

Britta Neitzel, Rolf F. Nohr

Game Studies

Einleitung

„Game Studies: Gestern – Heute – Morgen“ könnte der Titel dieses Textes sein, wenn nicht der Klang einer solchen Überschrift sich ein wenig zu parodistisch ausnehmen würde. Und, gewichtiger, wenn ein solcher Titel nicht etwas versprechen würde, was nicht einzuhalten ist. Das Versprechen eines solchen Fundamentaltitels bedeutete einerseits eine vollständige Historiographie und pointierte Vision eines Forschungsfeldes liefern zu können und behauptete andererseits, dass es ein distinkt abgrenzbares und homogenes Forschungsfeld namens *Game Studies* gäbe. Ersteres aber maßen wir uns nicht an leisten zu können, Letzteres wäre in Frage zu stellen.

Kaum ein Forschungsfeld ist in den vergangenen 10 Jahren so schnell gewachsen wie die *Game Studies*. Die Frage ist aber, ob es eine Disziplin namens *Game Studies* gibt, oder ob diese nicht vielmehr die Markierung für jeweils disziplinär verfasste Schwerpunktuntersuchungen der unterschiedlichsten Fachdisziplinen darstellen. Und selbst wenn es eine Disziplin oder Forschungslinie diesen Namens gäbe: Was wäre ihr Untersuchungsgegenstand? Nur wenige andere Forschungsgegenstände unterliegen einer so hohen Entwicklungsdynamik wie das Computer- und/oder Videospiel und die daran anhängenden Medienkulturen. Es ist schwer, einen Überblick zu gewinnen, und noch schwerer, der immer rascher voranschreitenden Ausdifferenzierung des Feldes (Computer- und Konsolenspiel, Handhelds, Handy-Games, Browsergames, MUDs, MOOs, RPGs und MMOPRG usw.) zu folgen.

Heute konturieren sich Forschungslinien gerade erst vorsichtig, oftmals wird leider noch aneinander vorbei geschrieben und das Rad zu oft neu erfunden. Die Geschichte einer Disziplin lässt sich also noch nicht schreiben – würde sie aber geschrieben, wäre immer noch nach dem Mehrwert einer solchen Darstellung zu fragen. Dennoch werden wir kurz in die Historie der *Game Studies* eintauchen, danach aber unsere Darstellung über Schwerpunktbegriffe organisieren, die die bisherige Forschungslandschaft kennzeichnen und diskutiert wurden. Die Bandbreite und hohe Interdependenz dieser Begriffe und Konzepte verdeutlicht – besser als es eine Disziplinengeschichte könnte – die Komplexität des zur Debatte stehenden Gegenstands.

Zunächst werden rahmende Punkte aufgeführt: Die Genrediskussion, in der versucht wird, Computerspiele zu klassifizieren; der Raum, der einerseits als Spielraum oder Spielfeld das Spiel rahmt, andererseits einen entscheidenden Zugang von Spielern (und anderen Menschen) zur Welt darstellt; die Regel, die konsti-

tativ für Spiele und Computerprogramme ist; das Technische und der Apparat, die Computerspiele in der Materialität verankern. Danach wenden wir uns auf Wahrnehmung (Aisthesis) und Handlung bezogenen Begrifflichkeiten zu: Repräsentation, Partizipation, Immersion und Avatar. Die Darstellung der Diskussion der Sozialität und vor allem aktueller gesamtgesellschaftlicher Diskussionen um das Computerspiel wird dann die Überleitung bilden in den knappen Ausblick, den dieser Artikel wagen wird – einen Ausblick auf mögliche Zukunftsszenarien der *Game Studies*.

Gestern: Zur Historie der Game Studies

How it all started

In den vergangenen Jahren wurde das Computerspiel in der nationalen und internationalen Forschungslandschaft zunehmend als Untersuchungsgegenstand kultur- und medienwissenschaftlicher Forschung entdeckt. Als führend hinsichtlich der Erforschung von Computerspielen galten zunächst die skandinavischen Länder. Dies zeigt sich nicht nur in der Herausbildung eigener Studiengänge (bis dato hauptsächlich an Privatakademien wie der *games academy* in Berlin u.ä, aber auch beginnend an staatlichen Hochschulen wie bspw. die *gamecity* in Hamburg), sondern auch in Aktivitäten wie der Initiierung des Online-Journals *Game Studies*. *The international journal of computer game research* 2001 und der Gründung der Internationalen Vereinigung für Computerspielforschung *Digra* (Digital Games Research Association) 2002. Dem multidisziplinären Charakter der *Games Studies* entsprechend gibt es eine Vielzahl von Forschungsperspektiven: Fragen zur Geschichte der Computerspiele, zu Design, Rezeption, Ästhetik, den Gebrauchsweisen sowie der kulturellen Bedeutung und den sozialen Effekten können als die derzeit gewichtigsten Schwerpunkte der *Game Studies* angesehen werden.

Der Beginn der *Game Studies* wurde jedoch von einer Debatte markiert, die hier kurz nachgezeichnet werden soll, weil sie bis heute nachwirkt und ein vermeintliches Ordnungsraster auf das Feld legt, indem sie Oppositionen aufstellt. In den ersten Jahren der Computerspielforschung hatte das Thema der Narrativität von Computerspielen, um das sich um die so genannte ‚Narratology vs. Ludology‘-Debatte rankte, eine enorme Präsenz.¹ Zugespitzt kann man sagen, dass zur Debatte stand, ob es sich bei Computerspielen um Erzählungen oder Spiele handelt.

1 Vergleiche zum Beispiel die erste Ausgabe der Online-Zeitschrift *Game Studies* (www.gamestudies.org) aus dem Jahre 2001, die sich ausschließlich mit Computerspielen und Erzählungen beschäftigte. Seitdem wird in jeder Anthologie oder Überblicksmonographie zum Computerspiel immer auch die Narrativität diskutiert, so bei Wolf 2001, Wolf & Perron 2003, Newman 2004, Wardrip-Fruin & Harrigan 2004, Salen & Zimmerman 2004, Raessens & Goldstein 2005.

Forschungsgenealogisch und wissenschaftspolitisch ist diese Debatte nachzuvollziehen, am Gegenstand geht sie jedoch vorbei.

Die Annäherung an die Computerspiele über ihre Textualität und Narrativität hat ihren Ursprung in den literaturwissenschaftlichen Hypertextforschungen der 1990er Jahre (vgl. z.B. Bolter 1991, Landow 1992 & 1994, Helbig 1998, aber auch Aarseth 1997). Der neue Untersuchungsgegenstand wurde an bestehende Methoden angeschlossen. Bei der Ablehnung solcher Untersuchungen sind wissenschaftspolitische Überlegungen nicht auszuschließen, denn, um eine neues Forschungsfeld zu etablieren, müssen Differenzen markiert werden. Auch die Theaterwissenschaft und die Filmwissenschaft mussten sich von der Literaturwissenschaft emanzipieren, um Spezifika ihrer Gegenstände, wie z.B. die Performativität der Aufführung oder visuelle Gestaltungsmuster des Films überhaupt thematisieren zu können. Ebenso wenig wie das Theater durch eine Analyse des geschriebenen Stücks hinreichend beschrieben werden kann, oder der Bereich der Filmwissenschaft schon mit der Thematisierung von Literaturverfilmungen abgesteckt ist, können Computerspiele als eine Form von Erzählung oder gar Literatur betrachtet werden.

