

Phänomene vorstellen.
Das Erfahrbare in praktisch-methodischen Demonstrationen
Gesellschaft für Neue Phänomenologie – XXXI. Symposion

Spielerisch dem Leib nachspüren Neue Phänomenologie und digitale Spiele

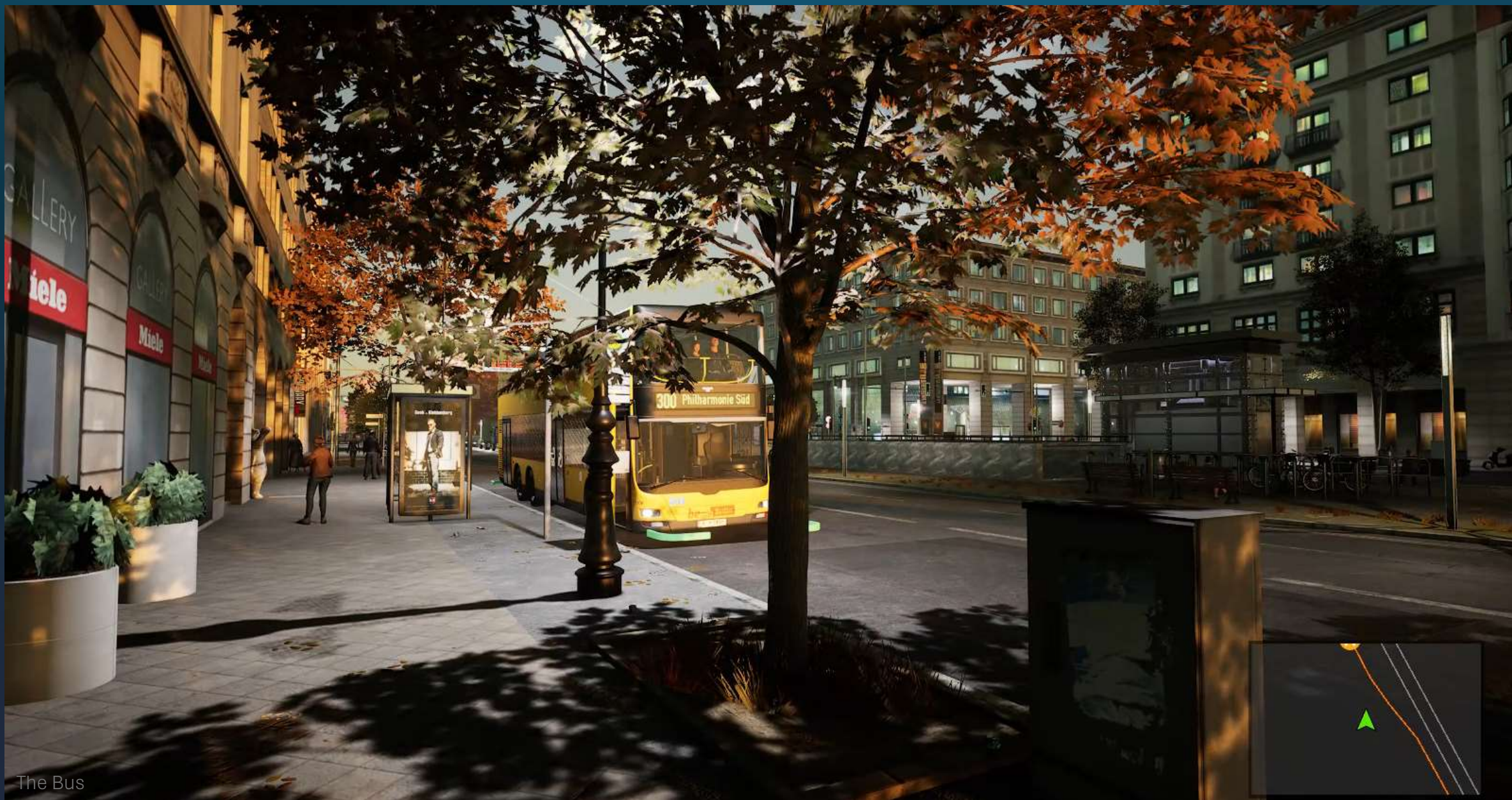
Dr. Mario Donick

Ablauf

1. Impuls: Phänomene beim Spielen und mögliche Bezüge zur NP
2. Spielen in Gruppen und Austausch
3. Impuls: Kontexte, Lesetipps und Vernetzung
4. Workshop-Poster







