

# Spiel der Attraktionen

Raum, Körper und Ideologie im multimodalen Dispositiv der Virtuellen Realität

**Martin Hennig**

## 1. Einleitung

Ist Multimodalität gleichzusetzen mit einer ‚neuen Medialität‘? Ein multimodaler semiotischer Zusammenhang setzt erst einmal lediglich ein Zusammenspiel mehrerer Zeichensysteme voraus.<sup>1</sup> Während auch traditionelle Medien wie der Film unter diese allgemeine Definition fallen, werden in der Forschung insbesondere digitale Medien unter der Frage nach veränderten Medialitäten in multimodalen Kontexten diskutiert. Ein einschlägiges Beispiel für ein Anwendungsfeld dieser Perspektive ist das digitale Video- und Computerspiel. So beschreibt zum Beispiel Alexander Galloway das digitale Spiel als Ausdruck einer spezifischen ‚digitalen Logik‘ im Sinne informatischer bzw. algorithmischer Kontrollsysteme, weswegen etwa traditionelle ideologiekritische Ansätze auf dessen audiovisuelle Repräsentationsebene nicht mehr anwendbar seien.<sup>2</sup>

Tatsächlich operieren digitale Medien wie das Video- und Computerspiel erstens häufig grundsätzlich multimodal im Sinne der Inkorporation unterschiedlicher Zeichensysteme (Multimodalität erster Ordnung). Dabei sind analog zur filmischen Repräsentation als zentrale Faktoren der Bedeutungsbildung die Informationskanäle der audiovisuellen Präsentation zu berücksichtigen (gesprochene Sprache, Musik, Ton, Bild, Bewegtbild [mit Unterformen wie Animationen]). Zusätzlich sind je nach medialem Kontext weitere Kanäle zu berücksichtigen – im Fall digitaler Spiele etwa die Ebene des taktilen Feedbacks, man denke hier an die *Rumble*- bzw. Vibrationsfunktion moderner Spielesteuerungen, mit der bspw. der Herzschlag von Protagonist\*innen simuliert werden kann. Haptisches Feedback kann allerdings ebenfalls beim Film zum Einsatz kommen – etwa durch die Vibrationsfunktion eines modernen Kinosessels. Für einen zweiten – und von Galloway implizit angesprochenen – multimodalen Zusammenhang muss etwas weiter ausgeholt werden. Denn mit Blick auf den

---

<sup>1</sup> Vgl. Hans Krah, „Mediale Grundlagen“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.), *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017, S. 70.

<sup>2</sup> Vgl. Alexander R. Galloway, „Allegories of Control“. In: Alexander R. Galloway (Hg.), *Gaming. Essays on algorithmic culture*. Minneapolis 2006, S. 85-106.

Dispositivcharakter einzelner digitaler Medien sind jeweils technisch-apparative Spezifika zu konstatieren, die für sich genommen allerdings häufig noch keine Alleinstellungsmerkmale im Medienverbund bilden. So ist die Interaktivität als Ausdruck eines algorithmischen Kontrollsystems noch nichts, was Computer- oder Handyspiel, das Auswahlmenü eines Video-on-demand-Anbieters oder eine Virtual-Reality-Anwendung voneinander unterscheidet. In allen Fällen generieren allerdings die technisch-apparativen Gegebenheiten des jeweiligen Träger- und Verbreitungsmediums zusätzliche Bedeutungsaspekte. Relevante Parameter in Bezug auf digitale Medien in dieser Hinsicht sind zum Beispiel Größe/Format/Steuerungsinterface (Konsolen- oder Handyspiel), Frequenz und Signifikanz der Interaktion (Netflix-Menüsteuerung oder Computerspiel), die Umgebung (standortgebundene oder mobile Anwendung) oder der Grad der Online-Vernetzung, aus denen sich zentrale Bedeutungsrahmen für das Zusammenwirken der jeweiligen medialen Zeichensysteme ableiten: Bspw. kommt in einem Online-Spiel Mimik, Gestik oder auch vestimentären (Kleidungssignale) und proxemischen Codes (räumliche Distanzverhältnisse) in Bezug auf die Avatare eine gesteigerte Wichtigkeit auf einer medial vermittelten sozialen – und nicht nur auf der Darstellungsebene – zu.

All diese Aspekte sind in einem digitalen Dispositiv *potenziell* wirksam, werden aber nicht in jeder Anwendung und zu jedem Zeitpunkt aktualisiert. Ähnlich wie bei filmischen oder literarischen Formaten sind bei digitalen Medienformaten innerhalb eines gleichbleibenden technisch-apparativen Zusammenhangs zusätzliche Gattungsunterscheidungen vorzunehmen, die jeweils fundamentale Auswirkungen auf die Lesart der jeweils konstruierten medialen Welten und Ordnungen haben. Dies kann bei Fernsehen und Literatur etwa die Differenzierung von fiktionalen und faktualen Formaten betreffen; in digitalen Kontexten zum Beispiel zwischen online und offline, Simulation und Repräsentation oder von Interaktivität und Narrativität. In diesem Kontext scheint es deshalb gerechtfertigt, von einer Multimodalität zweiter Ordnung im Sinne situativ aufrufbarer und kombinierbarer medialer Modi zu sprechen: Online-Anwendungen sind häufig ebenfalls Offline nutzbar; je nach Situation können in einem digitalen Spiel unterschiedliche Verhältnisse von Interaktion und Narration aktualisiert sein; über Netflix kann innerhalb derselben Anwendung mittlerweile sowohl auf Filminhalte, als auch vereinzelt auf digitale Spiele zugegriffen werden, usw. Entsprechend scheint ein Spezifikum digitaler Medien gerade in der Vereinigung traditionell distinkter medialer Paradigmen in *derselben* medialen Anwendung zu liegen, wie das digitale Spiel anschaulich zeigt:

Im Metamedium Computer können sich die [...] Paradigmen von Repräsentation und Simulation vereinen. Beide Formen schließen sich nicht aus, sondern können Synergien bilden. In diesem Rahmen wird – wie Computerspiele beweisen – Repräsentation in die Simulation eingearbeitet.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Jörg Pacher, *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*. Boizenburg 2007, S. 131.

Eine konkrete multimodale Konfiguration in diesem Sinne wäre dabei immer auch vor dem Hintergrund des Medienverbunds in einem spezifischen historischen und kulturellen Umfeld zu diskutieren. Beispielsweise schließen sich Interaktion und Narration zwar nicht grundsätzlich gegenseitig aus – wie bereits nicht-digitale, interaktive Erzählformen wie Abenteuer-Spielbücher<sup>4</sup> demonstrieren – die *notwendige* Verknüpfung dieser beiden Modi innerhalb derselben medialen Form stellt aber zu einem spezifischen historischen Zeitpunkt (etwa in Opposition zum Konzept traditioneller Massenmedien) im Medienverbund eine Innovation dar. In diesem Zusammenhang geht etwa Felix Stalder von einer grundsätzlichen Neigung des Digitalen zur Überschreibung tradierter – medialer und nicht-medialer – Ordnungssysteme aus.<sup>5</sup>

Ob dieser grenzüberschreitende Charakter digitaler Medien über das digitale Spiel hinaus auf eine spezifische Konfiguration von Multimodalität zurückgeführt werden kann, soll im Folgenden mit Blick auf Technologien der Virtuellen Realität (im Folgenden kurz: VR) exploriert werden. Schon mit den ersten VR-Systemen wie CAVE<sup>6</sup> wurden große Hoffnungen in die neue Technologie und die damit verbundenen, scheinbar innovativen Formen der Kommunikation und Interaktion gesetzt.<sup>7</sup> Im Folgenden wird die Frage nach einer ‚neuen Medialität‘ im Kontext Virtueller Realitäten eng geführt mit der Frage nach ihrer multimodalen Konfiguration und Spezifik im Medienverbund – gerade auch im Abgleich mit der verwandten Form des Video- und Computerspiels. Da es dabei gerade die Ebene der räumlichen Immersion ist, die in gängigen VR-Definitionen regelmäßig als mediales Alleinstellungsmerkmal angeführt wird (vgl. Abschnitt 2), wird dies mit Blick auf Horrorspiele und -erlebnisse in VR geschehen, da sich das Horrorgenre schon in seinen filmischen und spielerischen Vorläufern durch eine spezifische Funktionalisierung medialer Räumlichkeit auszeichnet (vgl. Abschnitt 3).

