



Philosophie der Digitalität

9. Sitzung, 21.6.2019

Thema heute:
Immersion
Ästhetik der Computerspiele



Digitalitäts-Quiz



Mögliche Hausarbeitsthemen:

- Inwiefern ist künstliche Intelligenz “intelligent”?
- Was ist Information?
- Wie funktionieren künstliche neuronale Netze im Vergleich zum Gehirn? Können Sie unser Denken simulieren oder gar ersetzen?
- Inwiefern ist das Internet philosophisch relevant? Worin besteht seine Struktur, worin seine ethischen Probleme?
- Worin besteht der Unterschied zwischen Realität, Virtualität und Simulation?
- Wodurch zeichnet sich die Ästhetik der Computerspiele aus?



Bibliographie

<http://philocast.net/bibliographie-digitalitaet>



Thema der letzten Sitzung:

Virtualität

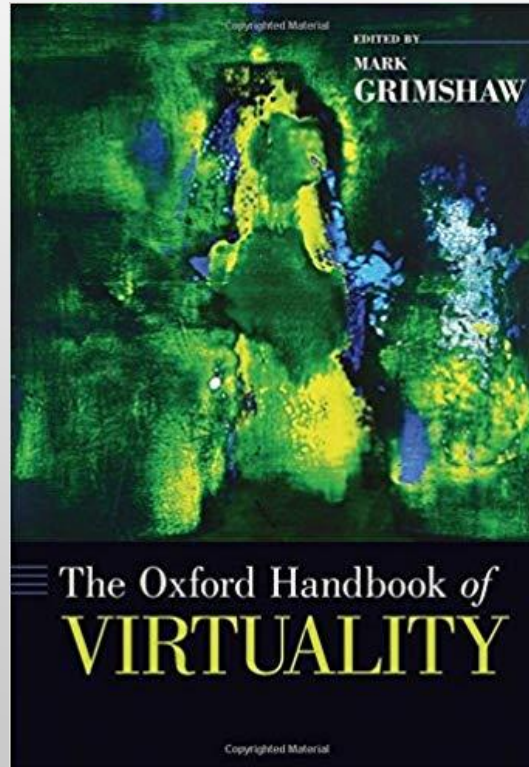


Beispiele:

- Geldscheine und Bitcoins
- Youtube-Abonnenten und digitale Identitäten
- Unternehmen
- Nationen und Epochen
- Gegenstände in Computerspielen
- ...



**Der blaue Partyhut in RuneScape - Wert
1.680 US-Dollar**





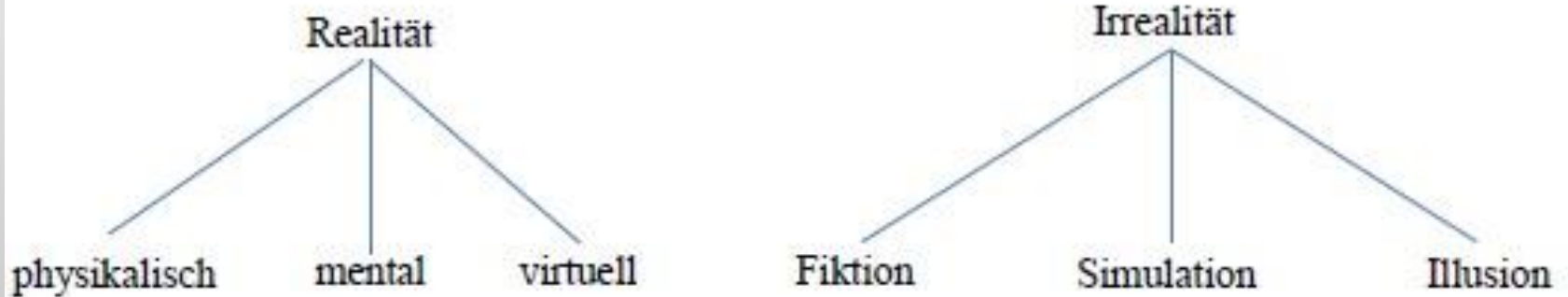
“These kinds of questions [...] belong to the field of ontology , the study of being, which is a branch of philosophy concerned with the question of what kinds of entities exist and how different kinds of existing things relate to each other. Ontology asks questions like these: What is a physical / object? Are there objects that are nonphysical? What is a property and how do properties relate to objects? How do we distinguish essential from contingent properties of objects? Are there different kinds of existence or being for objects? What is the mode of existence of a number? Of a set? Of an event? Of a fictional object? And so forth.” (42 f.)