The Bus



Microsoft Flight Simulator 2020



Eigene Erfahrungen (1)

- Ausblenden der realen Umgebung, *Fokus auf die dargestellte Umgebung*



Starfield

Eigene Erfahrungen (1)

- Ausblenden der realen Umgebung, *Fokus auf die dargestellte Umgebung*
- *Gefühl der Anwesenheit* in der dargestellten Umgebung



Starfield

The Bus



Eigene Erfahrungen (1)

- Ausblenden der realen Umgebung, *Fokus auf die dargestellte Umgebung*
- *Gefühl der Anwesenheit* in der dargestellten Umgebung
- Wahrnehmung einer *Atmosphäre* in (oder beeinflusst von) der dargestellten Umgebung



Starfield

The Bus



Silent Hill 2



Eigene Erfahrungen (2)

- Drang, eine bestimmte Bewegung machen *zu wollen*



EA Sports PGA Tour

Eigene Erfahrungen (2)

- Drang, eine bestimmte Bewegung machen *zu wollen*
- Eindruck, eine *Bewegung durchzuführen*



EA Sports PGA Tour



Microsoft Flight Simulator 2020

Eigene Erfahrungen (2)

- Drang, eine bestimmte Bewegung machen *zu wollen*
- Eindruck, eine *Bewegung durchzuführen*
- Eindruck *plötzlichen Endes der Bewegung*, evtl. mit Gefühl, gegen ein Hindernis zu prallen



EA Sports PGA Tour



Microsoft Flight Simulator 2020



BallisticNG

Eigene Erfahrungen (3)

- Spüren, dass dargestellte Objekte, Figuren oder Formen *Aufmerksamkeit auf sich ziehen*



Starfield

Eigene Erfahrungen (3)

- Spüren, dass dargestellte Objekte, Figuren oder Formen *Aufmerksamkeit auf sich ziehen*
- *Verfolgen oder Fixieren* des Objekts etc. mit dem Blick



Starfield

EA Sports PGA Tour



Eigene Erfahrungen (3)

- Spüren, dass dargestellte Objekte, Figuren oder Formen *Aufmerksamkeit auf sich ziehen*
- *Verfolgen oder Fixieren* des Objekts etc. mit dem Blick
- dem Objekt etc. *ausweichen* oder *es abfangen*, intuitiv, ohne lange Analyse



Starfield

EA Sports PGA Tour



Forza Horizon 5



Eigene Erfahrungen (4)

- *Anspannung und Engegefühl* bei Bearbeitung dargestellter gefährlicher Szenen



Ghostwire: Tokyo (3x)



Eigene Erfahrungen (4)

- *Anspannung und Engegefühl* bei Bearbeitung dargestellter gefährlicher Szenen
- *Zusammenfahren* bei Erschrecken, Schlägen, ...



Ghostwire: Tokyo (3x)



Eigene Erfahrungen (4)

- *Anspannung und Engegefühl* bei Bearbeitung dargestellter gefährlicher Szenen
- *Zusammenfahren* bei Erschrecken, Schlägen, ...
- Erleichtertes Zurücksinken / *Entspannung* bei Ende der Gefahr



Ghostwire: Tokyo (3x)





Wipeout 2097



Morrowind / OpenMW

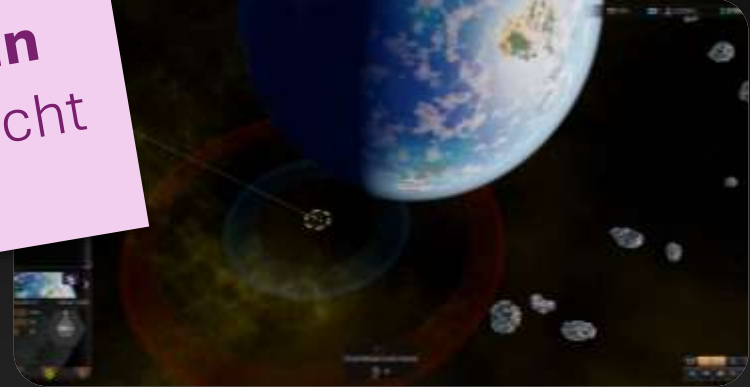


Super Mario Bros.