Während Murray (1997) und andere Computerspiele als die Zukunft von Erzählungen betrachteten, entstand eine Reihe von vehementer und oftmals polemischer Kritik an Untersuchungen, die Computerspiele als eine potenzielle Form des Erzählens oder als Medium betrachten, das narrative Elemente enthält. In diesem Zusammenhang wurden alle Versuche, die Beziehung von Computerspielen und Erzählungen zu betrachten, als Angriffe verstanden, als Eroberungsfeldzüge etablierter Disziplinen von unbebautem Land. Eine sehr eindeutige Ablehnung einer narrativen Untersuchung von Computerspielen stammt von Markku Eskelinen:

“Outside academic theory people are usually excellent at making distinctions between narrative, drama and games. If I throw a ball at you I don’t expect you to drop it and wait until it starts telling stories. On the other hand, if and when games and especially computer games are studied and theorized they are almost without exception colonised from the fields of literary, theatre, drama and film studies. Games are seen as interactive narratives, procedural stories or remediated cinema. On top of everything else, such definitions, despite being successful in terms of influence or funding, are conceptually weak and ill-grounded, as they are usually derived from a very limited knowledge of mere mainstream drama or outdated literary theory, or both. Consequently, the seriously and hilariously obsolete presuppositions of Aristotelian drama, commedia dell’arte, Victorian novels, and Proppian folklore continue to dominate the scene. To put it less nicely, it’s an attempt to skip the 20th century altogether and avoid any intellectual contact with it, a consumerist double assassination of both the avant-garde and advanced theory.” (Eskelinen, 2001)

Solche Kritik wird vor allem von der Angst getragen, dass die Methoden der Literaturwissenschaft nicht genügen, die Spezifika von Computerspielen zu

erfassen und dass sie stattdessen die Computerspiele in ihr Untersuchungsfeld inkorporieren, um sie als Derivate der Literatur zu behandeln. Kurz gefasst geht diese kritische Position davon aus, dass Computerspiele Spiele sind, und da Spiele etwas grundsätzlich Unterschiedenes von Erzählungen seien, könnten sie nicht nach narrativen Kriterien untersucht werden.

So wichtig jedoch eine Betonung von Spezifika – insbesondere bei einem neuen Untersuchungsgegenstand und Forschungsgebiet – auch ist, sie läuft Gefahr, intermediale Beziehungen zu übersehen. So haben beide Positionen, sowohl diejenige, die Computerspiele als Narrationen ansieht, und auch diejenige, die jede Beziehung zwischen Spielen und Erzählungen negiert, einen zu eingeschränkten Fokus. Im ersten Fall besteht die beträchtliche Gefahr, dass Differenzen zwischen Spielen und Erzählungen übersehen werden, denn Computerspiele sind tatsächlich mehr und anderes als ‚interaktive Erzählungen‘; im zweiten Fall besteht die Gefahr, dass Ähnlichkeiten und Interdependenzen zwischen Computerspielen und Erzählungen ausgeblendet werden. Nicht alle Spiele sind gleichartig strukturiert oder operieren gleichartig.

Gemeinsam ist beiden Positionen, dass sie auf Exklusivität und ‚wesentliche‘ Prinzipien ausgerichtet sind und damit die Spezifität des Computers übersehen: Er ist ein hybrides Medium, das verschiedene Formen anderer Medien integriert und dabei Grenzen zwischen ihnen auflöst (vgl. z.B. Thomsen 1994). Speicherfähigkeit und Prozessoren erlauben es dem Computer, eine fast unbegrenzte Vielzahl von Oberflächen, Strukturen und Funktionen anderer Medien zu adaptieren und miteinander zu koppeln (vgl. Manovich 2001).

Tatsächlich fand die Debatte – zumindest innerhalb der *Game Studies* –, so räumte einer der ersten Ludologen 2002 selbstironisch ein, niemals statt (vgl. Frasca 2003). Jenseits von wissenschaftspolitischen Überlegungen kann als in den *Game Studies* akzeptiert gelten, dass die Tatsache, dass Computerspiele Spiele sind, sie keineswegs davon ausschließt, auch narrative Qualitäten zu haben. Es gibt gemeinsame und grenzüberschreitende Elemente in Computerspielen und Erzählungen und auch eine Übergangszone zwischen narrativen und nicht-narrativen Computerspielen. So ist die Frage nach der Narrativität von Computerspielen inzwischen innerhalb der *Game Studies* zu einer Forschungsfrage unter vielen anderen geworden.

Sie markiert jedoch nach wie vor die Ränder des Forschungsfeldes, denn vor allem taucht sie auf, wenn sich ForscherInnen aus Disziplinen, die ihre Gegenstände als Texte verstehen und sich traditionell der Erzählung widmen – vor allem die Literaturwissenschaft, aber auch die Filmwissenschaft – den Computerspielen zuwenden. Die Gefahr, dass wiederholt das Augenmerk lediglich auf textuelle Eigenschaften und Bedeutungsproduktion gelegt wird und der Gebrauch des Computers, das spielerische Handeln und performative Aspekte sowie deren Interdependenzen mit symbolischen und textuellen Ebenen der Games unberücksichtigt

bleiben, besteht weiterhin. Die Gebrauchsformen jedoch machen die *Game Studies* so wichtig für die Medienwissenschaft.

Überblicksliteratur

Einen grundsätzlichen aber immer auch cursorischen Überblick über den Stand der Computerspielforschung mit Schwerpunkt auf kultur- und medienwissenschaftliche Fragestellungen bieten Raessens/Goldstein 2005 für den angelsächsisch geprägten Diskurs sowie Neitzel/Nohr 2006 (entlang der Konzepte Spiel, Interaktion, Immersion, Partizipation) für den deutschsprachigen Raum. Mehrere ausführlich zusammenfassende Grundlagentexte liegen zu speziellen Fragen innerhalb der *Game Studies* vor. So sind für Perspektiven auf die Identitäts- und Gender-Konstruktion in Video- und Computerspielen vorrangig Turkle 1995, Jenkins/Cassel 1998, Deuber-Mankowsky 2001 oder Richard 2004 zu nennen. Inwiefern Computerspiele (in Abgrenzung zu ludologischen Konzeptualisierungen) als narrative Konstruktionen analysiert werden können, ist ebenfalls ausführlich untersucht worden (bspw. Murray 1997, Aarseth 1997, Neitzel 2000, Ryan 2003, Wardrip-Fuin & Harrigan 2004). Eine beträchtliche Anzahl von Überblicksstudien befasst sich mit dem Zusammenhang von Videospielen und Gewalt (vgl. bspw. Gunter 2005 sowie Kunczik/Zipfel 2004). Daneben existiert eine Vielzahl von Einzelstudien zu Spieleraktivität, Game-Design (Salen & Zimmerman 2004) und zu Fragen der Identifikation mit Figuren (Wolf/Perron 2003; Raessens/Goldstein 2005).

Forschungsprojekte

Allein im deutschsprachigen Raum sind in den vergangenen fünf Jahren an mehr als 40 Universitäten einzelne Projekte zu bestimmten Aspekten von Computerspielen aus medienpädagogischer, psychologischer, soziologischer, ökonomischer, kultur- und medienwissenschaftlicher Perspektive zu verzeichnen. Zu den Instituten, die sich durch kontinuierliche Forschungsaktivitäten zu Computerspielen hervorgetan haben zählen insbesondere das Hypermedia Laboratory an der University of Tampere (Finnland), das Center for Computer Game Research der IT University Copenhagen (Dänemark), das Institute for Comparative Media Studies am MIT und das Georgia Institute of Technology (beide USA). Für Deutschland kann hier sicher die ‚Arbeitsgemeinschaft Games‘ der Gesellschaft für Medienwissenschaften (GfM) genannt werden. Gegründet 2003 bildet die ‚AG Games‘ einen Forschungsverbund junger WissenschaftlerInnen, mit dem Ziel, die interdisziplinäre Zusammenarbeit im Feld der Computerspielforschung zu fördern, den Austausch von Forschungsergebnissen voranzutreiben und zu bündeln. Dazu kommen in den letzten Jahren einige ausgewiesene medien- und kulturwissenschaftlich orientierte Forschungsprojekte: das DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung in Potsdam, das Projekt ‚Medienmorphologie – Mediennarrationen und

Medienspiele“ an der Universität Siegen oder das Forschungsprojekt „Strategie Spielen: Steuerungstechniken und strategisches Handeln in populären Computerspielen (am Beispiel von Wirtschafts-, Militär- und Aufbausimulationen)“ an der HBK Braunschweig.