“(1) What is the mode of existence of virtual objects, actions, and events? (2) Can any virtual objects, actions, or events be claimed to be part of the real world as opposed to being unreal, a merely simulated reality, and if so, how does this fact problematize the distinction between reality and virtuality? Currently, there is widespread ontological confusion about virtual reality and its relation to the real world, which contributes to a flawed understanding of virtual reality and its potential. A better understanding of the ontology of the virtual can contribute to a better design and use of virtual environments and virtual reality systems.” (43)



“We have already seen that many, if not all, objects in virtual worlds do not have real existence. That is, they are not part of the real world. But is this to say that virtual objects have no existence at all? This seems clearly false. Virtual objects do exist, they populate the virtual environments used by millions of users all over the world, and they are things we refer to and interact with. But how can we then say that something exists and at the same time is not real?” (43)





Grand Saucier vor 1 Tag

Ich würde der Aussage widersprechen wollen, dass Virtualität als nicht-raum-zeitlich verstanden werden muss. Es mag durchaus einleuchtend sein, dass was virtuell ist, nicht ausgedehnt ist und nicht im klassischen Konzept eines euklidischen Raumes auftaucht. Auf Grundlage einer nicht-euklidischen Geometrie jedoch, wie man sie bei Riemann findet und wie sie in den vergangenen hundert Jahren der Physikgeschichte vermehrt der Natur zu Grunde gelegt wird, ließe sich jenes was wir Virtuell nennen durchaus verstehen als raum-zeitlich, in dem Sinne, dass der blaue Hut hier eingefaltet ist in den Server; die Gedanken eingefaltet in das Gehirn - sie lassen sich durchaus verorten, nur kommt dem immer eine gewisse Unbestimmtheit; Unschärfe zu. Die Falte im Raum ist, wie mir scheint, das konsequente Weiterdenken des gekrümmten Raums, wie es die Relativitätstheorie veranschaulicht und scheint mir an der Stelle besonders hilfreich, die Verwirrung über Realität des Virtuellen auf eine gemeinsame Basis zu stellen. Ich würde behaupten dieser virtuelle blaue Hut ist eindeutig etwas Räumliches, ich kann ihn im Spiel anschauen und aufsetzen und mich mit ihm innerhalb des virtuellen Raumes des Spieles bewegen. Darin



PhiloCast vor 1 Tag

Vielen Dank für diese engagierte Stellungnahme! Ich denke, dass man virtuelle Gegenstände im Verhältnis zu den sie erzeugenden Servern und ihrer Hardware recht gut mit dem Verhältnis von Gedanken und dem sie erzeugenden Gehirn vergleichen kann. Mir scheint, dass Gedanken genausowenig räumlich sind, wie es virtuelle Gegenstände sind, obwohl sie von raumzeitlichen Dingen erzeugt werden. Denn wie groß und schwer ist denn z.B. der blaue Partyhut aus "RuneScape"? Er ist allerhöchstens durch seine relativen Seitenverhältnisse bestimmt. Man könnte aber m.E. von einer virtuellen Räumlichkeit und Zeitlichkeit sprechen, die gewissen Konventionen und Regeln (z.B. Spielzeiten) abhängt.