---

<sup>4</sup> In Abenteuer-Spielbüchern sind regelmäßig Entscheidungen in Bezug auf mögliche Handlungen der Charaktere zu treffen. Als Konsequenz fährt man je nach getroffener Wahl auf unterschiedlichen Buchseiten mit dem Lesen fort. Zum Teil werden auch Kämpfe gegen Gegner ausgewürfelt.

<sup>5</sup> Vgl. Felix Stalder, *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.

<sup>6</sup> Vgl. Carolina Cruz-Neira et al., „The CAVE: audio visual experience automatic virtual environment“. In: *Communications of the ACM*. Jg. 35, H. 6/1992, S. 64-72. DOI: <https://doi.org/10.1145/129888.129892>.

<sup>7</sup> Mustergültig wird dies in einem Ted Talk von Medienkünstler Chris Milk vorgeführt. Dieser bezeichnet VR als „ultimate empathy machine“, weil es die Technologie erstmals möglich mache, jene die traditionellen Massenmedien kennzeichnenden Distanzverhältnisse zu überwinden. Die gesteigerte räumliche Immersion der Teilnehmenden in einer VR-Anwendung wird dabei an einen sozialen Wert geknüpft: Die über VR vermittelte soziale Kopräsenz wird im Talk als Voraussetzung sozialer Empathie interpretiert. Milk erzählt in diesem Zusammenhang, wie man dem Weltwirtschaftsforum in Davos VR-Brillen zur Verfügung gestellt habe, um mittels 360-Grad-Aufnahmen das Leid von syrischen Flüchtlingen in Jordanien erfahrbar zu machen, was aufgrund der durch die Technologie möglich gemachten sozialen Empathie umgehend zu humanitären Maßnahmen geführt habe. Entsprechend wird der individuelle Erlebnisbericht von Milk zur anthropologischen Generalaussage ausgeweitet: „VR is a machine, that makes us more human“. Vgl. Chris Milk, „How virtual reality can create the ultimate empathy machine“. In: *YouTube.com*, 22.04.2015. <https://www.youtube.com/watch?v=iXHil1TPxvA>; Abruf am 27.07.2022.

## 2. Multimodalität und Virtual Reality

Im semiotischen Sinn lassen sich als Prinzipien von Multimodalität Integration, Interaktion und Kooperation unterscheiden:<sup>8</sup> *Integration* bezieht sich auf den Aspekt, dass ein mediales Bezugssystem, ein Trägermedium, stets den Rahmen für einen multimodalen Zusammenhang bildet und damit dessen materiale Bedingungen insgesamt gültig sind. Für das Zeichensystem Schrift macht es einen Unterschied, ob es im Medium Buch, Film oder im Kontext einer Virtual Reality-Anwendung vorkommt. Im Film ist Schrift an die Rahmenbedingungen der Audiovisualität gebunden, insbesondere an die dem Medium inhärente Sukzessivität; wenn dagegen innerhalb der dreidimensionalen Raumdarstellung einer virtuellen Realität zum Beispiel die zweidimensionale Materialität einer Pergamentrolle simuliert wird, muss die Aufmerksamkeit der Nutzer\*innen erst auf dieses Objekt gelenkt werden, um Schrift als Zeichensystem überhaupt wahrnehmbar zu machen. Entsprechend fokussiert das Prinzip der *Interaktion* innerhalb eines multimodalen Rahmens darauf, dass die jeweilige Information, die durch ein Zeichensystem gegeben wird, ihre Semantik nicht mehr absolut entfaltet und bereits die prinzipielle Möglichkeit eines Mediums bedeutungstragend wird, verschiedene Kanäle zu realisieren. Interaktion fokussiert also darauf, innerhalb welchen Spektrums an prinzipiellen Möglichkeiten eine konkrete Kooperation angesiedelt ist; im Sinne der oben skizzierten Multimodalität zweiter Ordnung: innerhalb welcher Bandbreite an Wahrnehmungsemantiken genau welche mediale Modi realisiert und kombiniert werden. Im VR-Bereich wäre die Einbindung von Schrift etwa schon allein deshalb bedeutungstragend, weil sie eine Abweichung gegenüber den üblichen Modi der räumlichen Darstellung bildet. Die *Kooperation* mehrerer Informationskanäle formt dann im Speziellen die sich aus ihrer Beziehung ergebende Bedeutung. Sie ergibt sich aus dem Bedeutungspotential und der konkreten Semantik der einzelnen Informationskanäle durch die verschiedenen Formen der Kohärenzbildung.

Betrachtet man in Bezug auf die Rahmenbedingungen des Trägermediums Virtual Reality gängige Definitionen von VR-Technologien und vergleicht diese mit solchen des interaktiven Video- und Computerspiels, fällt auf, dass VR gegenüber digitalen Spielen kaum mediale Alleinstellungsmerkmale aufzuweisen scheint:

VR refers to immersive, interactive, multi-sensory, viewer-centered, three-dimensional computer generated environments and the combination of technologies required to build these environments.<sup>9</sup>

Dreidimensionalität, Interaktivität und Immersion sind Standardbegriffe der Game Studies,<sup>10</sup> genauso wie die Nutzer\*innenzentrierung eine der zentralen Ei-

<sup>8</sup> Vgl. für die folgenden Ausführungen Jan-Oliver Decker/Martin Hennig/Hans Krahl i.d.B.

<sup>9</sup> Carolina Cruz-Neira, „Virtual Reality Overview“. In: *SIGGRAPH*. H. 23/1993, S. 1.1-1.8.

<sup>10</sup> Vgl. Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, Mass. 1997.

genschaften der Darstellung virtueller Räume im digitalen Spiel bildet.<sup>11</sup> In vorliegender Definition kommt somit allein der Begriff der Multisensorität – die Eigenschaft eines Objektes, mit mehreren Sinnen wahrnehmbar zu sein – als hinreichendes Abgrenzungskriterium für virtuelle Realitäten in Frage.

Multisensorität ist dabei als rezeptionsseitige Wahrnehmbarkeit von Multimodalität zu verstehen, denn der multisensorische Eindruck basiert stets auf einer medialen Kombination unterschiedlicher Kanäle und Zeichensysteme. Und tatsächlich sind gerade Technologien der virtuellen Realität im Sinne des Prinzips der Interaktion darauf ausgelegt, solche multisensorischen Eindrücke zu stimulieren. Beispielsweise setzen die für virtuelle Realitäten üblichen Bewegungssteuerungen Anwender\*innen und ihre Avatare in direkte Beziehung zueinander, da die erwünschten virtuellen Handlungen auch real motorisch nachvollzogen werden müssen.<sup>12</sup> Nutzer\*innen- und Avatarhandlungen stehen hier nicht länger nur in arbiträrer Relation zueinander wie im konventionellen Video- und Computerspiel (zum Beispiel: Tastendruck = Kampfgeste), sondern befinden sich in einem (simulierten) Abbildungsverhältnis: Die Bewegungen der Anwender\*innen werden in simultane Bewegungen ihrer Avatare übersetzt, was zu einer Steigerung des Präsenzerlebens<sup>13</sup> führen soll. Dabei muss natürlich auch die Interaktion mit der virtuellen Welt erst erlernt werden, denn es werden niemals alle physikalischen Gegebenheiten der realen Welt simuliert. Für diesen Lernprozess ist wiederum die multimodale bzw. multisensorische Anlage der Spielwelt entscheidend. Auf ihrer Grundlage lassen sich aus verschiedenen Wahrnehmungsmodalitäten Aussagen über die Eigenschaften von Umweltobjekten ableiten. So wird die Benutzung einer Leiter durch die gespielte Figur audiovisuell dargestellt. Gleichzeitig muss für das Ergreifen einer Leitersprosse ein Button der Handsteuerung dauerhaft eingedrückt werden. Über die entsprechende Handausrichtung ist ein Festhalten der virtuellen Hand simuliert. Gerade über das Zusammenspiel aus audiovisueller räumlicher Darstellung und taktilem Element werden dabei Informationen über die Abstände der Leitersprossen bzw. über das Abbildungsverhältnis zwischen realem und virtuellem Raum kodiert: Welche Ausrichtung der realen Arme führt zu einer korrekten Positionierung der virtuell dargestellten

---

<sup>11</sup> Vgl. Stephan Günzel, *Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels*. Frankfurt/New York 2012; Benjamin Beil, *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld 2012.

