
GAME STUDIES

von FELIX RACZKOWSKI

GamesCoop, *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, Hamburg (Junius) 2012.

Stephan Günzel, *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt/M., New York (Campus Verlag) 2013.

Miguel Sicart, *Beyond Choices. The Design of Ethical Gameplay*, Cambridge, Mass. (MIT Press) 2013.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen hat in den vergangenen 15 Jahren zwar mit dem Begriff *Game Studies* einen eigenen Namen und institutionelle Strukturen wie eine internationale Gesellschaft (*Digital Games Research Association*) hervorgebracht, ist aber weder eindeutig als eigene Disziplin bestimmbar, noch ausschließlich zum interdisziplinären Forschungsfeld unterschiedlicher Fachrichtungen zu erklären. Diese produktive Heterogenität bewegt sich, ähnlich wie bereits die Gender Studies, quer zu den bestehenden Disziplinen, was sich auch in der Bandbreite der aktuellen wissenschaftlichen Arbeiten widerspiegelt, die ihr zuzurechnen sind. Das aus der Siegener Medienwissenschaft hervorgegangene Autorinnenkollektiv GamesCoop legt in der Junius-Reihe *Theorien des Computerspiels zur Einführung* vor, Stephan Günzel konzentriert sich in seiner Habilitationsschrift auf *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels* und Miguel Sicart bewegt sich *Beyond Choices. The Design of Ethical Gameplay*.

Trotz der disziplinären Vielfalt, durch die die Game Studies auch in Deutschland geprägt sind, wird ihnen

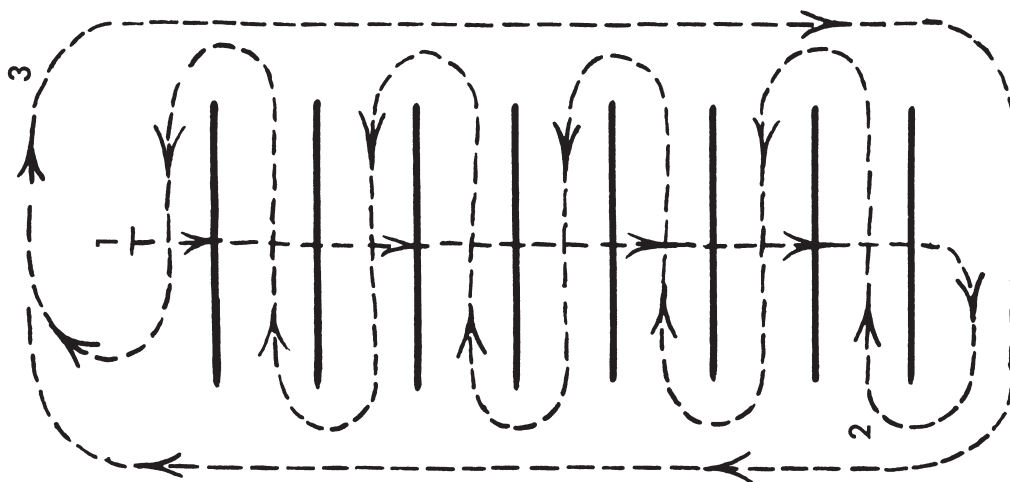
mit der dezidierten Junius-Einführung *Theorien des Computerspiels* eine gewisse übergreifende Anerkennung zuteil, verspricht das Selbstverständnis der Reihe doch, «neue Forschungsfelder in gültiger Form» darzustellen. In diesem Fall trägt die Einführung der Breite an Ansätzen Rechnung, die auf produktive Weise an digitale Spiele herangetragen werden können, indem sie nicht einen Fließtext präsentiert, sondern insgesamt sechs Kapitel, die jeweils von einem Mitglied des herausgebenden Kollektivs verfasst sind. Zu den AutorInnen gehören neben festen Größen der deutschen Spieleforschung wie Britta Neitzel auch Jochen Venus, Timo Schemer-Reinhard und Thomas Hensel sowie Nachwuchswissenschaftler wie Benjamin Beil und Phillip Bojahr, der in Siegen Medienwissenschaft studiert. Die AutorInnen haben nicht die Perspektive einer einheitlichen Einführung gewählt, sondern wollen das Themenfeld anhand konkreter «Analyseperspektiven und -methoden» (S. 11), die im Sinne einer Handreichung begriffen und als Einladung zu weitergehender Beschäftigung angeboten werden, bearbeiten. Der Schwerpunkt der Beiträge, die durch ein kleines, aber präzises Glossar gängiger Fachbegriffe ergänzt sind, liegt dabei auf der «Spieler-Spielwelt-Beziehung» (S. 11) und lässt einen besonderen Fokus auf die Handlungstheorien des Computerspiels erkennen, die auch die Arbeit der AG Games der Gesellschaft für Medienwissenschaft prägen. Bewusst wird dabei in einer programmatischen Entscheidung davon abgesehen, eine «ontologische Verortung» (S. 9, Anführungszeichen im Original) des Gegenstands vorzunehmen, womit sich