Thema der heutigen Sitzung:

Immersion

Ästhetik der Computerspiele



Leitfragen

- Inwiefern unterscheiden sich Computerspiele von anderen Formen von Spielen und kulturellen Produkten wie etwa Literatur und Film?
- Was bedeutet "Immersion"?
- Inwiefern beziehen uns Computerspiele ein?
- Mit welchen Mitteln gelingt die Immersion?
- Inwiefern stellen Computerspiele virtuelle Realitäten und nicht einfach nur Simulationen und Fiktionen dar?



Immersion (fachsprachlich „Eintauchen“) beschreibt den durch eine Umgebung der Virtuellen Realität (VR) hervorgerufenen Effekt, der das Bewusstsein des Nutzers, illusorischen Stimuli ausgesetzt zu sein, so weit in den Hintergrund treten lässt, dass die virtuelle Umgebung als real empfunden wird. Ist der Grad an Immersion besonders hoch, wird auch von „Präsenz“ gesprochen.

Im Unterschied zur passiven, filmischen Immersion erlaubt die virtuelle Realität eine Interaktion mit der virtuellen Umgebung, wodurch eine wesentlich höhere Intensität der Immersion erreicht werden kann.

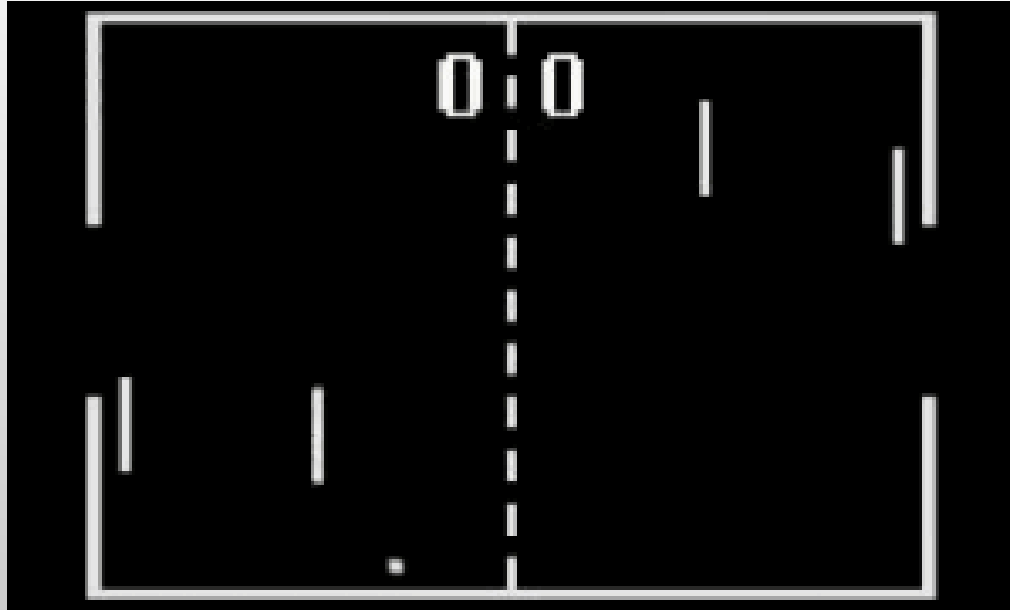


Man spricht von einer immersiven virtuellen Umgebung („immersive virtual environment“), wenn es dem Benutzer ermöglicht wird, direkt mit dieser zu interagieren. Die CAVE mit entsprechender Interaktionshardware ist ein Beispiel für ein solches System. Im Gegensatz hierzu steht die nicht immersive virtuelle Realität, z. B. in einem 3D-CAD System, welches auf einem PC betrieben wird.