Barotrauma

Ich bin da, ich bewege mich, ich bin in Gefahr, mein „Leib“ und „Leben“ – nicht nur die dargestellte Spielfigur.



Distant Worlds 2



X-Plane 12



Angband



Final Fantasy VII Remake

Erfahrungen und NP-Konzepte (1)

- Ausblenden der realen Umgebung, *Fokus auf die dargestellte Umgebung*
- *Gefühl der Anwesenheit* in der dargestellten Umgebung
- Wahrnehmung einer *Atmosphäre* in (oder beeinflusst von) der dargestellten Umgebung

Mögliche Bezugspunkte:

Situation

Atmosphäre



Erfahrungen und NP-Konzepte (2)

- Drang, eine bestimmte Bewegung machen *zu wollen*
- Eindruck, eine *Bewegung durchzuführen*
- Eindruck *plötzlichen Endes der Bewegung*, evtl. mit Gefühl, gegen ein Hindernis zu prallen

Mögliche Bezugspunkte:

Bewegungssuggestion

Schienung des Blicks

Erfahrungen und NP-Konzepte (3)

- Spüren, dass dargestellte Objekte, Figuren oder Formen *Aufmerksamkeit auf sich ziehen*
- *Verfolgen oder Fixieren* des Objekts etc. mit dem Blick
- dem Objekt etc. *ausweichen* oder *es abfangen*, intuitiv, ohne lange Analyse

Mögliche Bezugspunkte:

Einleibung, im Extremfall
Ausleibung bei Flow, Trance

Leibliche Intelligenz



Erfahrungen und NP-Konzepte (4)

- *Anspannung und Engegefühl* bei Bearbeitung dargestellter gefährlicher Szenen
- *Zusammenfahren* bei Erschrecken, Schlägen, ...
- Erleichtertes Zurücksinken / *Entspannung* bei Ende der Gefahr

Mögliche Bezugspunkte:

Vitaler Antrieb

Spannung – Schwellung

Engung – Weitung

epikritisch – protopathisch



Erfahrungen und NP-Konzepte (5)

Alles Genannte mag auch gar nicht eintreten, stattdessen:

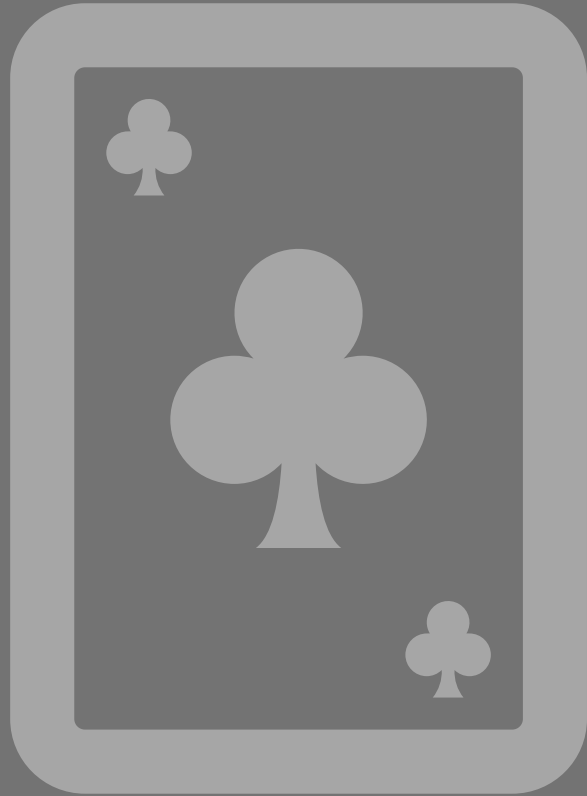
- „keine Atmosphäre“
- „Immersionsskiller“
- „langweilig“
- „Uncanny Valley“
- „inkonsistentes Stückwerk“ ...

Mögliche Bezugspunkte:

Konstellation

zerrissenes Band

Analytische Intelligenz



Spielen.

