

Andreas Rauscher

## Brian Upton: The Aesthetic of Play

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.1.6593>

Veröffentlichungsversion / published version  
Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rauscher, Andreas: Brian Upton: The Aesthetic of Play. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.1.6593>.

### 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/>

## Brian Upton: The Aesthetic of Play

Cambridge: MIT Press 2015, 324 S., ISBN 0262028514, USD 29,95

Das Potenzial einer von regulierten Zielvorgaben abweichenden *playfulness*, die das freie Spiel und Improvisationen kultiviert, wird gegenwärtig in den Game Studies von Theoretikern wie Miguel Sicart in *Play Matters* (Cambridge: MIT Press, 2014) als politische Perspektive diskutiert. Diese Diskussion wird durch die Frage nach dem künstlerischen Potenzial von Videospiele ergänzt, die von Brian Schrank in *Avant-Garde Videogames: Playing with Technoculture* (Cambridge: MIT Press, 2014) im Kontext politischer und experimenteller künstlerischer Bewegungen sowie von John Sharp in *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art* (Cambridge: MIT Press, 2015) in Hinblick auf künstlerisch motivierte Spiele und deren Urheber\_innen verhandelt wird. Beide Themenfelder würde man in einer aktuellen Studie über *The Aesthetic of Play* erwarten, doch der Gamedesigner und theoretisch versierte Autor Brian Upton verfolgt stattdessen ein anderes ambitioniertes Vorhaben. Auf der Grundlage seiner Definition von *play* als „free movement through a system of constraints“ (S.15) skizziert er ein analytisches Modell, das entgegen der altbekannten Game-Studies-Gründungskontroverse zwischen Ludologie und Narratologie Spiel, Performance und Erzählung unter dem Aspekt der systematischen Hypothesenbildung und der ludischen Interpretation zu verknüpfen versucht.

Das kenntnisreiche, komplexe und dennoch stets verständlich geschriebene

Buch gliedert sich in die drei Themenbereiche „Games“, „Minds“ und „Stories“. Die mit anschaulichen Beispielen versehene Analyse integriert Ansätze aus den Bereichen Gamedesign, Neurowissenschaft, epistemologischer Philosophie und Semiotik. Upton gelingt durch die stets zielgerichtete und alles andere als selbstzweckhafte Verknüpfung dieser unterschiedlichen Bereiche ein Austausch zwischen praktischer Anwendung und theoretischer Reflexion.

Bereits zu Beginn seiner Ausführungen verdeutlicht Upton, dass ihn andere Themen als kulturwissenschaftliche Kontexte und künstlerische Konzepte beschäftigen. Ihm geht es in erster Linie um Ästhetik als Anschauung und deren erkenntnistheoretische Bedingungen. Im Mittelpunkt steht nicht die Frage, was einzelne Spiele bedeuten, sondern wie im Spiel Bedeutung entsteht und wie sich die Perspektive des *play* als analytisches Modell auf andere kulturelle Bereiche von Theater über Musik bis hin zur Literatur anwenden lässt. Ausbaufähige Schnittstellen zwischen Spielen und Geschichten entdeckt Upton in der schauspielerischen Auslegung einer Bühnenrolle, in der modernen Fantasy-Literatur am Beispiel des Romans *The Princess Bride* (1973) und im Bereich der Rollenspiele. Gerade der grundlegend hybride Charakter der Rollenspiele als systematische Vermischung von performativen *play*-Elementen des „make-believe“ (S.184)

und den taktischen Erfordernissen eines geregelten Strategiespiels erweist sich als ausbaufähiges Forschungsfeld für weitere Studien zur Spielästhetik im Kontext von medienübergreifenden Genreformen, die von Upton lediglich *en passant* gestreift werden. Mit Begriffen wie dem *play space* als Möglichkeitsraum (vgl. S.39) und der einleuchtenden Differenzierung in eine rein zielorientierte (*gamist agenda*), eine um Kohärenz bemühte (*simulationist agenda*) und eine auf narrative Geschlossenheit abzielende (*narrativist agenda*) Spielweise (vgl. S.195) liefert seine Studie ein ausgesprochen hilfreiches Instrumentarium zum weiteren wissenschaftlichen Gebrauch. Angenehmerweise versteht der Verfasser seine *Aesthetic of Play* nicht als in sich geschlossenes Modell, sondern als offenes System, in dem unter der Überschrift „Meta-Critical Theory as Play“ (S.298) die Einladung zur Dekonstruktion bereits mitgedacht wird.

Allerdings erscheint dieser Ausblick symptomatisch für die stellenweise zu

allgemein gehaltenen Ausführungen, die trotz des verständlichen Stils und der ebenso klaren wie anschaulichen Analyse überwiegend eine Top-Down-Perspektive beibehalten. Die Erweiterung der *Aesthetic of Play* auf Theater und Literatur erfolgt in relativ sicheren und kulturell nobilitierten Bereichen. Spannend und erkenntnisreich, sowohl in spieltheoretischer als auch in medienpraktischer Hinsicht, wäre es, den magischen Kreis und das sichere Spielfeld der angesehenen Bühnen und renommierten Werke zu verlassen, um zu erkunden, welche ästhetischen Perspektiven sich tatsächlich im Grenzbereich zwischen Performance und Alltag oder zwischen künstlerischer Vernissage und Arcade-Automaten ergeben. Dort ließen sich auch zwischen Avantgarde und Abenteuerspielplatz jene Ansätze zu einer medienspezifischen Ästhetik verorten, die das Videospiele als eigenständige Kunstform in den letzten Jahrzehnten hervorgebracht hat.

*Andreas Rauscher (Siegen)*