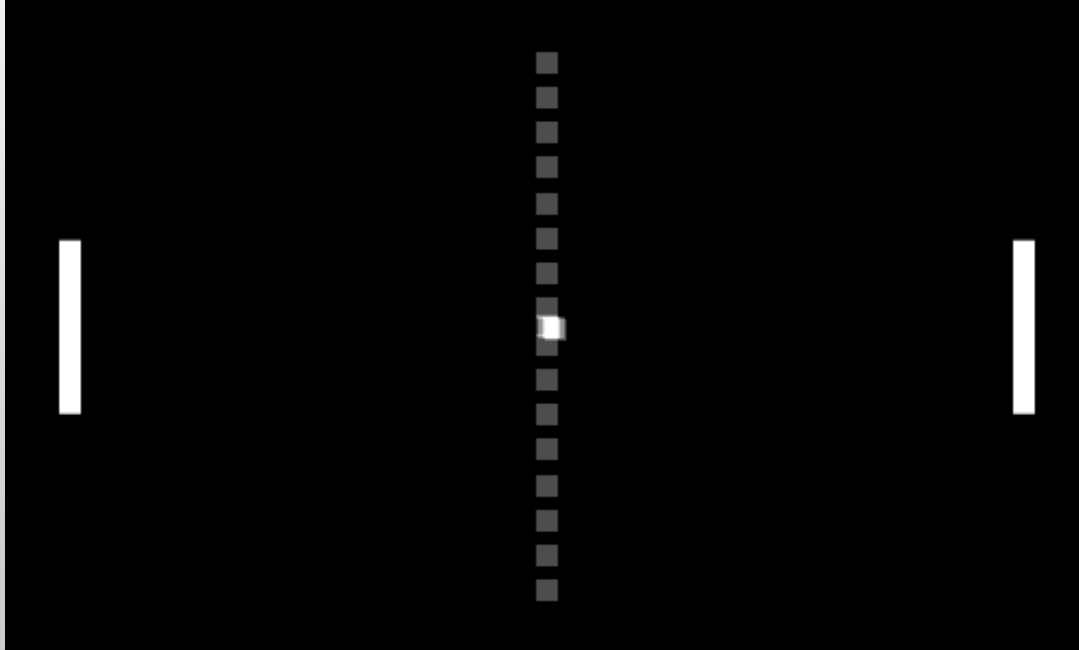
(Quelle: Wikipedia)



