

Manuel Föhl

Arno Görgen, Rudolf Inderst (Hg.): Wissenschaft und Technologie in digitalen Spielen

2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/16306>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Föhl, Manuel: Arno Görgen, Rudolf Inderst (Hg.): Wissenschaft und Technologie in digitalen Spielen. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2021), Nr. 2, S. 217–219. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16306>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Arno Görgen, Rudolf Inderst (Hg.): Wissenschaft und Technologie in digitalen Spielen

Marburg: Büchner 2020, 280 S., ISBN 9783963171949, EUR 29,00

Die beiden Herausgeber Arno Görgen und Rudolf Inderst begeben sich in dem Band mit ihren Autor_innen auf die Suche nach Spuren von Wissenschaft und Technologie in digitalen Spielen. Sie sind interessiert daran, wie diese in Videospielen imaginiert, integriert und womöglich auch ideologisch positioniert werden (vgl. S.21). Das Buch umfasst insgesamt zehn Beiträge.

Den ersten Beitrag liefert Stefan Höltgen – er betrachtet, in welcher Form und Funktion Computer in Spielen in Erscheinung treten. Er entwickelt hierfür mehrere Kategorien und stellt diese an verschiedenen Beispielen vor. So kommt es beispielsweise vor,

dass ein Computer nur ein Requisit ist, um einen Ort zu spezifizieren (Militärbasis, Labor). In anderen Fällen kann das Innere eines Computers als Handlungsort eines Spieles dienen. Auch gibt es Spiele, die ein weiteres Spiel im Spiel beinhalten, welches Spieler_innen selbst vollständig spielen können. Dies kann einen Verweis auf ältere Spiele der eigenen Reihe oder sonstige ältere Titel darstellen, die dem sogenannten *Host-Game* als *Guest Game* technisch unterlegen sind, aber gleichzeitig dafür sorgen, dass es als „weniger fiktional“ (S.39) wahrgenommen wird.

David Kempf nimmt sich des Spiels *Football Manager* (Sports Interactive, ab

2005) an und schlussfolgert, dass hier eine Spiel-Simulation zur „Verwissenschaftlichung der Rezeption von Fußball“ (S.72) führe. Gleichzeitig zeigt er damit auf, wie ernst ein digitales Spiel als Simulation genommen werden und welche Rolle es auch in der Realität von Fußballscouts und -vereinen spielen kann.

Bei Jonathan Harth wirft das Spiel *Factorio* (Wube Software, 2016) die Frage auf, ob ein Spiel dem auch in der Realität nachkommenden Anspruch der Wissenschaft als Lösung aller existentieller Probleme gerecht werden kann. Dabei widmet er sich auch den Spieler_innen und deren Funktion innerhalb dieser Beziehung. Dabei fokussiert Harth sich vor allem auf das Mechanische in der Art und Weise, wie Spieler_innen die Herausforderungen im Spielverlauf meistern müssen.

Andie Rothenhäusler nimmt sich dem auch in anderen Medienbereichen heftig diskutierten Thema der Geschichtsvermittlung und vor allen Dingen -wiedergabe in Videospiele an. Anhand des sogenannten Technologiebaumes in Strategiespielen zeigt er auf, wie digitale Spiele oftmals einen durch Technologie betriebenen Fortschritt forcieren, der häufig den heutigen Blick auf vergangene Zeiten abbildet. Damit zeichnen Spieleentwickler_innen zwar womöglich technologische Fortschritte korrekt nach, aber nicht Lebensgefühl und -umstände der Menschen, die zu dieser Zeit lebten (vgl. S.130).

Rita Santoyo Venegas zeigt in ihrem englischsprachigen Text das Potenzial auf, das digitale Spiele für die Forschung haben können. Anhand des

Spiels *Foldit* (University of Washington, 2008), in dem Spieler_innen in Form von Puzzles Proteine optimieren sollen, erläutert sie, wie die Wissenschaft auf die kognitiven Fähigkeiten von Spieler_innen zurückgreifen kann, die durch bereits bewältigte Videospiele Erfahrung und geschulte Fähigkeiten im Lösen von Problemen haben.

Christian Götter und Christoph Salge zeichnen in ihrem spannenden Beitrag die Wahrnehmung von Künstlichen Intelligenzen in Videospiele anhand der *Fallout*-Spielereihe (Interplay Entertainment, ab 1997) nach und nehmen parallel dazu in den Fokus, wie das Thema außerhalb der Spiele in der Wissenschaft rezipiert wurde und wie dies wiederum auf die Spiele abfärbte.

Rudolf Inderst schaut sich im Anschluss an, wie Laboratorien in ausgewählten Videospiele dargestellt und konnotiert werden, während Eugen Pfister der ambivalenten Figur des ‚mad scientists‘ in digitalen Spielen auf den Grund geht.

Carolin Wendt versucht anhand der *Mass Effect*-Trilogie (BioWare, ab 2007) eine Art *close reading* der dort auftretenden wissenschaftlichen Konflikte und der dargestellten Wissenschaftler_innen. Dabei stellt sie fest, dass solche Darstellungen und Spielmechanismen Spieler_innen inspirieren können, sich mit ähnlich gelagerten realweltlichen Problemen zu beschäftigen und sich zu positionieren.

Abschließend zeigt Franziska Bechtold anhand von *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) auf,

wie die Entwicklung von Technologie in der realen Welt, und fiktionalisiert in diesem Spiel, zu Angst und Perspektivlosigkeit beim Menschen führen kann. Dabei stellt sie jedoch fest, dass der Beitrag des Spiels eher Klischees und Stereotypen unterstützt, als dem Diskurs wirklich dienlich zu sein.

Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass der Band sehr abwechslungsreich und multiperspektivisch vorgeht. Damit eröffnet er für die Betrachtung digitaler Spiele ein weiteres, sich selbst, aber auch andere Disziplinen befruchtendes Feld.

Manuel Föhl (Mainz)