<sup>12</sup> Bei Bewegungssteuerungen, die in konventioneller Spielehardware zum Einsatz kommen, wie jener der Nintendo Wii, reicht es häufig, lediglich eine minimale Geste auszuführen, die sich in einem Ähnlichkeitsverhältnis zur eigentlich erforderlichen Bewegung befindet (etwa, indem ein Tennisspiel nur über Bewegungen des Handgelenks gesteuert wird). Dies ist bei VR-Anwendungen häufig nicht ausreichend; hier müssen die für das Spiel erforderlichen Arm- oder Körperbewegungen im Kontext weiterentwickelter Tracking-Technologien und gemäß dem Ziel einer vollständigen Verkörperung der Anwender\*innen durch ihre Avatare in der Regel möglichst vollständig ausgeführt werden.

<sup>13</sup> Mit Präsenzerleben wird in der Medienpsychologie ein psychischer Zustand bezeichnet, bei dem Rezipient\*innen im Idealfall den Einfluss der Technologie auf eine medial vermittelte Situation nicht mehr wahrnehmen, und so der Eindruck einer direkten situativen Teilhabe entsteht. Vgl. Leonard Reinecke/Sina A. Klein, „Game Studies und Medienpsychologie“. In: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hgg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 221.

Extremitäten, um die Aktion des Ergreifens korrekt ausführen zu können? Diese Multimodalität erster Ordnung spiegelt sich auch im Zusammenwirken unterschiedlicher Zeichenklassen: Zur ikonischen dreidimensionalen Darstellung der Leiter in der virtuellen Realität kommt ein zusätzlicher indexikalischer Bezug zu den an dieser Leiter ausführbaren Handlungen, der über die taktile Ebene kodiert ist.

Für die Ebene der Habitualisierung der zur Erfüllung einer Spielaufgabe notwendigen Handlungen ist diese multimodale Kooperation zentral. Gleichzeitig stellt sich die Frage, inwiefern Formate, die eine Diegese ausbilden, durch diese Multimodalität erster Ordnung in ihrer zeitlichen Organisation, Figurenkonstellation, räumlichen Darstellung, ihren Ordnungsstrukturen und Weltmodellen beeinflusst sind. Inwiefern konstituiert sich dabei eine Interaktion von medialen Modi als Multimodalität zweiter Ordnung? Dies wird im Folgenden am Beispiel des Horrorgenres diskutiert.

### 3. Räumlichkeit im Horrorgenre

Für das Horrorgenre ist insbesondere ein spezifischer Umgang mit Räumlichkeit als konstitutiv zu betrachten.<sup>14</sup> Die Relevanz von Raumverhältnissen zeigt sich dort auf verschiedenen Ebenen. Neben konkreten mit dem Horrorgenre assoziierten Topographien (Friedhöfe, Krankenhäuser, Psychiatrien, Kellergeschosse usw.), sind dabei auch abstraktere Raumkonfigurationen zu berücksichtigen. Nach Robin Wood ist das Horrorgenre grundsätzlich durch den Antagonismus ‚Norm vs. Monster‘ geprägt.<sup>15</sup> Das ‚Monster‘ bezeichnet dabei ganz allgemein die antagonistische Instanz im Horrorfilm, deren Bandbreite von klassischen Monstern wie Werwölfen, Zombies und Vampiren, über menschliche Monster wie Serienkiller und Psychopathen bis hin zu Naturgewalten, Viren, Außerirdischen usw. reichen kann. Das jeweilig von der Norm Ausgeschlossene – wenn etwa die Protagonist\*innen des Vampirfilms eine Form abweichender Erotik, Promiskuität und reaktionäre Geschlechterbilder verkörpern – beansprucht in Form des Angriffs des Monsters im Raum der Normalität mit Nachdruck erneut Geltung.<sup>16</sup> Das

<sup>14</sup> Zum Zusammenhang zwischen Horror und Räumlichkeit vgl. ausführlich Martin Hennig/Peter Podrez (Hgg.), *Horror – Medien – Räume*. Würzburg (in Vorbereitung).

<sup>15</sup> Vgl. Robin Wood, „An Introduction to the American Horror Film“. In: Barry Keith Grant/Christopher Sharrett (Hgg.), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*. Lanham et al. 2004, S. 107-141.

<sup>16</sup> Mit den 1960/1970er Jahren findet ein deutlicher Wandel im filmischen Horrorgenre statt. In Beispielen wie Alfred Hitchcock, *PSYCHO*. Shamley Productions 1960 oder John Romero, *NIGHT OF THE LIVING DEAD*. Image Ten 1968 wird das Monster von vornherein *innerhalb* des Raumes der Gesellschaft verortet bzw. das Monster entspringt der Norm selbst, etwa in Form anthropologischer Konstanten oder grundsätzlich dysfunktionaler sozialer Ordnungen. Entsprechend kann das Monströse zum Ende dieser Filme auch nicht mehr vollständig verdrängt werden. Im vorliegenden Zusammenhang kann dieser filmhistorische Unterschied allerdings vernachlässigt werden, denn auch die historisch späteren Beispiele laufen jeweils auf eine Konfrontation von Norm und Monster heraus, die hier im Vordergrund steht. Vgl. Peter Podrez, „Der Horrorfilm“. In: Marcus

Monster stellt dabei schon aufgrund seiner bloßen Existenz die geltende Norm in Frage, da es auf diese Weise die Möglichkeit einer Abweichung repräsentiert.

Im Horrorfilm drückt sich der Einbruch des Monsters in den Raum der Normalität in der Regel durch einen Zusammenbruch architektonischer Ordnungen aus:<sup>17</sup> Architektonische Grenzen entpuppen sich dann häufig als dysfunktional; sie hindern das ‚Monster‘ nicht am Eindringen, sondern bewirken vielmehr eine Eingrenzung des Fluchtraums seiner Opfer – man denke an die labyrinthartigen Raumstrukturen und die mehrfachen gewaltvollen Grenzüberschreitungen des axtbewehrten Antagonisten in vermeintliche Fluchträume seiner Familie in *THE SHINING* (Stanley Kubrick, USA 1980).

Neben dieser abstrakten raumsemantischen Modellierung des Monsters stellt sich die Frage, in welchen Formen es im Horrorgenre bevorzugt dargestellt ist. Hierzu lässt sich Julia Kristevas psychoanalytische Theorie des Abjekten anführen, wobei der Begriff Dinge bezeichnet, die Ekel und Aversion hervorrufen: Leichen, Eiter, Spinnen, Mäuse etc.<sup>18</sup> Das Abjekte bedroht dabei die Grenzen des Ich, konfrontiert dieses mit Tod und Verwesung als notwendige Teile seiner selbst und muss deshalb – ähnlich der Verdrängung des Monsters aus dem Raum der Normalität nach Wood – abgestoßen werden:

There looms, within abjection, one of those violent, dark re-volts of being, directed against a threat that *seems to emanate from an exorbitant outside or inside*, ejected beyond the scope of the possible, the tolerable, the thinkable. [...] It beseeches, worries, and fascinates desire, which, nevertheless, does not let itself be seduced.<sup>19</sup>

Dabei ist das Abjekte nach Kristeva stets als Konfrontation mit animalischen Vorformen des Humanen zu betrachten, die eine erneute Grenzziehung erzwingen:

The abject confronts us, on the one hand, with those fragile states where man strays on the territories of *animal*. Thus, by way of abjection, primitive societies have marked out a precise area of their culture in order to remove it from the threatening world of animals or animalism, which were imagined as representatives of sex and murder.<sup>20</sup>

Insgesamt sind für das Horrorgenre folglich verschiedene Be- und Entgrenzungsvorgänge zentral: Das Monster überwindet die Grenze zum Raum der Normalität und zerstört dessen architektonische Ordnung, genauso wie dessen audiovisu-

---

Stiglegger (Hgg.), *Handbuch Filmgenre*. Wiesbaden 2018. [https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-658-09631-1\\_28-1](https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-658-09631-1_28-1); Abruf am 27.07.2022.

<sup>17</sup> Vgl. Eckhard Pabst, „Is anybody out there? Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm“. In: Hans Krahl (Hg.), *All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien*. Kiel 2001, S. 194-211.

<sup>18</sup> Vgl. Julia Kristeva, *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. New York 1982.

<sup>19</sup> Ebd., S. 1. Meine Hervorhebung.

<sup>20</sup> Ebd., S. 12 f. Hervorhebung im Original.

elle Darstellung häufig mit der Auflösung von Ich-Grenzen korreliert. Diese Prozesse gehen in der Regel mit Versuchen der erneuten Grenzziehung einher.

Wie wird dieses bedeutungsbildende Schema nun im technischen Dispositiv virtueller Realitäten realisiert, das auf eine multimodale Erfahrbarkeit des Dargestellten abzielt?