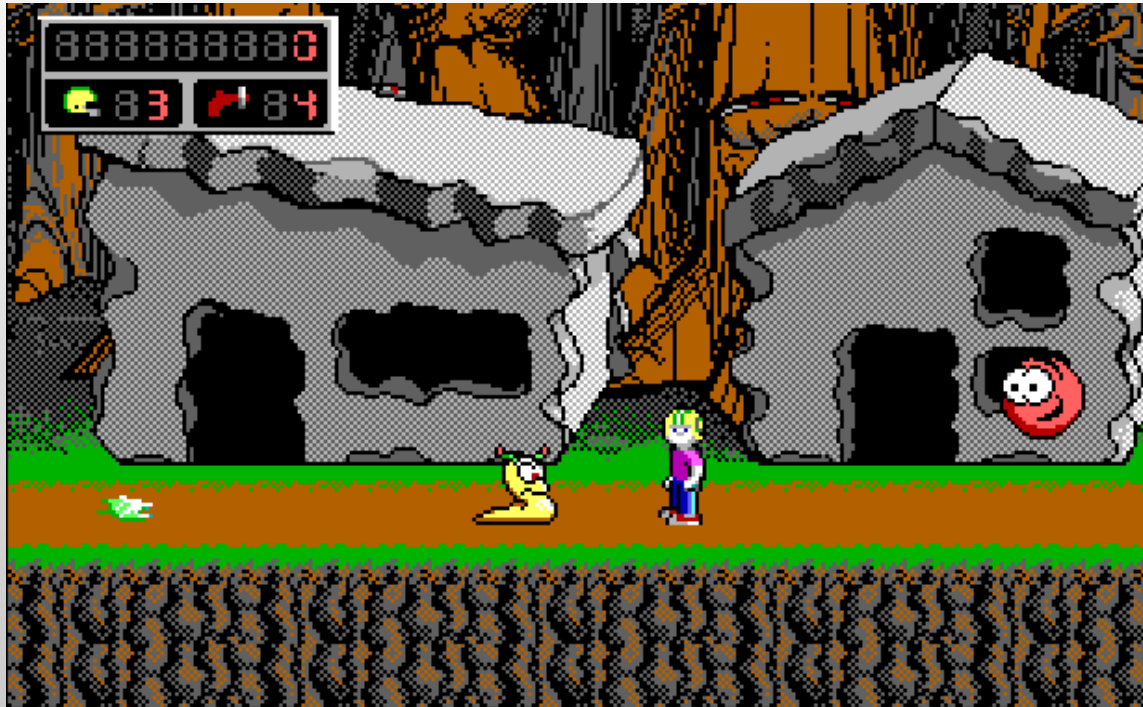
Die Evolution des Computerspiels



Pong (1972)



Pong (1972)

