

Tim Glaser

Thomas Bendels, Bernhard Runzheimer, Sabrina Strecker (Hg.): Playing in-between: Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis
2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.4.6299>

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Glaser, Tim: Thomas Bendels, Bernhard Runzheimer, Sabrina Strecker (Hg.): Playing in-between: Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.4.6299>.

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/>

**Thomas Bendels, Bernhard Runzheimer, Sabrina Strecker (Hg.):
Playing in-between: Intermediale Aspekte zeitgenössischer
Computerspielpraxis**

Glückstadt: Werner Hülsbusch 2016, 218 S., ISBN 9783864880919,
EUR 25,50

Computerspielkulturen und deren Praktiken sind Elemente einer konvergenten Partizipationskultur, die sich wiederum aus unterschiedlichen Medien und deren Relationen speist. Bereits der Titel des Sammelbandes *Playing in-between* verweist darauf, dass es in den acht Beiträgen um die Analyse solcher Relationen gehen wird. Denn Medien, so heißt es in der Einleitung, „beinhalten sich selbst, durchringen einander, nehmen Bezug zueinander und vermischen sich“ (S.11), und in Computerspielpraktiken können diese verschiedenen Bewegungen nachgezeichnet und veranschaulicht werden. Theoretische Konzepte wie Intermedialität, Remediation sowie *cross-* beziehungsweise *transmedia storytelling* bilden dabei die Knotenpunkte der einzelnen Beiträge.

Im ersten Teil des Sammelbandes werden zwei intermediale Relationen in den Blick genommen, wobei insbesondere auf audiovisuelle Medien eingegangen wird. Kevin Pauliks analysiert die unterschiedlichen Modi von Zeit in Computerspielen und vergleicht diese mit Formen des zirkulären und linearen Erzählens in Fernsehserien. Nach einer Abgrenzung von Episoden- gegenüber Fortsetzungsserien setzt er sich im Hauptteil mit Zeitlichkeit, Sterben und Tod in Computerspielen auseinander. In diesem Zusammenhang werden

zwei unterschiedliche Spielmechaniken – temporäres und permanentes Ableben (vgl. S.23ff.) – herausgearbeitet und durch zwei Analysen am Gegenstandsbereich verortet. Die spielerische Inszenierung von Militär und Krieg sind Ausgangspunkt des Beitrags von Thomas Bendels. Dabei zeichnet er nach, inwieweit die Unterhaltungsmedien Computerspiel und Musikvideo an einem sogenannten „*Transmedia-Militainment-Produkt*“ (S.45) teilhaben und sowohl aufeinander verweisen als auch sich gegenseitig unterstützen. Zudem wird veranschaulicht, dass sowohl *cross-* und *intermediale* als auch *transmediale* Verknüpfungen auf Seiten der Produktion, Vermarktung und Rezeption genutzt werden, um intendierte Effekte innerhalb der Rezeption – wie Authentizität und Pathos – zu erzeugen (vgl. S.61ff.).

Unter dem Stichwort „Remediale Aufbereitung“ (S.75) werden im zweiten Teil vier Beiträge gebündelt, in denen insbesondere auf das Verhältnis von Medien und Gameplay-Mechaniken eingegangen wird. Sebastian Standke beschreibt den dystopischen Zollbeamten-Simulator *Papers, Please* (2013) als „eine prozedurale Remediation von Bürokratie“ (S.77). Es gelingt ihm, die These, dass Bürokratie ein Medium sei, schlüssig dazulegen und aufbauend darauf Parallelen

zwischen Spiel und Verwaltung zu finden. Denn die Logiken der Bürokratie finden sich nicht nur in den Spielmechaniken selbst wieder – die von Wiederholung, Anpassung und steigender Komplexität gekennzeichnet ist – sondern auch im Design und der Fiktion eines totalitären Systems. Die Störung der Kohärenz von fiktionalen Welten untersucht Bernhard Runzheimer und stellt solche Brüche in Relation zum Konzept der ergodischen Literatur nach Espen Aarseth (*Cyber-text: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997). Grundannahme ist, dass Computerspiele den Rezipierenden stärker mit in die Entstehung und Gestaltung der Fiktion einbinden. Störungen können dabei die Kohärenz der Spielwelt aufheben, aber auch neue Strategien oder Handlungsmöglichkeiten erst ermöglichen. An Beispielen wie *exploits* und *balancing* wird näher erläutert, welchen Einfluss solche Effekte auf die Bereiche Ökonomie, Technologie und Spielfluss ausüben. Daniel Heck untersucht in seinem Beitrag zu Büchern in Computerspielen, welche Strategien der Remedialisierung in verschiedenen Titeln zum Einsatz kommen und welche Auswirkungen dies auf *gameplay* und Fiktion haben kann. In diesem Zusammenhang werden von Heck sechs unterschiedliche Kategorien – konstitutiv, narrativ, progressiv, produktiv, dekorativ und paratextuell – herausgearbeitet und erläutert (vgl. S.127ff.). Sabrina Strecker vergleicht zwei spezifische Unterhaltungsmedien und Genres miteinander: einerseits Spielfilm und Computerspiel, anderer-

seits Western und narrativ angelegte *open-world*-Spiele.

Im dritten und letzten Teil des Sammelbandes wird das Verhältnis von Bewertung und Rezeption untersucht. Zwei kontroverse und meist getrennt betrachtete Themenkomplexe bringt Felix Liedel zusammen: Indizierung und die Frage nach dem künstlerischen Wert. Zuerst zeigt er, welche intermedialen Bezüge im *film noir* und im *third-person-shooter Max Payne* (2001) verhandelt werden. In einem zweiten Schritt gelingt es ihm, diese Bezüge als Ausgangspunkt zu nehmen, um zu untersuchen, warum sich die Bewertung von *Max Payne* durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien innerhalb von zehn Jahren gewandelt hat. Geschlossen wird der Sammelband durch Stefan Simonds Beitrag, in welchem *Let's-play*-Videos unter dem Gesichtspunkt von Robert Pfallers Theorie der Interpassivität (*Ästhetik der Interpassivität*. Hamburg: Philo Fine Arts, 2008) betrachtet werden. Inwiefern sich das Konzept auf den Gegenstand ausweiten lässt, wird ebenso diskutiert wie die Frage, ob Distanzierung durch einen Medienwechsel die Möglichkeit einer Ideologiekritik mit sich bringt. Es zeigt sich, dass *Let's plays* unterschiedliche Rezeptionsmodi ermöglichen, wobei subversive Momente durch Partizipationsangebote teilweise wieder aufgehoben werden (vgl. S.199ff.).

Bei den Verfasser_innen und Herausgeber_innen von *Playing in-between* handelt es sich zum größten Teil um Studierende, die sich im Umfeld des Marburger Game-Studies-

Kolloquiums und der 2013 gegründeten Plattform Pixeldiskurs getroffen haben. *Playing in-between* zeichnet sich dadurch aus, dass sich die einzelnen Beiträge einerseits auf etablierte Theorien stützen und gleichzeitig nah am Gegenstand argumentieren, ohne dabei größere Kontexte außer Acht zu lassen. So ist der Band sowohl lesenswert für Computerspielwissenschaftler_innen, die sich mit ver-

schiedenen Phänomenen im Bereich von Intermedialität oder Remediation beschäftigen wollen, als auch für eine Medienkulturwissenschaft mit Fokus auf Partizipation und Rezeption von Computerspielpraktiken. Ein Kritikpunkt wäre allerdings die mangelnde gemeinsame thematische Stoßrichtung der Beiträge.

Tim Glaser (Braunschweig)