Heute: Aktuelle Tendenzen der Game Studies

Wollte man die aktuellen Tendenzen der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Games zusammenfassen, so wären aktuell wohl drei Linien zu nennen, die das ‚Tagesgeschäft‘ deklinieren: einmal der anhaltende Versuch, das ‚Objekt Computerspiel‘ definitorisch zu umfassen und methodisch-analytisch handhabbar zu machen, zum zweiten der Versuch jeweils fachdisziplinär gut ausdifferenzierte Theorie- und Analysebaukästen auf Kompatibilität und Anwendbarkeit auf das Objekt Game zu überprüfen und drittens (fast am gewichtigsten) die immer noch anhaltende Nobilitierung des Gegenstandes zum Zweck der Anerkennung als vollwertiges Untersuchungsobjekt im Rahmen der jeweiligen Disziplinen.

Genre

Eine kritische Reflexion des Genre-Begriffs und seiner Anwendung in den *Game Studies* steht noch am Anfang, ist aber im genannten Sinne eine der ‚intuitiven‘ Zugriffsformen zur Erschließung und Nobilitierung des Gegenstandes. Insofern sind einige der taxonomischen und klassifikatorischen Versuche innerhalb der *Game Studies* wohl auch nicht aus der Perspektive von ‚Ordnungspolitiken‘ zu verstehen, sondern vielmehr aus dem strategischen Unterfangen, ein klassisches epistemologisches Werkzeug zu benutzen, um den Gegenstand in die Fokussierung von Epistemologie selbst zu befördern.

Um die medialen Eigenheiten von Computerspielen (insbesondere Spielmechanik, Interaktivität, Hybridisierungen) und die damit zusammenhängende Komplexität des Genrebegriffs zu berücksichtigen, wurde schon mehrfach für ein flexibles Mehr-Ebenen-Modell plädiert (etwa King/Krzywinska 2002, Apperley 2006). Apperley legt überzeugend die begrenzte Reichweite herkömmlicher Genre-Begriffe in ihrer Applikation auf Computerspiele offen. Als Konsequenz aus dem Vergleich bestehender Genre-Ansätze in den *Game Studies* argumentiert er hinsichtlich einer Typologie von Computerspielen für die Berücksichtigung der Einbettung derselben in mediale und diskursive Systeme sowie (in Anlehnung an Aarseth 1997) für stärkere Berücksichtigung der charakteristischen Anforderungen, die unterschiedliche Spiele an ihre Benutzer stellen, quer zu einem auf inhaltliche oder ikonografische Parameter ausgerichteten Genrebegriff. Apperleys

eigener Entwurf baut auf dem Mehrebenen-Modell von King/Kryzwinska 2002 auf. Sein Argument, die Spielmechanik und daran anschließend die Handlungsoptionen, die ein Spiel bietet, für die Genre-Klassifikation von Computerspielen zu berücksichtigen, geht auf den taxonomischen Entwurf von Wolf (2001) zurück.

Fraglich bleibt jedoch, inwieweit eine solche Genrededebatte überhaupt zielführend für die *Game Studies* sein kann. Jedes taxonomische Projekt gerät (zwangsläufig) irgendwann an den Punkt, jedem distinkten Objekt seine eigene Klasse zuzuordnen. Insofern wäre darüber zu diskutieren, ob nicht andere Wege gangbar sind: beispielsweise eine Verständigung über Zuordnungsparameter eher allgemeiner Natur (wie beispielsweise die von Pias [2002] vorgeschlagene Einteilung in Action/zeitkritisch, Adventure/entscheidungskritisch und Strategie/konfigurationskritisch) oder die zuschreibungsorientierten Genreparameter wie sie beispielsweise die pragmatische Dokumentarfilmtheorie vorschlägt (‘ein Shooter ist, was der Rezipient für einen Shooter hält‘; vgl. bspw. Eitzen 1998). Der Mehrwert von Genrebestimmungen liegt darin, dass nicht mehr von ‚dem Computerspiel‘ gesprochen wird, sondern die Spezifika unterschiedlicher Ausformungen des Spiel(en)s mit dem Computer in den Blick genommen und Differenzen zu anderen medialen Formen aufgezeigt werden.

Analyse

Die Problematik, die beim Genrebegriff aufscheint, setzt sich in Analysefragen fort. Die grundsätzliche Problematik analytischer Unterfangen ist es, dass sich ‚das‘ Computerspiel als eine Gemengelage aus Handlung, Rezeption, Medientechnik und Diskursen präsentiert, dass sich also die Methodik, den Gegenstand als (erweiterten) Text zu begreifen und (Neo-)hermeneutisch zu bearbeiten, als zu begrenzt und inkommensurabel erweist. Neoformalistische, dekonstruktive, diskursanalytische und analytische Methoden bedürfen aus der Spezifik des Gegenstands heraus einer Revision. Eine Generalisierung des Gegenstands Computer-Spiel ist weder als Deskription noch als Methodik haltbar. Eine solche Generalisierung würde die ‚Fehler‘ der ‚Narratology vs. Ludology‘- und der Genrededebatte wiederholen. So ist gerade im Bereich der Spielanalyse noch viel methodische und theoretische Arbeit zu leisten. Oftmals finden Spielanalysen immer noch nach ad-hoc-Parametern statt, die im besten Falle deskriptiv, zumeist jedoch eher hermeneutisch zu nennen sind. Vorrangig aber gilt es in diesem Zusammenhang vor allem Spielanalysen nicht länger als reine Interface-Analysen zu betreiben, sondern das für den Gegenstand Game so hochwichtige Handlungsmoment methodisch zu integrieren.

Einen sinnvollen und diese Grundproblematiken latent berücksichtigenden Analyseansatz findet sich im Vorschlag von Consalvo/Dutton (2006). Diese auf Generalisierbarkeit abzielende Beschreibungs- und Analyseverfahren stellt den Versuch dar, eine möglichst kommensurable Beschreibbarkeit unterschiedlichster

Spiele zu etablieren. Dabei betonen sie die Notwendigkeit, nicht nur eine Taxonomie und Vereinheitlichung von Beschreibungskriterien für Oberflächenrepräsentation und Spielobjekte zu erheben, sondern auch das subjektive wie kommunikative Handeln am Spiel in die Beschreibung mit einzubeziehen.

