

Peter Podrez

Martin Hennig: Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospieles

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7838>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Podrez, Peter: Martin Hennig: Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospieles. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 2-3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7838>.

Nutzungsbedingungen:

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

<https://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:

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

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

Martin Hennig: Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospiele

Marburg: Schüren 2017 (Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik, Bd.12), 404 S., ISBN 9783894729516, EUR 48,-

(Zugl. Dissertation an der Universität Passau, 2016)

Während der semiotische Zugang zu Bildern im Allgemeinen oder zu (audio-)visuellen Medien wie dem Film oder dem Comic im Speziellen in der Medienwissenschaft ein gängiges Paradigma darstellt, wurde das Computerspiel bislang nur selten im Hinblick auf seine Zeichenhaftigkeit untersucht (vgl. z.B. Compagno, Dario/Coppock, Patrick [Hg.]: *Computer Games Between Text and Practice*. Palermo: Associazione Italiana di Studi Semiotici, 2009).

Neben Perspektiven der Narratologie oder Ludologie beherrschen seit jüngerer Zeit vor allem bildtheoretische Ansätze die medienwissenschaftlichen Game Studies (vgl. z.B. Hensel, Thomas: „Das Computerspiel als Bildmedium.“ In: GamesCoop [Hg.]: *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2012, S.128-147). Martin Hennig blickt demgegenüber in *Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospiele* aus einer kultursemiotischen

Perspektive auf das Computerspiel: Er fragt nicht nur nach Zeichensystemen und ihren Interaktionen auf der ästhetischen Oberfläche und in den Tiefenstrukturen von Games, sondern auch nach deren kulturellen Bezügen. Dabei geht er in Anschluss an Jurij M. Lotman davon aus, dass das Computerspiel ein sekundäres modellbildendes semiotisches System darstellt, welches „eigenständige fiktionale Welten [konstituiert], die kulturelle Werte- und Normensysteme verarbeiten und spezifische Weltdeutungsmuster anbieten“ (S.38). Besagte fiktionale Welten sind für Hennig vornehmlich räumlich strukturiert, wodurch sich der Raum als zentraler Zugang zum Computerspiel erweist. Um den Fokus enger zu führen, identifiziert Hennig in den – sich räumlich manifestierenden – Dichotomien ‚Öffentlichkeit vs. Privatheit‘, ‚Individuum vs. Kollektiv‘ sowie ‚Autonomie vs. Heteronomie‘ drei semantische Oppositionen, die besonders prägende

„struktur- und bedeutungsbildende Funktionen in den Weltentwürfen des Videospils“ (S.17) übernehmen.

Von diesen Prämissen ausgehend sind die Ziele der Untersuchung, eine kultursemiotische Lesart des Mediums Computerspiel zu entwickeln und diese unter Berücksichtigung der genannten Dichotomien auf konkrete Beispiele anzuwenden, wobei neben der ästhetischen und strukturellen Ebene von Games auch deren ökonomische und medientechnologische Entwicklungen sowie ihre sozialräumlichen Konstellationen berücksichtigt werden sollen. Ein komplexes Unterfangen also, das die Untersuchung jedoch bewältigt.

Um sich seinen Gegenständen anzunähern, rekapituliert Hennig zunächst etablierte Diskursstränge der Game Studies (z.B. Spieltheorien oder die Narratologie-Ludologie-Debatte). Im Anschluss skizziert er die historische Entwicklung von Ästhetiken und Technologien des Computerspiels. Innovativ wird die Untersuchung ab dem darauf folgenden Kapitel, in dem die Dichotomie ‚Öffentlichkeit vs. Privatheit‘ in Rückgriff auf die Privatheitsforschung näher konturiert wird. Dabei zeigt Hennig die historische Genese der Konzepte von Privatheit beziehungsweise Öffentlichkeit auf, diskutiert theoretische Modelle (z.B. von Beate Rössler, Hannah Arendt oder Jürgen Habermas) und denkt diese, unter besonderer Berücksichtigung des Topos ‚Überwachung‘, bereits punktuell mit Beispielen aus der Computerspielkultur zusammen.

Den theoretisch-methodischen Kern der Untersuchung bildet das

daran anschließende Kapitel: Hier entwirft Hennig auf semiotischer Grundlage ein integratives Modell zur Analyse von Games, das ludische und narrative Dimensionen des Computerspiels „aufeinander bezieht und deren Interaktion beschreib- und erklärbar macht“ (S.93). Im Hinblick auf die Narration werden unter anderem Arten des Erzählens, Figurenkonzeptionen, Perspektiven sowie die Raumsemantik für die (kultur-)semiotische Analyse operationalisiert. Der Abschnitt zur ludischen Ebene fällt demgegenüber knapper aus und umfasst neben Regelstrukturen und Interfacekomponenten Momente möglicher Interaktionen. Zusammengeführt werden Narration und Ludik auf der Ebene des Spielraums, „da sich die Verknüpfung der beiden Dimensionen im Spielablauf primär räumlich manifestiert“ (S.131). Erfreulicherweise bleibt die Vorstellung einer wechselseitigen Beeinflussung von erzählenden und spielerischen Elementen nicht nur theoretisches Postulat, sondern wird auch in den späteren Analysen immer wieder thematisiert, so dass inhaltliche und strukturelle Kopplungen zwischen den beiden Ebenen sichtbar werden. Im Hinblick auf die integrative Dimension des Analysemodells ist jedoch zu überlegen, inwiefern der Anschluss an bildtheoretische und bildanalytische Ansätze sinnvoll wäre, um auch diese Ebene in die Heuristik mit aufzunehmen. Ebenso könnte der Begriff des Spielraums unter Rückgriff auf etablierte Theorien medialer, beispielsweise filmischer, Räumlichkeit noch weiter ausdifferenziert werden.