#### 4. Horror im VR-Dispositiv

Im Folgenden werden zwei Beispielfälle näher betrachtet. Die Analyse beginnt mit einer Untersuchung des Horrorspieles *Face your Fears 2* (Turtle Rock Studios/Oculus Studios, 2019), das exklusiv für eine Virtual Reality-Hardware – die Oculus-Hardware der Firma Facebook bzw. Meta, die in unterschiedlichen Ausführungen (Oculus Rift, Oculus Quest etc.) existiert – designt wurde. Hierbei werden die grundlegenden multimodalen Konstellationen und räumlichen Verhältnisse der VR-Anwendung herausgearbeitet. Mit *Resident Evil 7* (Capcom, 2017) steht dann ein zweites Beispiel im Fokus, das sowohl konventionell über den PC oder Spielekonsolen nutzbar ist, als auch über einen VR-Modus verfügt, der bei der Bewerbung des Spieles sowie in den Reaktionen von Publikum und Spielepresse als signifikant für die Nutzungserfahrung hervorgehoben wurde.<sup>21</sup> Gerade im Vergleich mit der nicht auf VR-Technologien basierenden Vergangenheit der renommierten Horror-Spieleserie sollen dabei Spezifika der Inszenierung in einem Virtual-Reality-Kontext herausgearbeitet werden.

##### 4.1 *Face your Fears 2*

In *Face your Fears 2* gilt es in zwei Geschichten, die unabhängig voneinander gestartet werden können, das Anwesen der Familie Harvest zu erkunden, dessen Inszenierung in beiden Fällen den Konventionen des Horror-Subgenres ‚Haunted House‘ folgt. Dieses ist gemäß einer chronotopischen Ordnung strukturiert,<sup>22</sup> die

<sup>21</sup> „Trotzdem übertrifft das VR-Erlebnis das TV-Pendant: Das Mittendrin-Gefühl ist in der virtuellen Realität noch ausgeprägter, die Atmosphäre wirkt noch einen Tick bedrohlicher und bei Begegnungen mit Gegnern schnellert der Puls noch ein bisschen heftiger in die Höhe. Wer also die Wahl hat und Resident Evil 7 so intensiv wie möglich erleben möchte, sollte sich auf jeden Fall in VR dem Survival Horror stellen.“ Michael Krosta, „Test: Resident Evil 7 biohazard“. In: *4Players*, 23.01.2017. [https://www.4players.de/4players.php/dispatcher/Allgemein/Test/35030/82341/3/Resident\\_Evil\\_7\\_biohazard.html](https://www.4players.de/4players.php/dispatcher/Allgemein/Test/35030/82341/3/Resident_Evil_7_biohazard.html); Abruf am 27.07.2022.

<sup>22</sup> „Den grundlegenden wechselseitigen Zusammenhang der in der Literatur künstlerisch erfaßten Raum-und-Zeit-Beziehungen wollen wir als *Chronotopos* [...] bezeichnen. [...] Im künstlerisch-literarischen Chronotopos verschmelzen räumliche und zeitliche Merkmale zu einem sinnvollen und konkreten Ganzen. Die Zeit verdichtet sich hierbei, sie zieht sich zusammen und wird auf künstlerische Weise sichtbar; der Raum gewinnt Intensität, er wird in die Bewegung der Zeit, des Sujets, der Geschichte hineingezogen. Die Merkmale der Zeit offenbaren sich im Raum, und der



sich als ‚konservierte Zeit‘ beschreiben lässt: Protagonist\*innen von Haunted-House-Narrativen müssen jeweils die Vorgeschichte des Handlungsortes aufdecken, um dessen gestörte Ordnung zu restabilisieren. Für die Hauptfiguren von *Face your Fears 2* entfaltet die Rekonstruktion von Vergangenheit dabei auch eine persönliche Dimension: In der ersten Erzählung befindet sich der Protagonist im Harvest-Anwesen auf der Suche nach seiner verschwundenen Schwester, in der zweiten Geschichte wird ein Ermittler für paranormale Aktivitäten zur Hauptfigur, der sich am Handlungsort auf die Suche nach einem ebenfalls verschwundenen Arbeitskollegen begibt.

*Face your Fears 2* wird auf der offiziellen Produktwebsite unter den Kategorien „Erkundungsspiele, Geschichten, Horror“ geführt.<sup>23</sup> Während diese Einordnung prinzipiell auch noch für konventionelle Video- und Computerspiele aus dem Horrorgenre zutreffend wäre, folgt die VR-Produktion doch einer eigenständigen, dispositiv bedingten Struktur. Diese lässt sich am ehesten über die Unterschiede zu traditionellen Horror-Spielerfahrungen<sup>24</sup> auf PC oder Spielekonsole kategorisieren:

#### *Räumliche Diskontinuierung*

Zwar kann im Hauptmenü zwischen den beiden genannten Erzählungen gewählt werden, doch diese teilen sich einen Handlungsort – das Anwesen der Familie Harvest. Beide Geschichten beginnen topografisch *in medias res* auf einer angrenzenden Landstraße oder in einem Van direkt vor dem Haus. Sonstige Teile der dargestellten Welt werden nicht visualisiert. Auch das Harvest-Anwesen selbst besteht aus wenigen für die Handlung relevanten Räumen, welche durch generische Transitpassagen (Höhlengänge, Trampelpfade usw.) verbunden werden; das Grundstück wird durch ebenso generische Wasserflächen ohne weitere Landmarken begrenzt. Insofern ist der Handlungsraum äquivalent zur im Menü aufrufbaren Karte des Anwesens gestaltet, welche ausschließlich jene für die Handlung unmittelbar relevanten Orte ikonographisch repräsentiert und per Schnellreisefunktion eine Umgehung der Transitstrecken erlaubt. Entgegen aktuellen Trends und Konventionen der digitalen Spielkultur liegt die Funktion der Raumdarstellung hier also gerade nicht in einer möglichst kontinuierlichen Raumerfahrung im Sinne einer Open-World-Struktur,<sup>25</sup> die in immer mehr Genres als Standard adaptiert ist. Vielmehr wird der diskontinuierliche Raumaufbau

---

Raum wird von der Zeit mit Sinn erfüllt und dimensioniert“. Michail M. Bachtin, *Chronotopos*. Frankfurt am Main 2008, S. 7. Hervorhebung im Original.

<sup>23</sup> Vgl. <https://www.oculus.com/experiences/quest/1860984660605547/>; Abruf am 27.07.2022.

<sup>24</sup> Vgl. zu diesen Martin Hennig, *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiele*. Marburg 2017, S. 186-189.

<sup>25</sup> Als *Open World*- oder auch *Sandbox*-Spiele werden Produktionen bezeichnet, bei denen ein Spieldurchgang nicht auf einem linearen Durchlauf distinkter Handlungsschauplätze (Level) basiert, sondern deren Missionsstruktur räumlich kontinuierlich angelegt ist. Spielenden bleibt aufgrund der frei begehbaren Topografie prinzipiell die Wahl überlassen, in welcher Reihenfolge sie die Herausforderungen des Spiels meistern möchten.

hier gezielt ausgestellt, was auch der technisch-apparativen Nutzungserfahrung entspricht. Denn kontinuierliche Raumbewegungen führen bei einigen Nutzer\*innen von Virtual Reality bekanntermaßen zu körperlichen Beschwerden („Motion Sickness“), was in VR-Anwendungen in der Regel durch alternative Fortbewegungsmöglichkeiten kompensiert wird (etwa die Möglichkeit des Teleportierens, d. h. des Springens von Raumposition zu Raumposition).