der Band von einer Problemstellung emanzipiert, die für frühere Arbeiten in der Computerspielforschung prägend gewesen ist.¹

In diesem Kontext tragen die Beiträge Benjamin Beils und Britta Neitzels am deutlichsten dem einführenden Charakter Rechnung, den der Band für sich in Anspruch nimmt. Beil diskutiert Genrekonzepte des Computerspiels im Rückgriff auf bekannte Genretheorien des Films und in Bezug auf die verschiedenen Zuordnungskriterien, die ihnen zugrunde liegen. Britta Neitzel bietet in ihrem Text einen kritischen Einblick in ein zentrales Analyse- und Beschreibungskriterium digitaler Spiele: Involvierungsstrategien des Computerspiels umfassen Immersion und Interaktion; wobei Neitzel sich von beiden Konzepten zugunsten des allgemeineren Oberbegriffs der Involvierung distanziert:

Computerspielen zu beobachten sind. Dabei unterscheidet sie anhand konkreter Beispiele neben klassischen Kategorien der Computerspielforschung wie der räumlichen, narrativen oder visuellen Involvierung auch Strategien, die erst seit jüngerer Zeit im Fokus der Game Studies stehen, wie die aktionale (Computerspiele als Handlungsaufforderungen), die ökonomische (Belohnungssysteme) oder die emotionale Involvierung.

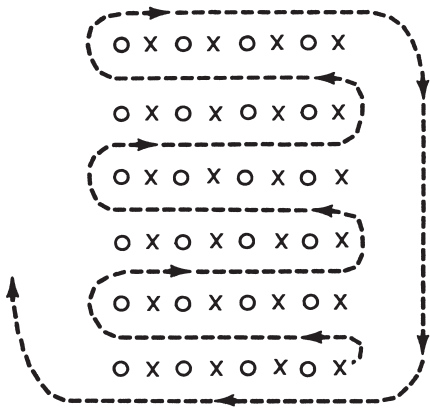
Die vier anderen im Band versammelten Texte gehen über einzelne, methodische oder thematische Einführungen teils erheblich hinaus und können als eigenständige Beiträge zur Computerspielforschung gelten. Dabei bewegen sich die Texte von Timo Schemer-Reinhard mit der Analyse von Interfaces als Kontrollformen und Jochen Venus mit einer handlungstheoretischen Perspektive auf das Computerspielen nahe an der übergreifenden Frage-



Durch den Begriff der Involvierung werden die den Begriffen Immersion und Interaktion anhaftenden Konnotationen von passiv respektive aktiv vermieden, und zudem erlaubt er die Betrachtung von Techniken der Involvierung, während psychische Komponenten – vor allem der Immersion – aus dem Fokus genommen werden (S. 82).