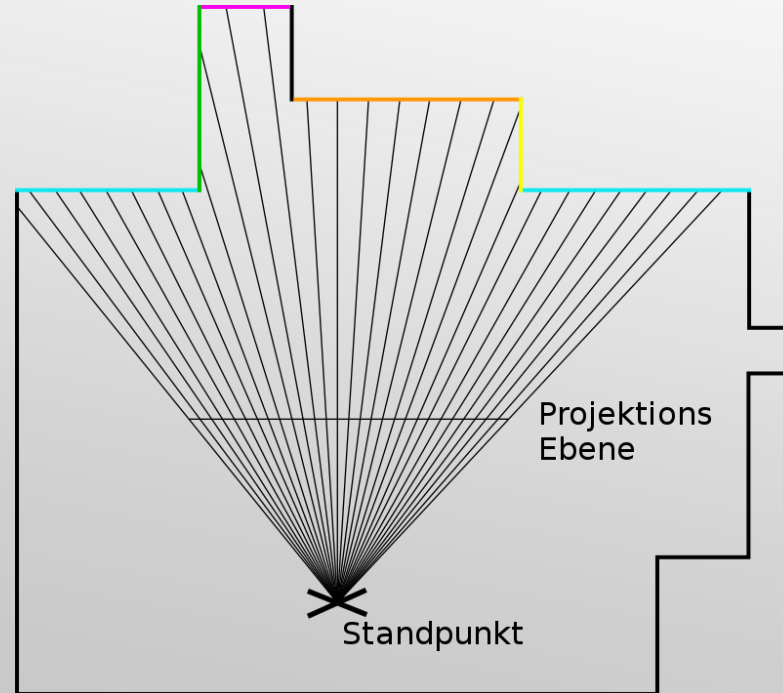


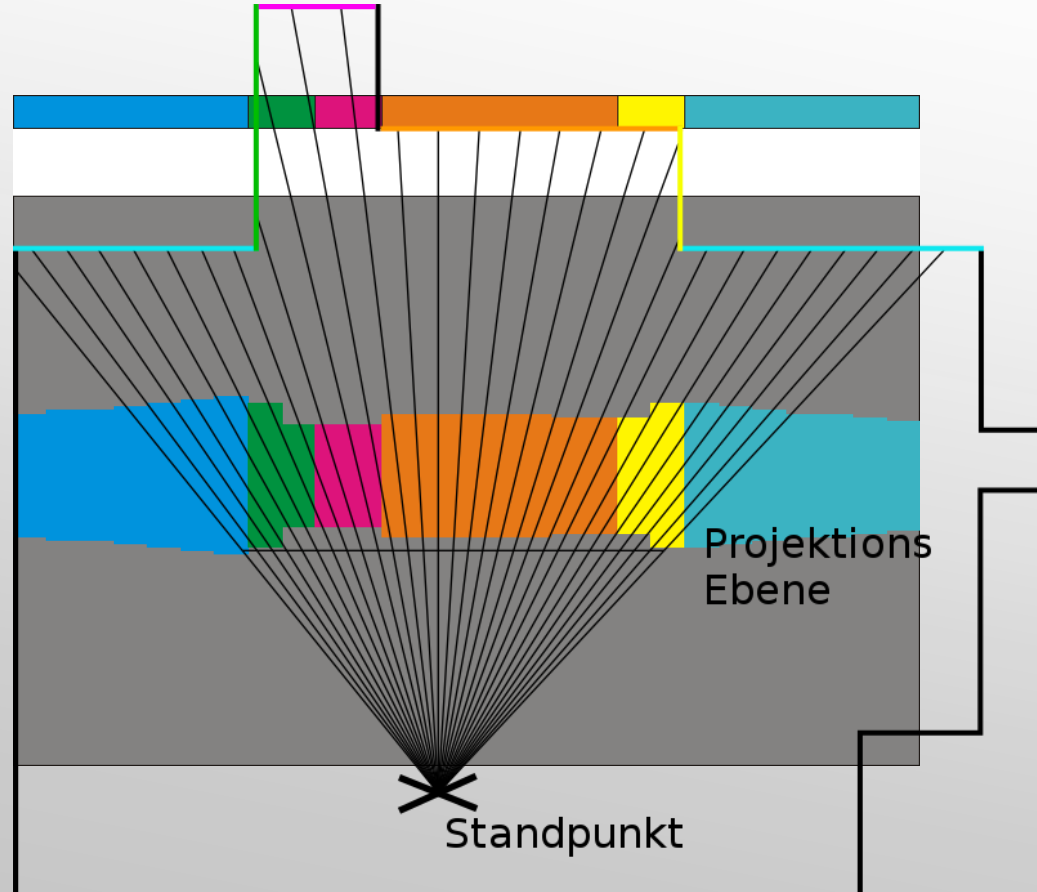
Commander Keen (1992)



Wolfenstein 3D (1992)

Raycasting-Technologie







Doom (1993)



Quake (1996)



Unreal (1998)



Unreal Engine 4 (2014)



Gamescoop

Theorien des Computerspiels

zur Einführung



JUNIUS



„Die Begriffe Immersion, Interaktivität und Involvierung betreffen das Feld der Spiel-Spieler-Bindung. Ebenfalls in dieses Feld gehören der Begriff der Präsenz sowie die Figur des Avatars (vgl. Glossar), über die viele dieser Verbindungen vermittelt werden. Diese Verbindung ist unabdingbar für ein Spiel, das sich erst im Vollzug des Spielens durch die ständige Rückkoppelung von Spiel (als Hardware/Software) und Spieler (als >Wetware< und >Socialware<) entfaltet (vgl. Neitzel 2000: 56; vgl. auch Kap. 2 und 6). Der ständige Austausch und die wechselseitige Bezugnahme von Spiel und Spieler stellen den Kern des Spielens dar.“ (75)



„Die Frage nach der Involvierung von Spielern lässt sich kritisch anschließen an Untersuchungen der Immersion, d.h. des Hineingezogenwerdens in einen Text, ein Bild oder ein anderes Medium. Bis zum Jahrtausendwechsel wurde das Phänomen der Immersion in der Literatur-, Film- und Medienwissenschaft wie auch in der Kunstwissenschaft eher randständig behandelt. Als Phänomen einer scheinbar unreflektierten Rezeption und/oder des Eskapismus steht es im Gegensatz zu distanzierter Rezeption und Distanzierungsstrategien der Medien, wie sie im postmodernen Denken im Vordergrund stehen.“ (76)