Raum/Ort

Das Untersuchungsfeld ‚Raum‘ empfiehlt sich als Ausgangspunkt für ein vertiefendes theoretisches wie analytisches Verständnis von Computerspielen aus zweierlei Gründen. Zum einen ist eine starke Fokussierung des Spiels auf den Raum nicht zu übersehen. Diese ‚Fetischisierung des Raums‘ (Nohr 2008) ist dabei zunächst als eine kompensative Geste des Digitalen zu begreifen, das seine eigene Immaterialität auszugleichen sucht. Die Frage nach Raum ist aber auch eine Frage nach der Medialität des Spiels. In der Produktion von Räumlichkeit entwirft ein Medium oder ein Medieninhalt nicht nur ein Mittel zur Darstellbarkeit und Funktionalität seines Wissens und seines Vermittlungsprozesses, ein Medium entwirft seine Räume auch, um sich selbst ins ‚Sein‘ zu bringen. Daher ist der Zugriff auf die diversen Produktionsverfahren von Topographien ein herausgehobenes Element zum Verständnis eines Mediums. Verschiedene Ansätze und Veröffentlichungen haben sich aus dieser Perspektive einem generellen Verständnis der Räumlichkeit des Spiels angenähert (vgl. bspw. Bartels/Thon 2007 oder Walz/von Borries/Böttger 2007). Darüber hinaus ist der Raum bereits mehrfach in theoretischen Konzeptualisierungen von Medien und Medialität als eine Form der Einschreibung von Ideologemen und unsichtbaren dispositiven Steuerungsmechanismen – beispielsweise durch die Apparaturtheorie – erkannt und thematisiert worden. Daher ist ein Blick ‚hinter‘ das Ontologische oder Phänomenale des Computerspiels am Konzept seiner Raumentwürfe theoretisch nahe liegend. Das Spiel benutzt den Raum als zentrales Moment seiner Narration und seiner Funktionalität. Für Mertens (2007) stellt bspw. die chronotopische Form des Shooters eines der Grundparadigmen der Raumkonstitution von Computerspielen dar; Günzel (z.B. 2008) verweist wiederholt auf die Zurichtungen des Blickraumes auf das Subjekt, die erst die Funktionalität des Spiels in Gang setzen. Historisch und systematisch werden die Topographien des Computerspiels in Bezug zu Zentralperspektive und verschiedenen Kartensystemen verortet, die jeweils spezifische Räume und Positionen generieren (s. a. Schwingeler 2008). Zudem eröffnet jedes Spiel eine „Bilokation“ (Huhtamo 2007, 40), also eine Erfahrungsform, in der sich der Spieler einerseits am physikalischen Ort des Spielmediums befindet und andererseits in eine narrativ-funktionale und kommunikative Spielwelt eintritt.

Regeln

Die Spielregel ist entscheidend mit dem Spielbegriff verwoben (s. dazu vorrangig Juul 2005). Die Auseinandersetzung mit dem Regelbegriff des Computerspiels führt dementsprechend auch immer wieder zurück auf die generelle Konzeptualisierung des Spiels. In der Nachfolge des deutschen Idealismus (bspw. Schiller [1795]) wird das freie (regellose) Spiel als emanzipatorisch begriffen. Der Mensch soll sich in seiner Individualität ästhetisch handelnd verwirklichen, in dem er – probierend und ohne Angst vor Konsequenzen – spielerisch mit der Welt umgeht. Die Absenz der Konsequenzen und der Selbstbezug des Spiels machen dessen Stellenwert aus. Häufig rekurren die *Game Studies* auf das Regel- und Spielverständnis Johan Huizingas (1997), dessen anthropologische These vom „homo ludens“ das Spiel als eine freiwillige Betätigung innerhalb gewisser Grenzen von Raum und Zeit nach freiwillig angenommenen, aber bindend vereinbarten Regeln begreift. Eine Binnendifferenzierung des Regelbegriffs für das Computerspiel wurde anhand der Differenzierung von John R. Searle durch Neitzel/Nohr/Wiemer (2009) vorgeschlagen – Searle unterscheidet konstitutive und regulative Regeln, also (offensichtliche und festgeschriebene) Regeln, die Handlungen erst ermöglichen, und Regeln, die (nicht fixiert und in dynamischer Bewegung) ausgehandelt, basierend auf Vereinbarung in engem Zusammenhang mit dem geltenden Steuerungs- und Orientierungswissen, einer Gesellschaft stehen. Von verstärktem Interesse gerade für medienwissenschaftliche Zugriffe wären hier zukünftige Beschäftigungen der Interdependenz solcher Regelhierarchien mit den ‚hinter‘ den Spielen ruhenden technischen (Algorithmen, Programmcodes und engines der Spiele; vgl. bspw. Huhtamo 2007, Pias 2002, Nohr 2006, Starr 1994) oder hegemonialen Regelsystemen (*gouvernementality studies*, Selbstwirksamkeit der Regeln usf.; vgl. bspw. Consalvo 2007; Hillgärtner 2009; Reichert 2008).

Ästhetik, Semiotik, Repräsentation

Zielen die Zugriffsweisen, die nach den Themenfeldern Spiel oder Regel fragen, auf die kulturellen Semantiken und Praktiken ab, die das Spiel ausmachen, so gibt es natürlich auch eine ‚offensichtlichere‘ Ebene des Zugriffs, die sich auf die Repräsentationsfiguren oder ästhetischen Ausdrucksformen von Spielen bezieht. Dabei ist es bis dato in den diversen Projekten mit der Fragestellung nach einem möglichen künstlerischen Ausdruck des Games nie zu einer Integration des Games in den Kunstbetrieb gekommen, sondern immer zu einer thematischen Fokussierung, die das Computerspiel und seine Ästhetik, seine Interfaces, seine textuellen wie paratextuellen Erscheinungsformen und Darstellungsweisen auf die jeweiligen kulturellen, ästhetischen oder symbolischen Eingebundenheiten bezieht (vgl. bspw. Baumgärtel/Albrecht 2003; Grewenig/Letze/Richard 2003; Wenz 2006). Mit der Frage nach den symbolischen wie technischen medialen

Artikulationsformen (vgl. bspw. McAllister 2004, Nöth/Bishara/Neitzel 2008) ist auch eine Perspektive aufgerufen, Medien und Spiele als gesellschaftliche wie ästhetische Artikulationsformen von subjektivem und intersubjektivem Sinn sowie deren Bedeutungen zu begreifen (vgl. bspw. Lohoff/Schwingeler 2009). Kultur und Ästhetik sind in einem solchen Verständnis über ein Medium verbunden (vgl. bspw. Adamowsky 2009).

Ein übergreifendes theoretisches Modell für die Einordnung speziell der ästhetischen Aspekte von Spielen stellt der Remediation-Ansatz von Bolter und Grusin (1999) bereit. Das Remediation-Modell geht davon aus, dass Computerspiele, wie andere digitale Medien auch, generell als Remediatierungen vorangegangener medialer Formen aufgefasst werden können. Sie greifen damit an der Intermedialitätsdebatte an und stellen Computerspiele in einen genealogischen Zusammenhang.

Naturalisierung, Apparate, Technik

Das Nachdenken darüber, wie und mit welchen Konsequenzen im Computerspiel etwas Gemachtes zur Natur wird, stellt eine weitere gewichtige Frage dar. Es geht hierbei um die Perspektive, wie sich das Computerspiel seiner Wahrnehmung als etwas ‚Gemachtes‘, Produziertes oder ‚Arbiträr-Symbolisches‘ auf der Ebene der Technik, bzw. des Technikgebrauchs, aber vor allem auch auf den Ebenen des Codes entzieht. Hier reiht sich das Computerspiel in die lange Tradition technischer Massenmedien ein, die ‚traditionell‘ dazu tendieren, ihre Apparhaftigkeit und Technizität in Teilen oder zur Gänze zu verunsichtbaren, um zu gesellschaftlichen Akteuren zu werden. Das Symbolische ist ohne die Verschleierung seiner Technik funktional nicht denkbar. Ausgehend von den tragfähigen Argumenten der Apparatusdebatte kann zunächst die Konstitution eines medialen Wirkungsmoments durch die Verunsichtbarung und Transparentwerdung von Technologien und Produktionsinstanzen konstatiert werden. Hier lässt sich (analog zu den Untersuchungen der französischen Filmtheorie der 70er Jahre) zeigen, wie die Kräfte des Dispositivs Spiels seine ideologischen und technologischen Einschreibungen verunsichtbart (vgl. bspw. Nohr 2008). Eine Besonderheit der Naturalisierung von Künstlichem und Gemachten im Spiel ist die Handlung des Spielens selbst. Die Spieltheorie stellt sich zwar vordergründig immer wieder gerne der Unterscheidung von *game* und *play* (oder von *ludus* und *paidia*, wie es bei Caillois [1960] heißt) – wird sich aber unseres Erachtens der Konsequenz dieser Unterscheidung nur schwer bewusst. So gilt bei einer solchen Unterscheidung das freie (also nicht reglementierte) Spiel als ein Idealmodell des konsequenzfreien Probehandelns, also als Möglichkeit kulturelle oder subjektive Handlungsvollzüge spielerisch zu erproben. Gerade aber die Ambivalenz des ‚Als-ob‘, des Probehandelns stellt ein großes konzeptionelles Problem dar, das bis dato nur von Bateson (2000) aufgeworfen wurde und im Sinne der *Game Studies* noch der Bearbeitung

harrt (vgl. Adelman/Winkler 2009) – wie ließe sich ein Modell des Handelns an symbolischen Systemen aufstellen, das einerseits die Konsequenzenfreiheit des Zeichenhandelns konstatiert und gleichzeitig in Rechnung stellt, dass Spielen ein in hohem Maße performatives Handeln ist?