### *Somatischer Fokus*

Die räumliche Diskontinuierung steht in einem wechselseitigen Bedingungsverhältnis zu der für die Produktion zentralen somatischen Erfahrungsdimension der Raumwahrnehmung. Das Horrorerlebnis von *Face your Fears 2* basiert primär auf etlichen *Jump Scares*, über die sich die Nutzungserfahrung strukturiert. Dabei tauchen immer wieder unvermittelt Objekte im Blickfeld der Anwender\*innen auf – vornehmlich in Kopfhöhe und in der Regel begleitet durch stakkatoartige Soundeffekte – die mit den Armen wegzuschlagen sind oder denen physisch ausgewichen werden muss. Körperlichkeit steht damit nicht nur durch die notwendige körperliche Interaktion mit der Spielwelt im Fokus, sondern *Jump Scares* führen die Anwender\*innen aufgrund des damit intendierten körperlichen Erschreckens und Ausweichens permanent auf ihre eigene Körperlichkeit zurück. Dieser Effekt setzt dabei gerade die Nicht-Nachvollziehbarkeit der räumlichen Ordnung der dargestellten Welt voraus, in der eben jederzeit mit Raumveränderungen bzw. plötzlich auftauchenden Objekten mit unbekannter räumlicher Herkunft gerechnet werden muss.<sup>26</sup>

Diese Objekte weisen auf der Darstellungsebene in der Regel Merkmale des Abjekten auf: Es erscheinen lebende Tote, Spinnen oder Aasfresser. Zusätzlich werden die beiden Hauptfiguren mehrfach räumlich eingeschlossen und speziell in diesen klaustrophobischen Settings mit abjekten Elementen der Diegese konfrontiert. So müssen Anwender\*innen einem ausgehobenen Grab und den dort platzierten Aasfressern entkommen oder sich in einer plötzlich verschlossenen Hütte gegen überdimensionierte Spinnen zur Wehr setzen. Hier werden also beide grenzüberschreitende Dimensionen des Horrorgenres zusammengeführt: Der Destruktion und Unsicherheit räumlicher Ordnungen (räumliche Diskontinuität und Unvorhersehbarkeit; selbst vermeintlich sichere Plätze wie die Hütte verändern plötzlich ihren Status und entpuppen sich als Falle) entsprechen homolog die Darstellungen abjekter diegetischer Elemente, welche symbolisch auf die Auflösung von Ich-Grenzen verweisen.

---

<sup>26</sup> Dabei besitzen die *Jump Scares* auch eine spielmechanische Funktion, insofern sie Handlungsfortschritt repräsentieren: Immer wieder ist es für Anwender\*innen notwendig, bereits durchlaufene Areale erneut zu durchqueren. Dass dies vom Programm so vorgesehen ist und sich Nutzer\*innen auf dem richtigen Weg befinden, wird durch bei der ersten Raumdurchquerung nicht vorhandene *Jump Scares* indiziert.

### *Reduzierte Interaktivität*

Insgesamt sind große Teile der Nutzungserfahrung von *Face your Fears 2* als ‚Walking Simulator‘ gestaltet: Erzählt wird die Vorgeschichte des Harvest-Anwesens indirekt über Fragmente wie hinterlassene Textbotschaften oder das Interieur, sodass der Handlungsort für Erzählfortschritte sukzessiv durchlaufen werden muss.<sup>27</sup> Gleichzeitig sind in fast jedem Raum *Jump-Scare*-Effekte positioniert. Während etwa der Protagonist von Erzählung zwei das Haus auf der Suche nach seinem verschwundenen Arbeitskollegen durchsucht, wird er mit einer plötzlich auftauchenden und genauso schnell wieder verschwindenden Hexe konfrontiert, Wandbildern, die dem Avatar in Kopfhöhe entgegenfliegen, usw. Die einzelnen Räume sind dabei ähnlich einer Geisterbahn (jedoch in beliebiger Reihenfolge) lediglich zu durchlaufen und beinhalten je nach Raum motivisch unterschiedlich gelagert Schockeffekte. Erst nach einiger Zeit werden schließlich die ersten konkreten Interaktionsvorgaben an die Anwender\*innen gerichtet.

Innerhalb der vielfältigen Gefahrensituationen des Beispiels existieren nun stets klare Handlungsanforderungen: Die Vorsprünge zum Entkommen aus dem genannten Grab sind eindeutig visuell markiert, genauso existiert in besagter Hütte exakt *ein* Gegenstand, der sinnvoll zur Abwehr der Spinnen eingesetzt werden kann. Gegenüber einer Auswahl aus einer Breite an Handlungsoptionen liegt der Fokus der Interaktion hier vielmehr auf einem *performativen* Nachvollzug der motorischen Anforderungen vergleichsweise genau vorgegebener Aktionen. Performativität meint dabei „die Selbstbezüglichkeit von Handlungen und ihre wirklichkeitskonstituierende Kraft“.<sup>28</sup> Selbstbezüglichkeit bedeutet dabei, dass sich eine performative Handlung auf sich selbst bezieht, indem sie ihre Bedeutung gleichzeitig real vollzieht und damit diejenige Wirklichkeit, auf die sie zeichenhaft verweist, erst hervorbringt.<sup>29</sup> Ein einschlägiges Beispiel ist ein Standesbeamter, der mit dem Satz „Hiermit erkläre ich euch zu Mann und Frau“ zwei Personen auch tatsächlich vermählt. Im vorliegenden Beispiel bedingt die zeichenhafte Interaktion mit der Spielwelt gleichzeitig die reale Ausführung der virtuell repräsentierten Körperbewegungen (etwa im Sinne des Ausweichens vor einem abjekten Objekt in Kopfhöhe) – ein direkter Effekt der multimodalen Konstitution des VR-Dispositivs im Sinne der Kombination unterschiedlicher Informationskanäle und Zeichensysteme.

### *Erzählung und Ideologie*

Auf erzählerischer Ebene besteht die Spielwelt aus einer Abfolge weniger Räume, die als Genre-Standardsituationen zu verstehen sind, welche die räumlichen und

<sup>27</sup> Man spricht dabei auch von ‚Environmental Storytelling‘. Vgl. Franziska Ascher, „Die Narration der Dinge. Teil II – Environmental Storytelling“. In: *PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 14.11.2014. <http://www.paidia.de/?p=4027>; Abruf am 27.07.2022.

<sup>28</sup> Erika Fischer-Lichte, *Performativität. Eine Einführung*. Bielefeld 2012, S. 29.

<sup>29</sup> Vgl. grundlegend John R. Searle, *Speech Acts. An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge 1969.

dramaturgischen Muster von Motiven des Horrorgenres auf unterschiedliche Orte verdichtet abbilden. Auf das Wissen über die mit diesen Standardsituationen (Verfolgung durch Hexe, lebendig gewordenes Interieur usw.) verknüpften Handlungsstereotypen<sup>30</sup> (Raumerkundung, Flucht, Verstecken etc.) verweist die reduzierte Interaktionsstruktur, die eben genau diese Wissensdimensionen aufruft und um eine performative Erfahrungsdimension erweitert.

Espen Aarseth hat die auf fiktionale Ordnungen referierenden, diskontinuierlichen Raumstrukturen des Online-Videospiels bereits als *Themepark*-Struktur beschrieben: „moving from one attraction to the next while forgetting or ignoring everything about the fictional world of the same name“.<sup>31</sup> In einer ähnlichen Weise werden die narrativen Kontexte des Horrorgenres im VR-Beispiel auf ein Minimum reduziert. Damit gleicht die Nutzungserfahrung dem sogenannten Attraktionskino: Als Kino der Attraktionen wird die Frühphase des Films bis ca. 1907 bezeichnet, die vor allem auf das visuelle Spektakel, Schock und Sensationen abzielte und in der die narrative Ebene häufig noch eine untergeordnete Rolle spielte.<sup>32</sup> Auch spätere filmtechnische Innovationen wie der 3D-Film wiesen speziell zu ihrer Einführung Merkmale des Attraktionskinos auf.<sup>33</sup> So ist die Raumstruktur der ersten genuinen 3D-Filme stark auf räumliche Schockeffekte ausgelegt (etwa den Tiefeneindruck, dass dem Publikum bestimmte Gegenstände ‚entgegenspringen‘), dem sich andere Aspekte der *Mise en Scène* unterzuordnen haben.

Aus ideologiekritischer Perspektive befördert diese räumliche Verdichtung innerhalb der sowieso schon reduzierten narrativen Struktur von VR-Erfahrungen allerdings problematische Tendenzen: Anwender\*innen von *Face your Fears 2* sind gezwungen, an spezifischen Genre-Stereotypen entlang zu handeln, ohne dass diese in einem größeren erzählerischen Kontext stünden. So treffen Spieler\*innen in der ersten Erzählung auf eine sprachunfähige Figur mit mehreren körperlichen Deformationen, die dem abjekten Animalischen nahe steht, welche ohne erzählerische Einführung auftaucht und beim ersten Sichtkontakt bereits gewalttätig gegen den Spielcharakter vorgeht.<sup>34</sup> Nach mehreren Auftritten ist die Figur schließlich in einer Art Stromfalle zu verbrennen. Im Kontext des räumlich

<sup>30</sup> Hier gilt die in den Game Studies betonte generelle Relevanz von Genre-Standardsituationen für eine Adaption innerhalb interaktiver Kontexte: „Es sind nicht zuletzt die Standardsituationen des Genres, die beim Medienwechsel vom Kino in das Videospiel *ludisch* transformiert werden, sofern sie Handlungsweisen implizieren.“ Thomas Klein, „Genre und Videospiel“. In: Marcus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (Hgg.), *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*. Berlin/Boston 2013, S. 345-360, hier S. 347. Hervorhebung im Original.