Diese begriffspolitische Argumentation räumt nicht nur einige medientheoretisch problematische Kategorien in der Analyse von Computerspielen aus, sondern öffnet gleichzeitig das Feld für eine präzise Betrachtung der verschiedenen Techniken der Involvierung, die in

stellung des Bandes. Während Schemer-Reinhard anhand von Sybille Krämers Differenzierung zwischen Medien und Werkzeugen zunächst eine spannende These von Interfaces als Hybridphänomen zwischen Werkzeug und Medium entwickelt und daraus den Befund einer doppelten Unsichtbarkeit des Interfaces ableitet (es verschwindet als Werkzeug hinter seiner Funktion und als Medium hinter seinem Inhalt), fokussiert er diesen Ansatz im zweiten Teil seines Textes leider zu stark auf die bekannte Dichotomie von diegetischen und extradiegetischen Steuerungselementen. Das Potential seines Ansatzes, eine Theorie des medialisierten Interfaces vom Computerspiel aus zu denken, klingt nur am Schluss des Beitrags an. Jochen Venus



unternimmt den Versuch, sich dem Computerspiel als einem Medium des «erlebten Handelns» (S. 105) zu nähern:

[...] so ermöglicht das Computerspiel die Darstellung und den Nachvollzug eines Handlungstyps, der zwischen direkter Tätigkeit, wie sie vom Handelnden selbst vollzogen und erlebt wird, und der Tätigkeit einer anderen Person, die von außen beobachtet werden kann, steht (S. 105).

Diese Perspektive ermöglicht zwar einige interessante Fallanalysen, in denen Venus unter anderem das Verhältnis von SpielerIn und Avatar im Third-Person-Shooter *Max Payne 2* näher bestimmt. Allerdings findet die Untersuchung einen Schlusspunkt, der mit seiner Auffassung von Computerspielen als Regulationsmaschinen seit mehr als 10 Jahren bekannt und kritisch diskutiert ist, von Venus aber nochmals handlungstheoretisch gedeutet wird: «Die spürbare Verhaltensregulation jedoch, die im Zentrum des erlebten Handelns steht, wird durch die Logik des jeweiligen Eingabegeräts auf grundsätzlich zwei Modi zurückgeführt: diskrete und kontinuierliche Steuerungsimpulse» (S. 122).

Der aufgrund der Wahl seines Gegenstandes ungewöhnlichste Beitrag des Bandes wird von Phillip Bojahr beigesteuert und nimmt mit dem Phänomen der Störung ein in den Game Studies bislang nur selten berücksichtigtes Themenfeld in den Blick. Bojahrs stark systemtheoretisch geprägter Zugang entwickelt einen Störungsbegriff, der über technische Probleme (z. B. einen Computerabsturz) hinausgeht und der Störung bisweilen einen medialen Charakter zuweist. Dieser tritt besonders dann zutage, wenn man es mit intentionalen Störungen nach Bojahrs Systematik zu tun hat, also verschiedenen Formen der gezielten Irritation, vom *easter egg* über *cheats*

und *exploits* bis hin zu simulierten technischen Defekten. Bojahrs Argumentation ist nicht ohne Schwierigkeiten, die systemtheoretische Reduktion des/der SpielerIn auf ein störanfälliges System und das problematische Konzept der Intentionalität müssten genauer diskutiert werden, ebenso wie die nicht genau hinterfragte Adaption von Begriffen aus der Filmwissenschaft, wenn technischer Limitierung geschuldete Darstellungsprobleme in *cutszenes* von Spielen mit Anschlussfehlern aus dem Film verglichen werden. Dennoch kann der Beitrag vor dem Hintergrund der Zielsetzung des Bandes überzeugen, eröffnet er doch vielfältige Anschlussmöglichkeiten für eine vertiefende Auseinandersetzung mit Störungen und ihren kulturellen Begleiterscheinungen. Insgesamt bietet der Band einen guten und differenzierten Überblick über einige der Themen, die den Siegener Zugang zur deutschen Computerspielforschung prägen, und umfasst Beiträge, die den aktuellen Fortschritt ebendieser Forschung anschaulich machen. Diese Leistung bringt es umgekehrt mit sich, dass der einführende Charakter, den die Texte dem Kontext ihrer Veröffentlichung nach aufweisen sollten, bei den meisten Beiträgen in den Hintergrund tritt.