Im Zusammenhang damit ist die Frage nach dem Technischen eine weitere nahe liegende medienwissenschaftliche Perspektive auf das Spiel. Und dies nicht nur, weil es sich innerhalb des theoretischen Kontextes anbietet, sondern vor allem, weil sich im Computerspiel eine sonderbar ambivalente Technizität mit einschreibt. Auf der einen Seite stellt sich in diesem Zusammenhang das Computerspiel als ein ausgesprochen an der Technizität seines Trägermediums orientiertes Objekt dar: Die Geschichte des Spiels wie auch seine Ästhetik und seine Bedeutungsentfaltung koppeln sich stark an Genese und Weiterentwicklung des Technischen an. Insofern spricht einiges für eine theoretisch-analytische Betrachtung des Spiels durch die Perspektive von Technikphilosophie, -geschichte oder -soziologie. Das Technische schreibt in diesen Betrachtungsweisen wesentliche Spuren und Diskursmuster in das eigentliche Spiel mit ein.

Partizipation

Im Umfeld der Medienwissenschaft hat der Begriff ‚Partizipation‘ seine Wirksamkeit zuerst im Umfeld der *Cultural Studies* entfaltet, die die Mitarbeit der Rezipientinnen und Rezipienten bei der Interpretation von medialen Texten sowie deren Weiterschreiben auch jenseits ökonomischer Verwertungszusammenhänge betonten. Auch in hermeneutisch oder texttheoretisch fundierten Theoriebildungen wie bei Iser (1993) oder Eco (1993) wird der Rezipient als beteiligt am Text gedacht. Diese Art der Partizipation kann verstanden werden als ein auf Interpretation gerichtetes und hochaktives sowie nicht reglementiertes Handeln am repräsentationalen System und damit, wie Marie-Laure Ryan (2001) es ausdrückt, als Interaktivität im übertragenen Sinne. Der Begriff der Interaktivität – ‚in the literal sense‘ – ist jedoch vor allem gekoppelt an den Umgang mit digitalen Medien.

Interaktion kann in diesem Sinne verstanden werden als ein Überbegriff für ‚eingreifendes‘, agierendes und reagierendes Intervenieren innerhalb eines vorgegebenen Handlungsrasters, wie es z.B. die vor allem utopischen Konzeptionen des interaktiven Fernsehens tun. So ist versucht worden, Interaktivität auf die Freiheitsgrade der Handlungsmöglichkeiten und die temporale Dichte der Eingriffsmöglichkeiten herunterzubrechen und operationalisierbar zu machen (vgl. Goertz 1995). Neben der Problematik, dass die Operatoren zumeist willkürlich im Sinne einer Zählbarkeit gewählt wurden, bestand auch das Problem, dass das soziologische Konzept einer Interaktion zwischen zwei oder mehr Personen, etwa im ‚gleichberechtigten‘ Gespräch, implizit immer als erstrebenswerter Endzustand angenommen wurde. Weder die Messung von *activities per second* noch die

Utopie des Gesprächspartners Computer tragen zur tatsächlichen Beschreibung des hochkomplexen Umgangs mit dem Computer bei. Das Zusammenwirken von Technik, Wissen, Diskursen, Text, Narration, Handlungen, Reaktionen, usw. in spezifischen symbolischen Zusammenhängen gilt es präziser zu beschreiben. Der Begriff ‚Interaktion‘ bleibt ohne Präzisierungen leer.

Ein erster Unterschied wäre zu ziehen zwischen Interaktion innerhalb der Spielregeln und mit den Spielregeln, d.h. der Arbeit an den Regeln des Codes. So beteiligen sich Modder an der Gestaltung der Oberflächen und Regeln von Computerspielen und ihrer Hardware (Casemodding). Das Modding war von Anfang an Teil der Computerspielszene. Die Aktivität des Spielens am Computer ging über zu einem Spielen mit dem Computer und seinen Codes. In BASIC programmierte Spiele ließen dies zu. So erklärten populäre Publikationen, wie die Reihe *Spaß mit dem Computer* aus den 1980er Jahren nicht nur wie ein Computer funktioniert, sondern auch wie Programme geschrieben werden (vgl. Graham 1984, Tatchell & Bennett 1984). Ebenfalls von Anfang an bewegten sich die Modder am Rande der Legalität, da sie in proprietäre Software eingriffen. Inzwischen ist es so, dass die Entwickler Modding-Tools bereitstellen (zunächst der Level-Editor von id-Software) und die Modifikationen – als Maßnahme zur Kundenbindung – zum Teil in Sequels der Spiele einbinden (vgl. Schäfer 2006, Beil 2009, Sotamaa 2007 & 2009). Zunächst in Modifikationen entwickelte Prinzipien, wie die Skin-Gestaltung haben Eingang in den Mainstream der Computerspiele gefunden. Die Arbeit der Modder wird, getreu dem Prinzip der Prosumenten-Ökonomie, nicht entlohnt.

Immersion

‚Immersion‘ kann zunächst einmal bestimmt werden als das ‚Hineingezogen-werden‘ eines Zuschauers, Lesers oder Benutzers in die Welt des Textes. Die Medien entwickeln hierfür verschiedenen Techniken, eine konsistente narrative Welt, Perspektive, unsichtbaren Schnitt – um nur einige zu nennen. Es sind Techniken, die die Konstruktion der Fiktion verstecken: Ein Prozess, der nicht erst mit dem Aufkommen des Computerspiels diskutiert wurde, aber innerhalb der Diskussion um das Computerspiel und virtuelle Welten neue Aktualität gewinnt. Immersion impliziert Grenzen und Grenzüberschreitungen. Während die Interaktivität als eingreifendes Handeln konzeptioniert werden kann, fallen unter das Stichwort Immersion Techniken der Perspektivierung, die sich in den Bezeichnungen *first person shooter* (oder im Deutschen: ‚Ego-Shooter‘), *third person view* oder *god view* niederschlagen und Fragen nach Analogien zum Kino mit sich bringen. Aber auch Fragen nach der Handlungspositionierung und den sich daraus ergebenden Präsenzeffekten sind Fragen zum Komplex der Immersion. Geregelt wird die Immersion – wie auch eine mögliche interaktive Teilnahme – durch das Interface. Es stellt, wie der selten gebrauchte deutsche Begriff der Schnittstelle deutlich macht, die Ebene dar, an dem das Medium als technisches und symbolisches

Artefakt vom Zuschauer oder Benutzer getrennt – abgeschnitten – wird. Die Modi der Überbrückung dieser Trennung, d.h. die Schnittstelle als Nahtstelle, sind also Orte, an denen aufschlussreiche und analysierbare Kräfte wirken.