„Durch digitale Medien sowie insbesondere durch Theorien zu und Experimente mit der virtuellen Realität bekam das Phänomen jedoch neue Aufmerksamkeit. Zu nennen sind insbesondere die Studien von Marie-Laure Ryan (2001), die vor allem textbasierte Medien fokussiert, und Oliver Grau (2000), der visuelle Strategien vom Panorama bis zur Virtuellen Realität, insbesondere in der Kunst, untersucht, sowie der Band Immersion der Zeitschrift montage a/v (17/2/2008). Als eine korrespondierende Untersuchungslinie, je doch mit anderer Begriffsverwendung, wäre die eher technologisch fundierte Vorstellung von Immersion, wie sie im Hinblick auf die VR-Forschung existiert, zu nennen (vgl. z.B. Heim 1998).“ (76 f.)



„Auch die Game Studies thematisieren das Thema der Immersion in den letzten Jahren verstärkt. Eine einheitliche Begriffsverwendung ist aber auch hier (noch) nicht zu finden (vgl. Thon 2008). So schlagen z.B. Laura Ermi und Frans Mäyrä (2005) ein dreigliedriges Schema, das »SCI-model« (Style, Challenge, Imagination), vor, das zwischen sensorischer, auf Herausforderungen basierender und imaginativer Immersion unterscheidet. Gordon Calleja (2007) entwickelt ein Modell, das sechs Dimensionen - (räumlich, taktil, affektiv, narrativ, performativ, geteilt) und zwei Phasen (mikro und makro) - umfasst (für eine genauere Erklärung des Modells vgl. unten). In seinem »Digital Game Experience Model« benutzt er jedoch nicht den Begriff >Immersion<, sondern den der Involvierung (involvement).“ (77)



„Immersion wird erst seit einiger Zeit wieder verstärkt wissenschaftlich beachtet, wobei in einigen dieser Arbeiten eine historische Ausrichtung mit der Tendenz zu einer teleologischen Mediengeschichtsschreibung zu beobachten ist. So wird die Geschichte der Medien von verschiedenen Autoren als Versuch der Herstellung von immer perfekteren Illusionen und Immersionsstrategien betrachtet. Oliver Grau (2005: 80) konstatiert, dass sich in der europäischen Kunst- und Mediengeschichte seit dem ausgehenden Mittelalter mit Brüchen und Umwegen immer wieder ein Wettstreit zwischen neuen Illusionsmedien und Distanzierungskräften zeigt.“ (77)



„In einer Vielzahl von unterschiedlichen Medien manifestiere sich die Suche nach einer illusionären, letztlich unmerklichen Verbindung zum Bild (ebd.: 98). Konrad Schmidt (2005: 194) geht so weit zu sagen, dass »[d]er Wunsch nach parallelen Realitäten [...] sich als Grundmotiv durch die menschliche Kulturgeschichte [zieht]«. Auch Jay David Bolter / und Richard Grusin (1999) sehen in der Mediengeschichte den Versuch der Medien, sich - mit medialen Mitteln - unsichtbar zu machen und eine scheinbare Unmittelbarkeit herzustellen.“ (77 f.)



„In einer Logik, der entsprechend dirperfekteste Illusion diejenige ist, die man nicht bemerkt, wäre dies der erstrebenswerte Endpunkt medialer Immersionsstrategien. Neuere Aussagen zur ^" ^ckuologie, die konstatieren, dass dieser Endpunkt nun endlich erreicht sei, unterstützen die Teleologie und erheben den Computer zum krönenden Abschluss der Medienentwicklung. Doch weder entsprechen Visionen von Apologeten neuer Technologien realen Gegebenheiten, noch sind sie selbst neu. Sie sind eben Visionen, die mit Bezug auf die je neuen Medien immer wieder auftauchen und, wie Andre Bazin schon 1946 in Bezug auf den »Mythos vom totalen Film« feststellte, zur Promotion des jeweiligen Mediums dienen (vgl. Bazin 2005; Schweinitz 2006).“ (78)