<sup>31</sup> Espen Aarseth, „*World of Warcraft* as Spatial Practice“. In: Hilde G. Corneliussen/Jill Walker Rettberg (Hgg.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge 2008, S. 111-122, hier S. 119.

<sup>32</sup> Vgl. Tom Gunning, *The Cinema of Attractions. Early Films, Its Spectator and the Avant-Garde*. In: Thomas Elsaesser (Hg.), *Early Cinema: Space Frame Narrative*. London, S. 56-62.

<sup>33</sup> Vgl. Amir Vodka, „3-D-Kino. Das Bindeglied zwischen Vergangenheit und Zukunft“. In: *springerin. Hefte für Gegenwartskunst*. H. 2/2011. <https://springerin.at/2011/2/3-d-kino/>; Abruf am 27.07.2022.

<sup>34</sup> Durch Textfragmente lässt sich diese Figur als Opfer von Experimenten der „Harvest Witch“ einordnen, doch auch dieser Zusammenhang wird nicht weiter ausgeführt.

abgeschiedenen Harvest-Anwesens sind im Vorwissen der Anwender\*innen dabei Figurentypen des Horrorfilmes wie die ‚inzestuöse Hinterwäldlerfamilie‘ des Backwood Horror aufgerufen, die hier allerdings den dahinterstehenden gesellschaftskritischen Subtext verloren hat – also den Verweis auf das von der Wohlstandsgesellschaft Ausgeschlossene, das sich im amerikanischen Hinterland ansiedelt. Genre-Stereotypen werden hier vielmehr für sich mehr oder weniger allein stehend zu Handlungsmotivatoren.

Diese Handlungen müssen im VR-Dispositiv von den Anwender\*innen noch einmal unmittelbar körperlich nachvollzogen werden: Beispielsweise ist die deformierte Figur im finalen Kampf physisch aktiv durch Würfe verschiedener Gegenstände in besagte Stromfalle zu ‚treiben‘. Dabei liegt ein ideologischer Verstärkungszusammenhang nahe, denn die audiovisuellen Zeichen kodieren auf Ebene der Erzählung simultan konkrete Handlungsaufforderungen. Zwar ist dies grundsätzlich auch bei der Interaktion innerhalb traditioneller Video- und Computerspiele der Fall, doch der reduzierte erzählerische und räumliche Kontext der Diegese im VR-Dispositiv lässt eben jeweils genau *eine* vorgegebene Handlung als notwendig erscheinen. Der Reiz der Anwendung liegt hier folglich nicht in einer entscheidungskritischen Wahl der richtigen Handlungsoption, sondern bei einem physisch-performativen Nachvollzug programmseitig fixierter Aktionen innerhalb stereotyper Erzählkontexte: ‚Wie fühlt sich ein Kampf gegen ein menschliches Monster an?‘ Die körperlichen Deformationen des Monsters stehen in der Situation im komplementären Gegensatz zur physischen Handlungsmächtigkeit der Nutzer\*innen. Körperbezogene Selbst- und Fremdbilder sind hier folglich sowohl auf der Erzähl- als auch auf der physischen Handlungsebene präsent, insofern die ‚Abstoßung‘ des Abweichenden und Abjekten konkret physisch ausagiert ist. In Bezug auf derlei ideologische Kopplungen im Sinne einer Multimodalität zweiter Ordnung verweist Rolf Nohr schon am Beispiel von Rhythmus-Spielen, die auf verstärkte körperliche Involvierung abzielen, auf damit einhergehende mögliche Habitualisierungspraxen unterschwelliger Wissensmengen:

Der Gebrauch der Plastikgitarre in GUITAR HERO (2005) und ROCK BAND (2005) oder des eigenen Körpers als Kontroller geschieht im Intuitiven, im Unsichtbaren. Sie bilden die immersiven Konstellationen, innerhalb derer sich das disziplinatorische Wissen in die spielende Rhythmusarbeit einlagern kann. Das Monitoring (im Sinne einer fast schon pan-optischen Selbstregierung) des Rhythmus-Spiels ist keine Subjekttechnologie mehr, die dem Spielenden ein dominantes Wissen zur Internalisierung anbietet, sondern eine, in der sich das Wissen unterschwellig und nicht mehr als eine (möglicherweise erkennbare) Enunziation darstellt.<sup>35</sup>

<sup>35</sup> Rolf F. Nohr, „Rhythmusarbeit‘. Revisited“. In: Gundolf F. Freyermuth et al. (Hgg.), *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld 2013, S. 351-386, hier S. 380f.

## 4.2 *Resident Evil 7: Biohazard*

*Resident Evil 7: Biohazard* bedient sich ebenfalls an den Horror-Subgenres des Haunted House- und Backwood-Horrors: Protagonist Ethan Winters reist zum Anwesen der Familie Baker in Louisiana, weil er dort seine verschwundene Freundin Mia vermutet. Der sich aus dieser Grundkonstellation ergebende Spielablauf bedient sich konventionalisierter Elemente der *Resident Evil*-Spieleserie wie Rätsel, Kämpfe gegen die durch einen Virus mutierten Familienmitglieder und Fluchtsequenzen. Gleichzeitig sind im siebten Teil einige Besonderheiten im Serienkontext auszumachen, die den Titel als Virtual Reality-Erfahrung markieren und anhand derer die Ergebnisse der ersten Analyse noch einmal überprüft werden können:

### *Räumliche Verengung*

Während die *Resident Evil*-Serie vom reduzierten Herrenhaus-Setting im ersten Teil bis hin zum globalen Narrativ in Teil 6 eine deutliche räumliche Öffnung vollzogen hat,<sup>36</sup> verdichtet *Resident Evil 7* seine Geschehnisse wieder auf einen zentralen Handlungsort. Das Gameplay beinhaltet dabei immer wieder ruhige Phasen der Raumerkundung, in denen Spuren des Abjekten Hinweise auf die familiäre Vorgeschichte und die im Baker-Anwesen ‚konservierte Zeit‘ offenbaren; wiederholt zeigen sich Leichenteile und Folgen eines organischen und materiellen Verfalls im Anwesen, der auf einen Virus zurückzuführen ist und für den es im Erzählverlauf ein Gegenmittel zu beschaffen gilt.

Vermischt wird die erzählerisch motivierte Raumerkundung mit Passagen des Terrorkinos, die auf einer Verfolgung durch Gegner\*innen innerhalb labyrinthischer, beengter Raumarchitekturen basieren. Ungewöhnlich für die Spielserie ist in diesem Kontext, dass sich das Gegnerarsenal über große Teile des Spieles auf die wenigen Mitglieder der Baker-Familie beschränkt, welche allerdings wiederkehrend kampfunfähig zu machen sind; statt anonymer Gegnermassen stehen folglich auch hier (ähnlich wie *in Face your Fears 2*) personalisierte Duelle gegen stereotype Figurentypen des Backwood Horror im Fokus. Immer wieder greift dabei auch dieses Beispiel auf körperbezogene *Jump Scares* zurück, wenn von den Antagonist\*innen Grenzen zu vermeintlich sicheren Orten durchbrochen werden; zusätzlich stellen die langgezogenen Kämpfe unmittelbar die körperliche Vulnerabilität der Spielfigur Ethan heraus (relativ zu Spielbeginn wird Ethan eine Hand mit einer Kettensäge abgetrennt) oder sind als Verletzungen seines körperlichen und intimen Nahbereichs angelegt (etwa als brutaler Nahkampf zwischen Ethan und seiner Liebe Mia im ersten Spieldrittel).

---

<sup>36</sup> Vgl. Martin Hennig, „Why Some Worlds Fail. Observations on the Relationship between Intertextuality, Intermediality, and Transmediality in the Resident Evil and Silent Hill Universes“. In: Benjamin Beil/Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hgg.), *Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 2). Sonderausgabe IMAGE*. H. 21/2014, S. 17-33.