Avatar

Ein Kulminationspunkt, an dem Repräsentation, Interaktivität und Immersion sowie auch Fragen nach der Identität zusammenlaufen, ist der Avatar. Die Konzeptionalisierungen des Avatars sind zwischen Repräsentationsthesen – er ist der Stellvertreter des Spielers – und Extensionsthesen – der Avatar ist ein Werkzeug – angesiedelt (vgl. Newman 2004, Neitzel 2004, Klevjer 2006), hinzu kommt noch die Funktion des Avatars als Charakter, als fiktionale Figur in der Spielwelt. In der Figur des Avatars kreuzen sich unterschiedliche Untersuchungslinien, so dass an ihr die Komplexität des Computerspiels deutlich wird. Der Avatar hat die Funktion eines Cursors, mit dem die Benutzer den digitalen Raum manipulieren, er kann gleichsam als verlängerte Hand und damit als Extension des Spielers verstanden werden. Ein Avatar ist jedoch mehr als ein Cursor, denn als Figur einer Spielwelt mit bestimmten Eigenheiten, die das Spiel vorgibt, ist er eingebunden in ein Geflecht von fiktionalen Beziehungen in der diese Figur ein Eigenleben gewinnt und Züge eines Charakters aufweisen kann. Eigenleben entwickeln einige Computerspielfiguren auch außerhalb der Spiele, wie z.B. an der allgemeinen Bekanntheit von Lara Croft abzulesen ist. Eine besondere Position kommt dem Avatar in Rollenspielen zu, denn hier ist die Figur nicht vorgegeben und unveränderbar, vielmehr besteht eine Spielaufgabe in der Arbeit am Avatar. Sein Aussehen und seine Fähigkeiten werden – innerhalb der durch die vom Spiel vorgegebenen Möglichkeiten – vom Spieler bestimmt. Insbesondere in Bezug auf Multiplayer Games steht damit die Frage im Raum, inwieweit der Avatar tatsächlich den Spieler repräsentiert. Denn mit den Gestaltungsmöglichkeiten durch die Spieler und in seiner Funktion als Extension, als Handlungsträger im Digitalen, begegnen sich die Spieler zunächst über ihre Avatare.

„Sozialität“ (MMORPGs)

Um die Frage, wie das Verhältnis der Spieler zu ihren Avataren beschaffen ist, kreist ein großer Teil der Untersuchungen zu Online-Spielen (z.B. Martin 2005, Duchenaud 2006, Tronstadt 2008, Hagström 2008). Fragen nach einer möglichen Identifikation, wie sie schon bei Single-Player Spielen gestellt wurden, werden hier unter veränderten Vorzeichen wieder aufgenommen. Neben der Frage nach dem Verhältnis von Avatar und Spieler steht vor allem die soziale Organisation von MMORPGs, insbesondere Gilden (Williams 2006), im Fokus der Untersuchungen.

Soziologie und (virtuelle) Ethnographie tragen hier zum Projekt der *Game Studies* bei, ein Desiderat dieser Untersuchungen ist jedoch noch die Frage nach dem spezifisch Medialen dieser Gesellschaften, die weit über die Computerspiele hinausreicht. Zu oft wird ‚das Virtuelle‘ noch als eigenständige Realität betrachtet und nicht als eine spezifische mediale Formation.

Killer und Süchtige

Im öffentlichen Diskurs werden Computerspiele nach wie vor vor allem als gefährlich oder zumindest problematisch betrachtet. Die öffentlich geführten Argumentationen verweisen zwar häufig auf Postulate der Medienwirkungsforschung, selten aber konkret auf signifikante, belastbare qualitative oder quantitative Langzeitstudien. Hier klafft zwischen der politisch postulierten und im öffentlichen *common sense* verankerten Annahme eines ‚objektiv-signifikanten‘ Wirkungszusammenhangs einerseits und der großen Zurückhaltung medien- oder kommunikationswissenschaftlicher Reflexionen in Bezug auf intersubjektivierbare, eindeutige Wirkungsformen andererseits, ein gewisser Graben auf (vgl. bspw. Venus 2006). Gerade in der Auseinandersetzung mit der Wirkung von Spielen, denen intuitiv ein hoher (und negativ konnotierter) Wirkungseffekt zugeschrieben wird, existiert eine große Anzahl unterschiedlichster Studien, denen aber allen gemeinsam ist, dass ihnen die Komponente der Langzeitbeobachtung fehlt, ohne die jedwede postulierte Wirkungsthese spekulativ verbleiben muss (vgl. Bopp 2009a). Unabhängig davon ist es aber auch Forschungskonsens, dass solchermaßen diskutierte Spiele und Spieleffekte auf alle Fälle die Kompetenzen von Medienkompetenzforschung und -schulung, Erziehungswissenschaft oder Mediendidaktik u.ä. aufrufen (Bopp 2009b). Hier darf jedoch nicht in voraussetzendem Gehorsam implizit von einer negativen Wirkung von Computerspielen ausgegangen werden. Vielmehr wäre das Desiderat qualitativer Studien zu tatsächlicher Nutzung aufzuarbeiten und auch auf die medienwissenschaftlichen Grundkompetenzen der Konzeptualisierung von Spielen zurückzugreifen.

Morgen: Desiderate und Projekte

Wagt man eine Spekulation über zukünftige Entwicklungen der *Game Studies*, so wird maßgeblich über zwei Ebenen nachzudenken sein: einmal die forschungspolitische und institutionelle Zukunft der *Game Studies* und zum anderen die Frage nach zukunftsfähigen und relevanten Forschungsgegenständen und Feldern. Gerade diese zweite Ebene ist natürlich eher spekulativ und aus der (Wunsch-) Perspektive der Formulierenden gedacht.

Forschungspolitische Züge

Würde man ein schlichtes Phasen-Modell der Geschichte der *Game Studies* schreiben wollen, dann wären die 1990er bis beginnenden 2000er Jahre die Phase der Gegenstandsexploration und einer sich zunehmend ausdifferenzierenden, inter- und transdisziplinären Theoriebildung. Die zweite Phase wäre dann – beginnend um 2005 – die Phase der Institutionalisierung. Hier schließt die Nobilitierung des Gegenstandes Games für die Wissenschaft vorläufig ab und die Frage nach der wissenschaftspolitischen und institutionellen Verankerung greift zunehmend in das Projekt der *Games Studies* ein. Die Etablierung von Forschungsprojekten, Netzwerken und ersten Stellen-Denominationen ist ein gutes Zeichen für die Eingliederung des Objekts in den regulären Forschungsbetrieb. Die Frage wäre aber, ob genau diese Bewegung hinein in die Institutionen der richtige Weg ist? Zwar scheint es sich hierbei um eine wissenschaftshistorisch traditionelle Bewegung zu handeln – angesichts der Breite des Gegenstands und seiner weit ausgreifenden Aspekte bleibt aber die Frage zu stellen, ob einzeldisziplinäre oder bilaterale Projekte in der Lage sind, zum jetzigen Zeitpunkt wirklich bereits tragfähige Positionen und Durchdringungen zu leisten? Insofern wäre ein Wunsch, der den *Games Studies* mitgegeben werden kann, sicherlich der, sich noch eine Weile der natürlichen Sogwirkung des institutionen- und disziplinenorientierten Wissenschaftsalltags entziehen zu können und weiter multidisziplinär zu agieren, die dem Gegenstand innewohnende transgressive Kraft weiter ernst zu nehmen – und im besten Fall aus einer ‚methodenübergreifenden‘ Beschäftigung mit einem entgrenzten Gegenstand nicht nur den Gegenstand zu durchdringen (vgl. bspw. Pias 2009), sondern ggf. auch die ein oder andere träge gewordene Heimatdisziplin zu erfrischen oder zu erneuern.

