. 140ff.

²¹ Vgl. Thon: *Communication*.

²² Vgl. Morris, Sue: First-person shooters: A game apparatus. In: Geoff King und Tanya Krzywinska (Hg.): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London, New York: Wallflower Press 2002, S. 81-97.

²³ Vgl. Ryan: *Narrative*, S. 15.

Empfohlene Zitierweise

"Immersion revisited. Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts." In: Christian Hißnauer/Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *Medien - Zeit - Zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2006. S. 125-132.