Stephan Günzels Monographie *Egoshoooter: Das Raumbild des Computerspiels* ist in mehrerlei Hinsicht als Ausnahmererscheinung der Computerspielforschung zu sehen. Zunächst ist das Buch in der Wahl seines Gegenstandes ungewöhnlich, fokussiert es sich doch auf ein konkretes Genre und betreibt so eine thematische Eingrenzung, die in den Game Studies selten ist. Dies ist besonders bemerkenswert in einer sich konstituierenden Disziplin, deren frühere richtungsweisende Veröffentlichungen den Anspruch hatten, das Computerspiel als solches umfassend zu behandeln und allgemeingültige, genreübergreifende Aussagen zu treffen.² Günzel wählt mit dem *Egoshoooter* zudem eine Erscheinungsform des Computerspiels, die üblicherweise eher Gegenstand populärer *Media-Harm*-Diskurse denn medienwissenschaftlicher Computerspielforschung ist. Für Günzel sind *Egoshoooter* allerdings von zentraler Bedeutung für die Entwicklung des Mediums Computerspiel:

Daher kann vor dem bildtheoretischen Hintergrund die These aufgestellt werden, dass mit dem Spieletypus der *Egoshoooter* nicht nur die Essenz einer Kategorie, sondern vermutlich die Essenz der Computerspiele überhaupt vorliegt (S. 53).

In bildwissenschaftlichen Maßstäben, so begründet Günzel seine These, ermögliche die zentralperspektivische Verfasstheit des Egoshooter-Bildes einen Modus der Betrachtung (oder Benutzung), bei dem der Standpunkt vor dem Bild mit demjenigen im Bild zusammenfalle (S. 48f.). Der Egoshooter ist somit das einzige Spiel, das zwingend einen Computer voraussetzt – alle anderen Computerspiele sind auch in analoger Form vorstellbar, wie Günzel im Rückgriff auf Claus Pias' genealogische Untersuchungen ausführt.³ Ausgehend von dem Befund, dass im Egoshooter das «Computerspielbild zu sich selbst kommt» (S. 49), eröffnet Günzel ein detailliertes bild- und raumtheoretisches Panorama eines Computerspielgenres und seiner Begleiterscheinungen, kunstgeschichtlichen Parallelen und medientheoretischen Konsequenzen. Seine Argumentation zeichnet sich durch ausgreifende Sachkenntnis aus, mit der er zeitgenössische und historische Beispiele von Gemälden über Installationen bis hin zu (experimentellen) Computerspielen verknüpft sowie durch ein umfassendes Wissen sowohl medien- und kunsttheoretischer als auch philosophischer Ansätze. Diese erlauben es Günzel, nicht nur eine Stilgeschichte des Egoshooters zu entwickeln, sondern auch den genrekonstitutiven First Person-Modus des Egoshooters präzise als perspektivische Irreduzibilität des «menschliche[n] Zur-Welt-sein[s]» (S. 183) zu charakterisieren. Der letzte Teil der Arbeit bewegt sich weg von der perspektivischen und bildtheoretischen Verfasstheit des Egoshooters hin zu seinen Räumen, die er sowohl als Karten (*Maps*)

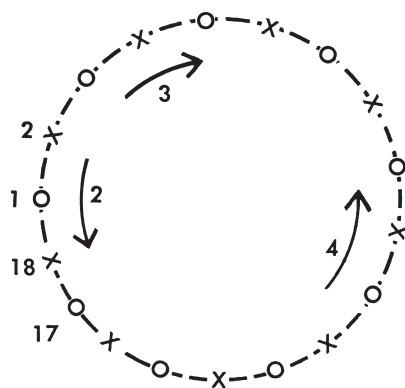
wie auch als zu navigierende, topologische Räume begreift. Um die Durchquerung von Spiel-Räumen mitzudenken, greift Günzel schließlich auf das von Espen Aarseth ursprünglich zur Analyse von Hyperfktion und Text-Adventures entwickelte Konzept der *Ergodik* zurück, das er um stochastische Überlegungen ergänzt.

