

Bernhard Runzheimer

Stephanie Boluk, Patrick LeMieux: Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.4.7992>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Runzheimer, Bernhard: Stephanie Boluk, Patrick LeMieux: Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.4.7992>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY 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 BY 3.0/ License. For more information see:

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

Stephanie Boluk, Patrick LeMieux: Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames

Minnesota: University of Minnesota Press 2017, 379 S., ISBN 9780816687169, USD 30,-

Stephanie Boluk und Patrick LeMieux fordern in ihrem gemeinsamen Werk *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames* die Leser_innen auf der ersten Seite zur Teilnahme an einem simplen Spiel auf. Dessen Spielregeln sind eigentlich klar umrissen, sie weiten sich aber – ohne hier zu viel verraten zu wollen – in einem zweiten Durchgang unerwartet zu einem *Prisoner's Dilemma* aus, in dem es letztlich darum geht, eine Entscheidung der Autor_innen korrekt zu antizipieren. Dieses Vorgehen ist als exemplarisch zu verstehen; es illustriert eine Facette des *metagaming* – einen Aspekt digitaler Spiele, der weit mehr umfasst, als die simple Annahme „metagames are [...] just games about games“ (S.3). *Metagaming* sei systeminhärent, argu-

mentieren Boluk und LeMieux, und ginge dem eigentlichen Videospiele voraus: „Before a videogame can ever be played [...] there must be a meta-game“ (S.9) Der im Buch verfolgte Ansatz zur Beschreibung des Phänomens speist sich aus Medientheorie, Mediengeschichte und Medienkunst (vgl. S.2) und führt so Boluks Theorie-Fundament mit LeMieuxs praktischer Erfahrung als Game Designer und Künstler fruchtbar zusammen.

In insgesamt sechs Kapiteln werden jeweils unterschiedliche Aspekte des *metagaming* behandelt, unter anderem das möglichst schnelle Erreichen des jeweiligen Spielziels (*speedrunning*), die Ergänzung digitaler Spiele durch eigene Elemente (*ROM hacking*) und die Vielfalt der teilhabenden Communitys im E-Sport und in *Multi-*

player Online Games. Anhand dieses Themenspektrums zeigt sich bereits, dass die Definition des *metagaming*-Begriffs von Boluk und LeMieux sehr weit gefasst ist, was eine trennscharfe Distinktion einzelner Bereiche aufgrund der Textstruktur allerdings erschwert. Die einzelnen Kapitel folgen einer phänomenologischen Herangehensweise, der Nachvollzug der Argumentation gestaltet sich mitunter etwas langatmig, da diese von vielen historischen und anekdotischen Grundierungen gerahmt ist, wodurch auf Leser_innenseite hin und wieder eine erneute Vergegenwärtigung der eigentlichen Zielsetzung notwendig wird. Auf der anderen Seite sorgt ebendiese Fülle an profunden Kenntnissen der Branche für viele gewinnbringende Momente, auch abseits des eigentlichen Themas. Neulinge im Feld der digitalen Spiele dürften sich jedoch aufgrund der Spezifität und Detailfülle leicht abgeschreckt fühlen, wenn das entsprechende Kontextwissen fehlt. Bemerkungen wie diese lassen sich so nur für Insider_innen entschlüsseln: „Some of the earliest attempts to build the ur-*DotA* were Meian and Ragn0r’s various *Allstars* titles in 2003 that compiled popular heroes from across the *DotA*-verse into one downloadable map launched on February 3, 2004“ (S.237). Ergänzend erfolgt aber stets der theoriebezogene Rekurs auf die Größen des Fachs sowie in Einzelfällen auch kunstgeschichtliche und historische Exkurse, bis schließlich im letzten Kapitel „Breaking the

Metagame: Feminist Spoilsports and Magic Circle Jerks“ (S.275–289) einige zentrale Thesen aus Johan Huizingas Werk *Homo Ludens* (1939) zur Erläuterung des Shitstorms um Anita Sarkeesian’s Projekt *Tropes vs. Women in Video Games* (2013) herangezogen werden.

Zusammenfassend ist das Buch somit keine umfassende Taxonomie eines wissenschaftlichen Desiderats, sondern beleuchtet schlaglichtartig unterschiedliche Facetten einer in den *Game Studies* noch recht jungen Disziplin. Dies geschieht zwar kenntnisreich anhand kürzlich zurückliegender Diskurse und Begebenheiten rund um die *Games Community*, gerät dabei aber manchmal zu ausschweifend. Trotz der beschriebenen Einschränkungen bleibt es dennoch ein gut lesbares und vor allem informatives Werk, das als Ausgangspunkt zur weiteren Forschung in diesem Bereich dienen kann.

Zu guter Letzt klingt die Idee, jedem Kapitel jeweils ein von LeMieux programmiertes *Metagame* folgen zu lassen, welches die Thematik des Kapitels adressiert und unter einer URL abruf- und spielbar ist, zwar kreativ und erfrischend, entpuppt sich aber leider als Rohrkrepieler, da die im Buch angegebenen Internetverweise alleamt ins Nichts führen (abgerufen am 22.08.2018). Andererseits ist vielleicht gerade dies ein abschließender und augenzwinkernder Rekurs auf die Thematik: ‚Let’s play a metagame! Can you find the missing games via Google?‘.

Bernhard Runzheimer (Marburg)