Ebensowenig wie es *Game Studies* disziplinär nur im Plural geben sollte, sollte es demgegenüber den Gegenstand nur noch als Plural geben. ‚Das‘ Computerspiel gab es nie und wird es noch viel weniger zukünftig geben. Zu weit ausdifferenziert ist der Gegenstand bereits, als das zukünftige *Game Studies* mehr als ein vages Handlungsmoment (‚spielen‘) zum Kern ihrer Verfasstheit machen könnten – das materielle Objekt Game hingegen ist zu ausdifferenziert (vom Handy über das Internet bis hin zur zukünftigen vollimmersiven 3D-Anmutung), der Status des Games zu unabgegrenzt (was ist das Game – der Code, die DVD, das Erlebnis?) um das Objekt Spiel zum singulären Kulminationspunkt der *Games Studies* machen zu können.

Zukünftige Forschungsfelder

Versucht man aus einer solchen Perspektive über die aktuellen Desiderate der *Game Studies* und resultierender Forschungsfelder nachzudenken, so können (schlagwortartig) einige Themenfelder als erkenntnisproduktiv und zentral ange-

nommen werden. Aus dem (inexistenten und inkonsistenten) Objektbegriff des Games resultiert eine notwendige Hinwendung zum bis dato immer noch stark vernachlässigten Handlungsbegriff (vgl. auch Adelman/Winkler 2009). Solche handlungsorientierten Anaylisen und Theoriebildungen könnten (bspw. startend mit Deskriptionen einzelner Modelllösungshandlungen in unterschiedlichen diskursiven Formen [und nicht Genres]) zunächst die jeweils spezifische Ausprägung der Wechselverhältnisse von GUI und subjektiver (und folgend) intersubjektiver Handlungen beschreiben. Sei es nun eine konkretistische Zuwendung zum Rezeptionsmoment des Spiels, oder aber eine weitaus abstraktere Konzeptualisierung der gesamten ‚Diskurspraktik Game‘ als Handlungsprozess auf materieller, subjektiver wie intersubjektiver, aber auch (medien-)technologischer Formation – was im Rahmen der *Game Studies* (jedweden disziplinären wie interdisziplinären Zugriffs) zukünftig im Mittelpunkt stehen sollte, ist ein Verständnis des Games als Kulturtechnik und eben nicht als visuell-technisch veranschlagtes ‚Medien-Format‘. So stände dann auch weniger das Game als vielmehr das Gaming im Mittelpunkt der Untersuchungen. Eine solchermaßen gewandelte Beschreibung des Spielhandelns als subjektivem bzw. intersubjektiven (Probe-)Handeln würde denn auch der (leidigen) ‚Wirkungsdiskussion‘ ggf. eine starke Gegenposition gegenhalten können, die eben nicht mehr nach distinkten ‚Effekten‘ spezifischer Spiele fragt, sondern weitaus generalistischer das ‚Spielhandeln‘ als sinnstiftenden, performativen und fundamentalen Effekt einer digitalen Kultur begreift (vgl. auch Adamowsky 2000).

Resultierend aus einer solchen Perspektivierung könnte sich die analytische Beschäftigung mit der ‚Handlungsform Game‘ auch auf eine notwenige Erweiterung der ‚Kontextanalysen‘ konzentrieren. Sei es nun mittels Methodiken der Paratextanalyse oder der (kritischen) Diskursanaylse, einer eher ethnologisch motivierten „thick description“ (Clifford Geertz), einer Betonung genealogischer und archäologischer Tiefenanalysen oder einer an den *Cultural Studies* orientierten Frage nach den Strategien und Modalitäten der Produktion von ‚representation‘: eine Erweiterung des Untersuchungsfokus in den Raum der das Spiel umgebenden symbolischen Formen und Bedeutungseinheiten tut Not. Das Spiel existiert weder materiell noch ‚für sich alleine‘.

Literatur

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Md. [u.a.]: Johns Hopkins Univ. Press.
- Adamowsky, Natascha (2009): Spielen mit Computern im urbanen Raum: ästhetisch-mediale Dimensionen. In: *Kritische Berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften*, Jg. 37, H. 2.
- Adamowsky, Natascha (2000): *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt/Main: Campus-Verl.
- Adelmann, Ralf / Winkler, Hartmut (2009): *Selbst etwas tun. Handeln und Subjektkonstitution im Computerspiel*. Vortrag an der HBK Braunschweig. Online <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/handeln.pdf>
- Apperley, Thomas H. (2006): *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. *Simulation and Gaming*, Volume 37, Issue 1 (March 2006), S. 6-23.
- Bartels, Klaus; Thon, Jan-Noel (Hg.) (2007): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg (Hamburger Hefte zur Medienkultur, 5).
- Bateson, Gregory (2000): *A Theory of Play and Fantasy*, in: ders.: *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution and Epistemology*. Chicago: University Of Chicago Press S. 177-193
- Baumgärtel, Tilman; Albrecht, Silke (Hg.) (2003): *Games. Computerspiele von KünstlerInnen; Katalog anlässlich der Ausstellung "Games. Computerspiele von KünstlerInnen"*, 11. Oktober - 30. November 2003 im ehemaligen Reserveteillager auf Phoenix West, Dortmund. Frankfurt am Main: Revolver Archiv für Aktuelle Kunst.
- Beil, Benjamin (2009): *Vom Castle Smurfenstein zum LittleBigPlanet. Modding, Leveleditoren und Prosumenten-Kulturen*, in: Sebastian Abresch/Benjamin Beil/Anja Griesbach (Hg.): *Prosumentenkulturen*, Siegen: universi, MuK 172/173, S. 191- 214.
- Bolter, Jay David (1991) *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, N. J, Hove & London.
- Bolter, Jay David und Richard Grusin (1998): *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, Cambridge, Mass. [u.a.]
- Bopp, Matthias (2009a): »Killerspiele« – Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung. In: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung*. 1. Aufl. Münster: Lit-Verl. (Medien Welten, 12).
- Bopp, Matthias (2009b): *Computerspiele und Shooter. Eine Systematik erziehungswissenschaftlicher Aufgabenstellungen*. In: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung*. 1. Aufl. Münster: Lit-Verl. (Medien Welten, 12).
- Caillois, Roger (1960) *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart: Curt E. Schwab.
- Cassell, Justine / Henry Jenkins (1998)(Hrsg.): *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and computer games*, MIT Press, Cambridge, Mass. [u.a.]
- Consalvo, Mia (2007): *Cheating. Gaining advantage in videogames*. Cambridge, Mass.: Massachusetts Institute of Technology.
- Consalvo, Mia / Dutton, Nathan (2006) *Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*; in: *Gamestudies.org* Vol. 6: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)
- Deuber-Mankowsky, Astrid (2001): *Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Ducheneaut, Nicolas; Yee, Nick; Nickell, Eric; Moore, Robert J. (2006): Building an MMO With Mass Appeal. A Look at Gameplay in World of Warcraft, in: *Games and Culture*, Volume 1 Number 4, October, 281-317.
- Eitzen, Dirk (1998): Wann ist ein Dokumentarfilm? Zur Bedeutung der Rezeptionsforschung für die dokumentarfilmtheorie, in: *montage/av - Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 7, H. 2. S. 13-44.
- Eskelinen, Marku (2001) The Gaming Situation, in: *Game Studies*, vol 1, issue 1 July 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Frasca, Gonzalo. (2003) Ludologists Love Stories, too: Notes from a Debate that Never Took Place In: M. Copier & J. Raessens (eds.), *Level Up. Digital Research Conference*, 92-99. Utrecht.
- Goertz, Lutz (1995): „Wie interaktiv sind Medien? Auf dem Weg zu einer Definition von Interaktivität, in: *Rundfunk und Fernsehen*, 43. Jg. H.4, S. 463-476.
- Graham, Ian (1984) *Computerspiele*, Ravensburg: Otto Maier Verlag.
- Grewenig, Meinrad M.; Letze, Otto; Richard, Birgit (Hg.) (2003): *GameArt*. [... anlässlich der Ausstellung „GameArt“ im Weltkulturerbe Völklinger Hütte ...]. Ostfildern: Hatje Cantz.
- Günzel, Stephan (2008): Raum, Karte und Weg im Computerspiel. In: Distelmeyer, Jan; Hanke, Christine; Mersch, Dieter (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript (Metabasis, 1).
- Gunter, Barrie (2005): Psychological Effects of Video Games. In: *Handbook of computer Game Studies*, hg. von Joosthg. Raessens und Jeffrey Goldstein, Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press, S. 145-160.
- Hagström, Charlotte (2008): Playing with Names. Gaming and Naming in World of Warcraft, in: Corneliusen, Hilde G. & Jill Walker Rettberg: *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, Mass: MIT Press, S. 265-285.
- Helbig, Jörg. (1998) Der Rezipient als Cybernaut, in: ders. (Hg.) *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*, Berlin: Erich Schmidt.
- Hillgärtner, Harald (2009): Sauerbraten! Jawohl! Eine Game-Engine als Kollaborationsplattform. In: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung*. 1. Aufl. Münster: Lit-Verl. (Medien´Welten, 12).
- Huizinga, Johan (1997 [1938]): *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Huhtamo, Erkki (2007): Neues Spiel, neues Glück. Eine Archäologie des elektronischen Spiels. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6).
- Juul, Jesper (2005): *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT press.
- King, Geoff and T. Krzywinska (2002) (Hrsg.): *Screenplay. Cinema/videogames/interfaces*, London [u.a.]: Wallflower.
- Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2004): *Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998*, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Berlin, Stand: Juli 2004 (Online: <http://www.bmfsfj.de/Kategorien/Forschungsnetz/forschungsberichte,did=28078.html>).
- Landow, George. P. (1992) *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- Landow, George. P. (ed.) (1994) *Hyper / Text / Theory*. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.