### *Perspektivierung*

Erstmals innerhalb der Serie wird hier statt einer Third-Person- durchgängig die Ego-Perspektive eingesetzt.<sup>37</sup> McGreevy, Fawcett und Ouellette argumentieren, dass diese Perspektivierung mit einer Unmittelbarkeit der Raumwahrnehmung einhergehe, was – aufgrund der Abwesenheit einer figurenunabhängigen Kameraperspektive – sowohl die Vulnerabilität der gespielten Figur betone als auch einen Fokus auf die eigene Körperlichkeit der Anwender\*innen setze:

Immersion changes our response, as we have increased awareness of space and detail through the immediacy of the walls, the doors, and the features of the Bakers' home. Without an external manipulable camera, to peek around corners or through doorways, we remain in Ethan's vulnerable body. We come right up to doors to push them open; we turn down a hallway before we see what is ahead of us. Pulling the player into a limited and immediate field of view amplifies the horror and reality of the house.<sup>38</sup>

Auch hier ergibt sich folglich eine Verunsicherung des Wissens bezüglich der räumlichen Ordnung der Spielwelt; die Spielperspektive von Ethan zeigt sich durchgängig als sehr eingeschränkt. Der Wissensverlust, der sich in *Face your Fears 2* im Rahmen der räumlich-diskontinuierlichen Spielwelt sowie bei situativen *Jump Scares* manifestiert, wird hier zur durchgängigen Grundlage der Erfahrung des Architekturraumes des Baker-Anwesens.

Dabei verstärkt sich dieser Effekt in VR noch und setzt einen gesteigerten Fokus auf Ethans traumatisierten Körper, der etwa vorgebeugt und damit räumlich exponiert werden muss, um um Ecken herum zu spähen. Im multimodalen VR-Dispositiv ist damit gleichzeitig immer auch die konkrete Körperlichkeit der Anwender\*innen adressiert und muss auch notwendig zum Weiterkommen im Spiel eingesetzt werden. Auch in diesem Fall entfaltet somit das Zusammenspiel aus audiovisueller räumlicher Darstellung und physischen Handlungsanforderungen eine performative Erfahrungsdimension. Und auch hier beinhaltet das Zusammenspiel dieser Multimodalität erster Ordnung mit der Erzählung eine ideologische Aussageebene. Denn nach McGreevy, Fawcett und Ouellette gehe der Körperfokus von *Resident Evil 7* mit einer diegetischen Rückbindung der

---

<sup>37</sup> Gleichzeitig wird die subjektive Form der Perspektivierung auf anderen Ebenen der Inszenierung der erzählten Geschichte gespiegelt: Die Vorgeschichte zur Gegenwartshandlung wird über im Baxter-Anwesen auffindbare Videokassetten erzählt, welche einer Found-Footage-Ästhetik folgen und über die verwackelten Handkameraaufnahmen ebenfalls eine Unmittelbarkeit der medialen Darstellung indizieren, insofern die filmenden Personen hinter der Kamera zurücktreten.

<sup>38</sup> Alan McGreevy/Christina Fawcett/Marc Ouellette, „The House and the Infected Body“: The Metonymy of Resident Evil 7. In: Arno Görgen/Stefan H. Simond (Hgg.), *Krankheit in digitalen Spielen*. Bielefeld 2019, S. 257.

Spielerfahrung an einen „male gaze“ nach Laura Mulvey<sup>39</sup> einher, d. h. das biologische Geschlecht der Hauptfigur Ethan strukturiert die Spielerfahrung auch noch auf weiteren Ebenen. Denn im Spiel müssen im Zuge der Wiedererlangung männlicher Handlungsmacht insbesondere abjekte, monströse Formen von Weiblichkeit bekämpft werden. Neben Mia gibt es noch zwei weitere zentrale Antagonistinnen. Während die Mutation der männlichen Baker-Familienmitglieder diese zwar entstellt, aber weite Teile ihrer Physiognomie erhält, sind die Mutationen der Antagonistinnen dezidiert als Persionen des weiblichen Körpers angelegt: Mutter Marguerite ‚gebiert‘ nun tödliche Insekten aus ihrem Körper, die sie entsprechend als ihre Kinder bezeichnet; die Hauptantagonistin Eveline als Quelle des Virus mutiert im Spielverlauf so stark, dass im Endkampf nur noch ihr Kopf erkennbar ist, während ihr Körper allein aus Tentakeln besteht, was an konventionelle Imaginationen monströser Weiblichkeit wie die ‚vagina dentata‘ erinnert. Hier zeigt sich, dass die buchstäbliche Verkörperung der Spielfigur durch die Anwender\*innen (Multimodalität erster Ordnung) auch hier mit körperbezogenen ideologischen Rahmungen innerhalb von Spielwelt und Erzählung einhergeht, die den Spielverlauf (mit-)strukturieren (Multimodalität zweiter Ordnung): die bedrohte männliche Körperlichkeit (vgl. auch den initialen Verlust von Ethans Hand als symbolische Kastrationsdrohung im Baker-Anwesen) vs. die deformierte und aggressive weibliche Physis.

Insgesamt weist *Resident Evil 7* zwar eine deutlich komplexere Interaktions- und Erzählebene als das vorherige Beispiel *Face your Fears 2* auf. Auch hier moderiert jedoch die Inszenierung einer im wahrsten Wortsinne unüberblickbaren Raumordnung einen dramaturgischen Fokus auf die verletzbare Körperlichkeit der Spielfigur (in *Face your Fears 2* über die *Jump Scares* angedeutet, hier deutlicher expliziert), die auf der konkreten Interaktionsebene kompensiert wird. Im multimodalen VR-Dispositiv sind audiovisuelle Darstellung (räumliche Verengung) und körperliche Handlungsebene folglich unmittelbar ineinander verschränkt; die fiktionale Darstellung von Ethans Flucht aus dem Baker-Anwesen ist für Anwender\*innen gleichzeitig auf einer für sie weit unmittelbareren, physischproxemischen Ebene (Wiedererlangung von Handlungsmacht im Raum) bedeutsam.

Auch wenn sich die reguläre Spielvariante und die Adaption für Virtual Reality von *Resident Evil 7* nur durch das Trägermedium, jedoch inhaltlich nicht voneinander unterscheiden, wird insgesamt doch deutlich, dass die gesamte Struktur des Beispiels auf das Dispositiv der virtuellen Realität ausgerichtet ist. Entsprechend prognostiziert das Entwicklungsstudio Capcom eine höhere Spielzeit für

---

<sup>39</sup> Vgl. Laura Mulvey, „Visuelle Lust und narratives Kino“. In: Liliane Weissberg (Hg.), *Weiblichkeit als Maskerade*. Frankfurt am Main 1994, S. 48-65. Mulvey rückt das Verhältnis vom Blick des männlichen Protagonisten, der Perspektive der Filmkamera sowie dem ‚Blick‘ des Publikums in den Fokus filmwissenschaftlicher Gender-Analysen. Für Mulvey fallen diese im klassischen Hollywood-Kino in der Regel zusammen, wobei sich die Filmkamera und damit die Perspektive des Publikums mit dem Blick des männlichen Protagonisten auf ein weiblich-passives Objekt der Schaulust solidarisieren.



die VR-Version, da die Anwender\*innen hier vorsichtiger vorzugehen hätten<sup>40</sup> – müssen doch die Nutzer\*innen der regulären Version nicht ihre eigene Körperlichkeit im Spiel einsetzen. Auf dieser Grundlage wirkt *Resident Evil 7* stärker noch als *Face your Fears 2* als hyperbolische Form der Verstärkung und Fokussierung von fundamentalen Rezeptionseffekten von Horrorspielen im Allgemeinen (Erfahrungen von Kontrollverlust vs. der Rückerlangung von Kontrolle) und kanalisiert diese in Form spezifischer körperbezogener Ideologeme und Affekte.

## 5. Fazit

Mit *Face your Fears 2* und *Resident Evil 7* wurden hier zwei Varianten des Umgangs mit Räumlichkeit im VR-Dispositiv fokussiert: Während *Face your Fears 2* weg von einer kontinuierlichen Welt Darstellung hin zu einer diskontinuierlichen *Themepark*-Struktur tendiert, pointiert *Resident Evil 7* den drohenden Kontrollverlust des Avatarkörpers innerhalb der labyrinthischen und nie als Ganzes einsehbaren topographischen Ordnung des Baker-Anwesens.

In beiden Fällen wird gegenüber diesen Auflösungstendenzen von räumlichen Ordnungen (was jeweils über konkrete Motive des Verfalls an den Handlungsorten auf der Ebene des Dargestellten gespiegelt ist) eine kompensatorische Handlungsmacht des Avatars inszeniert, die im VR-Dispositiv stets auch einer physischen Selbstermächtigung der Anwender\*innen gleichkommt. Denn die Spielwelt beinhaltet ein grundsätzliches performatives Potenzial, insofern die audiovisuelle Darstellung darauf ausgelegt ist, konkrete körperliche Aktionen der Anwender\*innen zu erfordern. Die multimodale Anlage der dargestellten Welt besitzt hier folglich einen über das digitale Spiel noch hinausgehenden grenzüberschreitenden Charakter, insofern VR-Darstellungen neben der narrativen und ludischen parallel immer auch eine performativ-physische Dimension beinhalten. Dies bedeutet für die Analyse, dass einerseits ganz allgemein nach Formen der Kohärenzbildung zwischen diesen Ebenen gefragt werden kann (Inwiefern spielen in den dargestellten Welten körperbezogene Semantiken eine Rolle?) und andererseits die konkrete Semantik ihrer Kooperation zu rekonstruieren ist (Werden Ideologeme der fiktionalen Spielwelt auf einer konkreten Handlungsebene reproduziert?).