Auch ohne diese Perspektivierungen bietet Hennigs Modell jedoch eine solide Basis für die folgenden Analysen, deren beeindruckender Korpus aus 150 Games aus der Zeit von 2010-2015 besteht, wobei sowohl AAA-Produktionen als auch Indie-Games abgedeckt werden.

Zunächst werden Offline-Spiele im Hinblick auf ihre Raum-Figuren-Verhältnisse, ihre Modellierungen von Privatheit und Öffentlichkeit, ihre Verhandlungen von Selbst- und Fremdsteuerung sowie ihre Referenzen auf kulturelle Diskurse untersucht. Da die Fülle der Erkenntnisse immens ist, sei an dieser Stelle nur exemplarisch auf einige Aspekte verwiesen, die Hennig erarbeitet: dass Computerspiele eine Tendenz zur Subjektivierung von Räumen besitzen, die im Verlauf des Spielprozesses immer weiter angeeignet werden (müssen); dass gerade in AAA-Games Protagonist_innen „in die intradiegetische Öffentlichkeit“ (S.150) streben, während Privaträume den Status als „Anfangs-, Endpunkt oder Zwischenstation des Raumdurchlaufs“ (ebd.) annehmen; oder dass Computerspiele immer wieder den „Kontrollkonflikt zwischen Programm und Spielern“ (S.211) reflektieren, der auf eine medienspezifische Spannung zwischen Autonomie und Heteronomie verweist.

Den zweiten großen Block bildet die Untersuchung von Online-Games. In diesem Kontext tritt zu den im übergreifenden Analysemodell entfalteten ludischen und narrativen Komponenten des Computerspiels

auch die soziale Ebene hinzu. Dementsprechend rücken vor allem die durch den Online-Kontext bedingten Transformationen von Privatheit und Öffentlichkeit sowie die Opposition von ‚Individuum vs. Kollektiv‘ in den Fokus der Beobachtungen Hennigs. Wiederum sei nur exemplarisch auf einige Erkenntnisse verwiesen: dass Online-Spiele ihre Diegese als „individuellen Selbsterhöhungsraum konzipier[en]“ (S.318), der gleichzeitig im Spannungsfeld zu kollektivierenden Tendenzen steht; dass in der Öffentlichkeit von Online-Games ein Ringen um die Transparenz beziehungsweise Anonymität der Person stattfindet; oder dass Online-Games spezifische Raumkonzepte besitzen, da darin die Diegese als Spielfeld fungiert, auf dem ludische Momente die Narration kontinuierlich unterlaufen (vgl. S.375).

Bei allen Unterschieden arbeitet Hennig aus kultursemiotischer Sichtweise eine Gemeinsamkeit zwischen Offline- und Online-Spielen heraus. Diese liegt in den häufig zu beobachtenden „reaktionären Rückbindungen der [...] spielerischen Weltentwürfe an konservative kulturelle Ordnungen“ (S.380), etwa in Bezug auf Familie und Geschlechterrollen. Nicht nur eine hier ansetzende ideologiekritische Auseinandersetzung mit dem Computerspiel unter Rekurs auf die (Kultur-) Semiotik könnte weitere Erkenntnisse zutage fördern, auch Untersuchungen älterer Produktionen oder von Games aus nicht-westlichen Entstehungskontexten bieten sich für künftige (kultur-) semiotische Computerspielforschung

an, wie Hennig selbst andeutet (vgl. S.378). Zudem ließen sich andere kulturell bedeutsame Dichotomien wie ‚Natur vs. Kultur‘ für Analysen funktionalisieren oder das Spannungsfeld zwischen Privatheit und Öffentlichkeit noch stärker auf mobile Urban Games beziehen, bei denen der Akt des Spielens im städtischen Raum im Mittelpunkt steht.

Alles in allem eröffnen die reichhaltigen Erkenntnisse aus Hennigs Untersuchung viele Anschlussmöglichkeiten. Zu Beginn setzt sich der Autor das Ziel, seine Arbeit solle „zur kul-

tursemiotischen bzw. allgemeiner, zur kulturwissenschaftlichen Öffnung der Game Studies beitragen und Ansätze eines entsprechenden Analyseinventars aufzeigen und entwickeln“ (S.21). Dies ist zweifelsohne gelungen. *Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospieles* schlägt nicht nur eine Brücke zwischen Computerspiel- und Privatheitsforschung, sondern bietet allgemein eine wichtige Grundlage für weitere Untersuchungen an der Schnittstelle zwischen Kulturwissenschaft, Semiotik und Game Studies

Peter Podrez (Erlangen-Nürnberg)