- Lohoff, Markus / Schwingeler, Stephan (2009): Interferenzen – Eine kunsthistorische Betrachtung von Computerspielen zwischen Wissenschaft, Kommerz und Kunst. In: Kritische Berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, Jg. 37, H. 2.
- Martin, Jennifer (2005): Virtually Visual: The effects of visual technologies on online identification, DiGRA 2005 Conference: Changing Views--Worlds in Play (2005), <http://www.digra.org/db/06278.08106.pdf>.
- McAllister, Ken S. (2004): *Game work. Language, Power, and Computer Game Culture*. Tuscaloosa: University of Alabama Press (Rhetoric, Culture, and social Critique).
- Mertens, Matthias (2007): "A Mind Forever Voyaging" Durch Computerspielräume von den siebzigern bis heute. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6).
- Murray, Janet Horowitz (1997): *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, New York, NY [u.a.]: Free Press.
- Neitzel, Britta (2002): *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*, Diss. Universitaet Weimar, <http://epub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf>.
- Neitzel, Britta (2004): Wer bin ich? Zur Avatar-Spieler Bindung, in: Neitzel, Britta, Rolf F. Nohr & Matthias Bopp (Hgg.) „See? I'm real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“, Münster: Lit-Verl., S. 193-212.
- Neitzel, Britta / Rolf F. Nohr (2006) (Hrsg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation -Immersion - Interaktion; [zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel]*, Schüren: Marburg, (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Bd. 14).
- Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha (2009): *Benutzerführung und Technik-Enkulturation. Leitmediale Funktionen von Computerspielen*. In: Müller, Daniel; Ligensa, Annemone; Gendolla, Peter (Hg.): *Leitmedien. Konzepte - Relevanz - Geschichte; [im Kulturwissenschaftlichen Forschungskolleg 615 der Universität Siegen entstanden]*. Bielefeld: transcript.
- Nöth, Winfried; Bishara, Nina; Neitzel, Britta (2008): *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*. Köln: Halem.
- Nohr, Rolf F. (2008): *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel*. Münster: Lit-Verl. (Medien*Welten, 10).
- Nohr, Rolf F. (2006): *Rhythmusarbeit*. In: Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F. (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion ; [zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel]*. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14).
- Pias, Claus (2009): *Playing seriously*. In: *Kritische Berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften*, Jg. 37, H. 2, S. 39–50.
- Pias, Claus (2002): *Computer-Spiel-Welten, Sequenzia*, München.
- Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey H. (2005) (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press.
- Reichert, Ramón (2008): *Government-Games und Gouvernainment Das Globalstrategiespiel Civilization von Sid Meier*. In: Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Berlin: Lit-Verl. (Medien*Welten, 9), S. 189–212.
- Richard, Birgit (2004): *Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum*, Bielefeld: transcript (Cultural studies, Bd. 8).
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, Md. [u.a.]: Johns Hopkins Univ. Press.

- Salen, Katie. & Zimmerman Eric (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass.: MIT-Press.
- Schäfer, Mirko Tobias (2006): Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums softwarebasierter Produkte. in: Neitzel, Britta & Rolf Nohr (Hgg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*, Marburg, S. 296-312.
- Schiller, Friedrich (1795): 'Über die ästhetische Erziehung des Menschen', (15. Brief)
- Schwingeler, Stephan (2008): *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*. Boizenburg: Hülsbusch.
- Tatchell, Judy (1984): *Mikrocomputer. Wie sie funktionieren – was sie können*, Ravensburg: Otto Maier Verlag.
- Sotamaa, Olli (2007): On modder labour, commodification of play, and mod competitions, in: *First Monday*, Volume 12, Number 9 - 3 September.
- Sotamaa, Olli (2009): *The Player's Game. Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*, Tampere: Tampere University Press (Acta Universitatis Tampereensis 1393).
- Starr, Paul (1994): *Seduction of Sims. Policy as a Simultation Game*. Online verfügbar unter www.prospect.org/print-friendly/print/V5/17/starr-p.html.
- Thomsen, Christian. W. (Hg.) (1994): *Hybridkultur. Bildschirmmedien und Evolutionsformen der Künste. Arbeitshefte Bildschirmmedien 46*, Siegen.
- Tronstad, Ragnhild (2008): Character Identification in World of Warcraft. The Relationship between Capacity and Appearance, in: Corneliussen, Hilde G. & Jill Walker Rettberg: *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, Mass: MIT Press, S. 249-263.
- Turkle, Sherry (1998): *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Walz, Steffen P. / von Borries, Friedrich / Böttger, Matthias (2007) (Hg.): *Space Time Play. Computer Games, architecture and Urbanism: The Next Level*. Boston: Birkhäuser
- Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat (eds.) (2004) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass.
- Wenz, Karin (2006): *Game Art*. In: Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F. (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*; [zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel]. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 14), S. 39-47.
- Venus, Jochen (2006): *Der Fetischcharakter der Computerspielwaren und sein medienmorphologisches Geheimnis*. In: Schröter, Jens; Schwingeler, Gregor; Stäheli, Urs (Hg.): *Media Marx. Ein Handbuch*. Bielefeld: transcript (Masse und Medium, 4), S. 315–338.
- Wiemer, Serjoscha (2008): *Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation*. In: Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Berlin: Lit-Verl. (Medien'Welten, 9), S. 136–161.
- Williams, Dmitri; Ducheneaut, Nicolas; Xiong, Li; Zhang, Yuanyuan; Yee, Nick; Nickell, Eric (2006): *From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft*, in: *Games and Culture*, Volume 1 Number 4, October, S. 338-361.
- Wolf, Mark J. P. (2001): *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press.
- Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard (2003) (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*, New York, NY [u.a.]:Routledge.