Die wenigen Schwächen von Günzels Arbeit liegen nicht in ihrer Fülle von Details und beispielbezogenen Überlegungen, sondern im absoluten Anspruch ihrer Ausgangsthese. Um die Beschäftigung nicht mit Computerspielen an sich, sondern einem Genre im Besonderen

zu rechtfertigen, ist es zwar unumgänglich, dessen Charakteristika deutlich herauszuarbeiten. Egoshooter in diesem Zuge aber zum paradigmatischen Computerspiel zu erklären, läuft Gefahr, in abgewandelter Form einen Fehler erneut zu begehen, den der Spieltheoretiker Jesper Juul 2001 in einem Kommentar zur Lagerbildung in den *Game Studies* angemahnt hat: Theorien über (digitale) Spiele neigten dazu, ihre Gegenstände entweder völlig zu entdifferenzieren und aus den Augen zu verlieren (Alles ist ein Spiel!) oder sehr monothematisch zu argumentieren (Spiele sind X!).⁴ Zwar nimmt Günzel nicht für sich in Anspruch, Aussagen über alle Spiele zu treffen, tut dies aber implizit, indem er Egoshooter als Kulmination des Computerspiels charakterisiert. Diese These mag aus streng bildwissenschaftlicher Perspektive haltbar sein, wird der Vielfalt des Mediums Computerspiel allerdings nicht gerecht, allzumal Günzels Auffassung des Computerspiels als Bildmedium, das allein tonbasiert nicht vorstellbar sei, im Angesicht immer zahlreicher werdender Computerspiele für Blinde durchaus kontrovers zu diskutieren wäre.

Mit *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* legt Miguel Sicart ein Buch vor, in dem zwei für die internationalen *Game Studies* bedeutsame Paradigmen der Auseinandersetzung mit digitalen Spielen miteinander verknüpft werden. Sicart verfolgt zum einen sein 2009 mit seiner Dissertation zur Ethik von Computerspielen begonnenes Projekt einer Auseinandersetzung mit Spielen als ethischen Objekten weiter; zum anderen unternimmt er den Versuch,

aus seinen Theorien praktische Leitlinien für das Design ethischen Spielerlebens abzuleiten. Diese Zusammenführung theoretischer und praktischer Arbeit ist in den *Game Studies* im nordamerikanischen und skandinavischen Raum verbreitet und wird besonders an technischen Universitäten praktiziert, die *Game-Design-Studiengänge* anbieten. Der/Die WissenschaftlerIn wird so zugleich zur SpieleentwicklerIn und DesignerIn. Sicarts Interesse besteht darin, die Möglichkeitsbedingungen ethischen Spielerlebens zu skizzieren, wobei es zunächst relevant ist, das Spannungsfeld zwischen dem (qua Design) stark