Eine zentrale, auch empirisch zu klärende Frage wäre, inwieweit dieses Zusammenspiel verschiedener Modi bzw. zwischen performativer Interaktions- und diegetischer Erzählebene im Sinne einer Multimodalität zweiter Ordnung *generelle* Auswirkungen auf die Ideologiebildung zeitigt: zum Beispiel, weil der Fokus auf die eigene Körperlichkeit der Nutzer\*innen (auch moderiert über das in VR gesteigerte Präsenzerleben) die Wahrnehmbarkeit körperbezogener Ideologeme innerhalb von Spielwelt und Erzählung steigert oder weil – etwa im Sinne einer

<sup>40</sup> Vgl. Tobias Ritter, „Resident Evil 7 - Standard- und VR-Version mit denselben Inhalten“. In: *Gamestar.de*, 04.10.2016. <https://www.gamestar.de/artikel/resident-evil-7-standard-und-vr-version-mit-denselben-inhalten,3303432.html>; Abruf am 27.07.2022.

auch physisch nachzuvollziehenden ‚Abstoßung‘ des Abjekten – Habitualisierungsprozesse von Selbst- und Fremdbildern über die körperliche Ebene mediert werden.

Diese Beobachtungen sind natürlich mit weiteren Untersuchungsgebieten abseits der hier fokussierten Horror-Erfahrungen abzugleichen. Denn weil Technologien der virtuellen Realität zukünftig verstärkt in zentralen gesellschaftlichen Bereichen wie sozial- und kulturpädagogischen Kontexten eingesetzt werden sollen,<sup>41</sup> bilden die ideologischen Effekte der multimodalen Anlage des VR-Dispositivs und dessen körperlicher Aneignung durch die Anwender\*innen ein drängendes Forschungsfeld.

---

<sup>41</sup> Vgl. etwa die Bekanntmachung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung für „Interaktive Systeme in virtuellen und realen Räumen – Innovative Technologien für die digitale Gesellschaft“:

[https://www.bmbf.de/bmbf/shareddocs/bekanntmachungen/de/2020/04/2912\\_bekanntmachung](https://www.bmbf.de/bmbf/shareddocs/bekanntmachungen/de/2020/04/2912_bekanntmachung); Abruf am 27.07.2022.

## Literatur- und Medienverzeichnis

### VR-Anwendungen und Spiele

*Face your Fears 2* (Turtle Rock Studios/Oculus Studios, 2019).

*Resident Evil 7: Biohazard* (Capcom, 2017).

### Filme

NIGHT OF THE LIVING DEAD. John Romero (USA, 1968).

PSYCHO. Alfred Hitchcock (USA, 1960).

THE SHINING. Stanley Kubrick (USA, 1980).

### Literatur

Aarseth, Espen. „*World of Warcraft* as Spatial Practice“. In: Corneliusen, Hilde G./Rettberg, Jill Walker (Hg.): *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge 2008, 111-122.

Bachtin, Michail M. *Chronotopos*. Frankfurt am Main 2008.

Beil, Benjamin. *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld 2012.

Cruz-Neira, Carolina. „Virtual Reality Overview“. In: *SIGGRAPH*. H. 23/1993, 1.1-1.8.

Fischer-Lichte, Erika. *Performativität. Eine Einführung*. Bielefeld 2012.

Galloway, Alexander R. „Allegories of Control“. In: Alexander R. Galloway (Hg.). *Gaming. Essays on algorithmic culture*. Minneapolis 2006, 85-106.

Gunning, Tom. „The Cinema of Attractions. Early Films, Its Spectator and the Avant-Garde“. In: Thomas Elsaesser (Hg.). *Early Cinema: Space Frame Narrative*. London, 56-62.

Günzel, Stephan. *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels*. Frankfurt/New York 2012.

Hennig, Martin/Podrez, Peter (Hgg.). *Horror – Medien – Räume*. Würzburg (in Vorbereitung).

Hennig, Martin. *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospieles*. Marburg 2017.

Hennig, Martin. „Why Some Worlds Fail. Observations on the Relationship between Intertextuality, Intermediality, and Transmediality in the Resident Evil and Silent Hill Universes“. In: Benjamin Beil/Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hgg.). *Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 2). Sonderausgabe IMAGE*. H. 21/2014, 17-33.

Klein, Thomas. „Genre und Videospiele“. In: Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (Hgg.). *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*. Berlin/Boston 2013, 345-360.

- Krah, Hans. „Mediale Grundlagen“. In: Hans Krah/Michael Titzmann (Hgg.). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau 2017, 57-80.
- Kristeva, Julia. *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. New York 1982.
- McGreevy, Alan/Fawcett, Christina/Ouellette, Marc. „The House and the Infected Body: The Metonymy of Resident Evil 7“. In: Arno Görge/Stefan H. Simond (Hgg.). *Krankheit in digitalen Spielen*. Bielefeld 2019, 253-274.
- Mulvey, Laura. „Visuelle Lust und narratives Kino“. In: Liliane Weissberg (Hg.). *Weiblichkeit als Maskerade*. Frankfurt am Main 1994, 48-65.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, Mass. 1997.
- Nohr, Rolf F. „Rhythmusarbeit‘. Revisited“. In: Gundolf F. Freyermuth et al. (Hgg.). *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld 2013, 351-386.
- Pabst, Eckhard. „‘Is anybody out there?’ Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm“. In: Hans Krah (Hg.). *All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien*. Kiel 2001, 194-211.
- Pacher, Jörg. *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*. Boizenburg 2007.
- Reinecke, Leonard/Klein, Sina A.: „Game Studies und Medienpsychologie“. In: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hgg.). *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, 210-251.
- Searle, John R. *Speech Acts. An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge 1969.
- Stalder, Felix. *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.
- Vossen, Ursula. *Filmgenres – Horrorfilm*. Stuttgart 2004.
- Wood, Robin. „An Introduction to the American Horror Film“. In: Barry Keith Grant/Christopher Sharrett (Hgg.). *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*. Lanham et al. 2004, 107-141.

## Internetquellen

- Ascher, Franziska. „Die Narration der Dinge. Teil II – Environmental Storytelling“. In: PAIDIA. *Zeitschrift für Computerspielforschung*, 14.11.2014. (= <http://www.paidia.de/?p=4027>; Abruf am 27.07.2022).
- Cruz-Neira, Carolina et al. „The CAVE: audio visual experience automatic virtual environment“. In: *Communications of the ACM*. Jg. 35, H. 6/1992, S. 64-72. DOI: <https://doi.org/10.1145/129888.129892>.
- Krosta, Michael. „Test: Resident Evil 7 biohazard“. In: *4Players*, 23.01.2017. (= [https://www.4players.de/4players.php/dispreport/Allgemein/Test/35030/82341/3/Resident\\_Evil\\_7\\_biohazard.html](https://www.4players.de/4players.php/dispreport/Allgemein/Test/35030/82341/3/Resident_Evil_7_biohazard.html); Abruf am 27.07.2022).
- Podrez, Peter. „Der Horrorfilm“. In: Stiglegger, Marcus (Hg.): *Handbuch Filmgenre*. Wiesbaden: Springer 2018. (= [https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-658-09631-1\\_28-1](https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-658-09631-1_28-1); Abruf am 27.07.2022).

- Milk, Chris. „How virtual reality can create the ultimate empathy machine“. In: *YouTube.com*, 22.04.2015.(= <https://www.youtube.com/watch?v=iXHil1TPxvA>; Abruf am 27.07.2022).
- Ritter, Tobias. „Resident Evil 7 - Standard- und VR-Version mit denselben Inhalten“. In: *Gamestar.de*, 04.10.2016. (= <https://www.gamestar.de/artikel/resident-evil-7-standard-und-vr-version-mit-denselben-inhalten,3303432.html>; Abruf am 27.07.2022).
- Vodka, Amir. „3-D-Kino. Das Bindeglied zwischen Vergangenheit und Zukunft“. In: *springerin. Hefte für Gegenwartskunst*. H. 2/2011. (= <https://springerin.at/2011/2/3-d-kino/>; Abruf am 27.07.2022).