Spielen

1. Zur **Einstimmung** einmal in der großen Gruppe 10 min
2. **Vier Gruppen** – vier Spiele 40 min
 - **Eignen sich NP-Konzepte, um Erfahrungen zu beschreiben?**
 - Bitte Flipchart erstellen zu den wichtigsten Ergebnissen für gemeinsame Diskussion
 - Bitte in jeder Gruppe auch je 1-2 Leute, die mit Spielen bzw. NP Erfahrung haben
 - Bitte beim Spielen auch mal abwechseln
 - Beobachtungsbogen als Unterstützung (keine Ausfüllpflicht)

Spiele Auswertung

- **Was haben Sie erlebt?** Alle dasselbe? Individuell unterschiedlich?
- **Wirken NP-Konzepte plausibel, um Erfahrungen zu beschreiben?**
- Bitte jede Gruppe ihre Ergebnisse & Flipchart vorstellen.
- Fragen an die jeweiligen Gruppen?

Kontexte

- Spielerisch leibliche Regungen wahrnehmen lernen



Kontexte

- Spielerisch leibliche Regungen wahrnehmen lernen
- „Dark Patterns“ – Spielsucht – Geschäftigkeit vs. Tätigsein



Kontexte

- Spielerisch leibliche Regungen wahrnehmen lernen
- „Dark Patterns“ – Spielsucht – Geschäftigkeit vs. Tätigsein
- Rezeptionsästhetische Sicht auf Atmosphäre- & Authentizitätsdebatte



Lesetipps (1)

NP-Anwendungen im engeren Sinne (d.h. in Anwendung von Schmitz) auf einzelne Spieltitel:

- Mario Donick & Wiebke Schwelgengräber: **Urbaner Ruinen-Tourismus: Enge und Weite in Fallout 4 und Elex 2**. In: Görgen, Arno / Inderst, Rudolf Thomas: Old World Blues. „Fallout“ und das Spiel mit der Postapokalypse [in Druck]
- Mario Donick: **Zum leiblichen Erleben fantastischer Situationen in Spielen**. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. 15.02.2022, <https://paidia.de/zum-leiblichen-erleben-fantastischer-situationen-in-spielen/>
- Mario Donick: **The Role of Money for Atmosphere in Bus Simulation Games** [erscheint in Tagungsband zur FROG 2023; Vortrag 15.10.2023, Video unter <https://www.youtube.com/watch?v=VuEZnvgm4aw>]
- Mario Donick: **Zwischen Spielmechanik und Atmosphäre. Moralische Entscheidungen in Open-World-Spielen am Beispiel der Darstellung von Rassismus und Flüchtlingen in The Elder Scrolls: Skyrim**. In: Klager, Christian (Hrsg.): Dimensionen der Moral im Spiel. Göttingen: Cuvillier, 2018, S. 31-45.



Lesetipps (2)

Phänomenologie und Spiel (auch über Schmitz hinaus):

- Felix Zimmermann: **Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel.** Marburg: BÜCHNER 2023. [Open Access, PDF unter <https://www.buechner-verlag.de/buch/virtuelle-wirklichkeiten/>]
- Adrian Jung: **Stealth, Immersive Sim und Atmosphäre(n): Eine wechselseitige Infiltration. Illustriert an ‚Hitman 3‘ und ‚Thief 2: The Metal Age‘.** In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. 17.05.2023, <https://paidia.de/stealth-immersive-sim-und-atmosphaeren-eine-wechselseitige-infiltration-illustriert-an-hitman-3-und-thief-2-the-metal-age>
- Christian Huberts & Sebastian Standke (Hrsg.): **Zwischen|Welten: Atmosphären im Computerspiel.** Glückstadt: Hülsbusch 2014.
- Mario Donick: **Let’s Play! Was wir aus Computerspielen über das Leben lernen können.** Wiesbaden: Springer 2020.
- Mario Donick: **Die Form des Virtuellen: Vom Leben zwischen zwei Welten.** Hannover: Heise 2016.



Vernetzung



m.donick@outlook.de
@mariodonick.bsky.social



gespielt.hypotheses.org



instagram.com/dieludobande
@ludobande.bsky.social



Abschluss-Poster

- Um welche Phänomene ging es?
- Auf welche Weise wurden Phänomene vorgestellt?
- Welche Fragen oder Probleme traten auf?
- Welche weiterführenden Ideen wurden diskutiert?