formalisierten System des Computerspiels und dem informellen System moralischen Handelns zu erkennen: «The design of ethical gameplay requires thinking about play as a moral activity, accounting for the wiggle space between rules and interpretation» (S.9). Damit positioniert sich Sicart zunächst in der Tradition des *Prozeduralismus*, der von ihm als eine Grundlage seiner Überlegungen aufgefasst wird (S.36) und nach den vielbeachteten Arbeiten Ian Bogosts davon ausgeht, dass Spiele in ihren Regeln und deren Auslassungen Räume für argumentative Bedeutungsvermittlung schaffen können.⁵ Die besondere Leistung der Arbeit besteht darin, dass Sicart an zentraler Stelle über den von ihm bereits zuvor kritisierten⁶ Prozeduralismus hinausgeht, mit dessen Methoden allein ein ethisches Spielerleben nicht zu erreichen sei: «But the aesthetics and the ethics of gameplay take place during the activity of play, which is appropriative and not always compliant to the rules» (S.66). Gegen ein pures, auf die Regelmäßigkeit des Spiels gerichtetes «Instrumental Play» (S.66f.) positioniert Sicart die designtheoretischen Momente der Aneignung (*appropriation*) und der Reflexion, die Autorität vom designten System hin zu dessen NutzerInnen verlagern sollen (S.76). Von besonderem Wert für die Computerspielforschung ist dabei auch seine Auseinandersetzung mit dem klassischen Text von Johan Huizinga, *Homo Ludens*, dessen in den Game Studies einflussreiche Metapher des *Magic Circle* für das konsequenzlose, absolute Regelunterwerfung verlangende Wesen des Spiels Sicart für Fehlentwicklungen im heutigen Game-Design verantwortlich macht.⁷ Sein Appell lautet folgerichtig, Game-Design nicht mehr für Huizingas *Homo Ludens*, sondern für eine/n kreative/n, die Regeln und das Spielerleben beständig hinterfragende/n SpielerIn zu betreiben. Sicart stützt seine Argumentation durch zahlreiche Exzerpte persönlicher Gespräche mit Game-Designern sowie Fallanalysen unterschiedlichster Spiele in Bezug auf ihr Potential, ethisches Gameplay zu ermöglichen.

Sicarts Arbeit ist aus medienwissenschaftlicher Perspektive als Beitrag zur Computerspielforschung zu empfehlen, da sie sich intensiv mit den aktuellen Diskursen in den Game Studies auseinandersetzt, ihre klassischen Texte aufgreift und im Kontext von Fragen des Game-Designs, die gerade im deutschsprachigen Raum häufig unberücksichtigt bleiben, kritisch liest. Die so gewonnenen Erkenntnisse, insbesondere zum/zur SpielerIn und den Grenzen einflussreicher Ansätze wie des Prozeduralismus sind auch jenseits des praxisbezogenen Anspruchs des

Buches für die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen von Interesse. Der Gratwanderung zwischen Praxisbezug und theoretischer Untersuchung ist es wohl auch geschuldet, dass die philosophischen Grundlagen des im Buch verwendeten Ethikbegriffs kaum ausgeführt bleiben. Hier wäre eine detailliertere Auseinandersetzung auch auf die Gefahr der Redundanz in Bezug zur ersten Monographie Sicarts wünschenswert gewesen. Die größten Schwierigkeiten hat Sicarts Ansatz aber nicht auf philosophischer oder computerspieltheoretischer Ebene, sondern bei seinem praktischen Anspruch, eine Designanleitung (oder zumindest deren Rahmenbedingungen) zu formulieren. Seine Argumentation ist klar und präzise, wenn es darum geht, die Schwächen bisheriger Game-Design-Ansätze aufzuzeigen und daraus Forderungen für ein Design abzuleiten, das ethisches Spielerleben ermöglicht. Sicart gelingt es jedoch nicht, damit eine für praktisches Design hilfreiche Perspektive «Beyond Choices», also jenseits der zumeist binären pseudomoralischen Wahl-Systeme aktueller Computerspiele zu schaffen. Die Probleme, seine im abstrakten nachvollziehbaren Überlegungen zu konkretisieren, macht Sicart unbewusst deutlich, wenn er unmittelbar nach seinem Plädoyer, diskrete Wahlmöglichkeiten zu überwinden, selbst auf ein praktisches Designprinzip zurückfällt, das ebendiese Wahlmöglichkeiten nur verschleiert oder ihre Konsequenzen zeitverzögert mitteilt (S. 104f.).

1 Vgl. Jesper Juul, *Half Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Mass. (MIT Press) 2005.

2 Vgl. ebd.

3 Claus Pias, *Computer Spiel Welten*, München (Sequenzia) 2002.

4 Vgl. Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass. (MIT Press) 2004, S. 4.

5 Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, Mass. (MIT Press) 2006.

6 Vgl. Miguel Sicart, *Against Procedurality*, in: *Game Studies*, Nr. 3, Bd. 11, 2011.

7 Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Reinbek bei Hamburg (Rowohlt) 2006 (Original 1938).