„Der Begriff der Immersion wird, wie oben gesagt, keineswegs einheitlich verwendet. Während Oliver Grau (2000) strikt nur visuelle Strategien untersucht und implizit einen Bildraum von 360 Grad als den Endpunkt der Immersion annimmt, geht Marie- Laure Ryan, wenn sie über räumliche Immersion spricht, nur auf textuelle Strategien zu ihrer Herstellung ein.“



Die unscharfe Beschreibung von Immersion, wie sie zum Beispiel bei Janet H. Murray zu finden ist, befördert solche Uneinheitlichkeiten in der Benutzung des Begriffs:

»Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the Sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus. We enjoy the movement out of our familiar world, the feeling of alertness that comes from being in this new place, and the delight that comes from learning to move within it.« (Murray 1997: 98 f.)” (78)



„In dieser emphatischen Beschreibung der Immersion, die nicht zufällig in einem Buch zu finden ist, das Hamlet on the Holodeck [Hervorhebung BN] heißt, fällt ein fataler - genauer letaler - Fehler auf: Wenn wir »submerged in water«, also untergetaucht sind, dann ertrinken wir. Die totale Immersion, auf die Murray hier abzielt, ist ein Mythos, z.B. ein mythischer Anfangspunkt des Einsseins mit der Welt oder auch ein mythischer, unerreichbarer Endpunkt der Mediengeschichte. In negativer Ausprägung wird die Idee der totalen Immersion in Visionen vom totalen Realitätsverlust z.B. in der Matrix oder - ganz real - in der Diskussion um die negativen Folgen des Computerspielens promoviert.“ (79)



„Immersion jedoch muss als ein ambivalentes Phänomen verstanden werden, denn das Gefühl, sich in einer anderen Realität zu befinden, bedarf eines Bewusstseins von dieser Realität (vgl. Kap. 4). Auch die Reise, die Ryan zufolge (2001: 93 f.) oft als Metapher verwendet wird, um den Prozess der Immersion zu beschreiben, setzt ein Hier und ein Dort voraus. Deutlicher wird diese Ambivalenz, dieses Schwanken zwischen Nähe und Distanz (Ferne und Gegenwärtigkeit), in dem vor allem in der englischsprachigen Literatur diskutierten Konzept der Presence, das sich partiell mit den Konzeptualisierungen von Immersion überschneidet (vgl. Lombard/Ditton 1997; King/Krzywinska 2006: 97-123).“ (79)



„Mathew Lombard und Theresa Ditton etwa unterscheiden in ihrer Beschreibung von Presence drei Richtungen in der Beziehung zu virtuellen Räumen, nämlich »You are there«, »It is here« und »We are together (shared space)«. Sie schlagen damit eine einfache, richtungsbezogene Differenzierung des Gefühls von Presence vor, die größere Unterscheidungsmöglichkeiten und mehr Anschlussmöglichkeiten bietet als die Metapher der Reise.“ (79)



„Während die Diskussion des Begriffs der Immersion im Zusammenhang mit digitalen Medien, insbesondere der Virtuellen Realität und den Computerspielen, dazu tendiert, als expliziten oder impliziten Endpunkt stets die »totale Immersion« anzunehmen, d.h. das Aufgehen eines Benutzers in einer virtuellen Welt, die ihn vollkommen absorbiert, lässt sich die Dreiteilung von Lombard und Ditton an ein Konzept mit größerer Reichweite anschließen, das auf der Annahme fußt, dass im Mediengebrauch immer eine — jeweils spezifische — Diffusion von Räumen und Orten unterschiedlicher Qualität (metaphorisch, materiell, imaginär oder virtuell) stattfindet.“ (80)



Nächste Woche fällt das Seminar wegen der Tagung
„Was ist Digitalität?“ aus

Die Tagung wird live auf PhiloCast übertragen



Alles Gute und bis zur nächsten Sitzung!