

*Sammelrezension: Computerspiel- und kultur*

**Jürgen Sieck/ Michael A. Herzog (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games**

Boizenburg: W. Hülsbusch 2009, 288 S., ISBN 978-3-940317-47-6, € 29.90

**Aldo Tolino: Gaming 2.0. Computerspiele und Kulturproduktion. Analyse der Partizipation von Computerspielern an einer konvergenten Medienkultur und Taxonomie von ludischen Artefakten**

Boizenburg: W. Hülsbusch 2010, 460 S., ISBN 978-3-940317-66-7, € 44.90

Der Titel des Readers von Jürgen Sieck und Michael A. Herzog, Dokumentation einer Tagung in Berlin, verspricht zugleich Grundsätzliches und Grandioses: nämlich mindestens die Sondierung, wenn nicht die Beschreibung und Explikation diverser Wechselverhältnisse zwischen Kultur und Informatik, produktiver wie destruktiver Art ,exemplifiziert an den so genannten ,serious games', den Lern- und Bildungsprogrammen. Denn für viele, zumal in pädagogischen Kreisen, sind solche Zusammenhänge höchst negativ besetzt, Computerspiele eher Auswüchse einer technikfixierten ,Unkultur' denn akzeptierte Kulturgüter, in jedem Fall einer gründlichen Überprüfung wert – auch wenn dies einer der Autoren, nämlich Andreas Lange vom Berliner Computerspiele-Museum, ganz anders sieht und keinerlei Kontroverse um die Anerkennung als Kulturgut mehr entdecken mag. (Vgl. S.191) Aber auch Informatik impliziert ja eine semantische Spannweite von einer theoretischen, mitunter recht abstrakten Wissenschaft über ein immer noch wenig anerkanntes Schulfach bis hin zu einem programmierbaren Algorithmus des Rechners. Und endlich wäre es auch analytischer Erkundungen darüber wert, ob ,serious games' nur ein schickes Marketinglabel der Spielbranche ist, um ihr spätestens seit dem Erscheinen der beargwöhnten ,Ego-Shooters' mächtig angeschlagenes Image aufzupolieren, oder ob inzwischen tatsächlich Programme und Tools auf dem Markt sind, die die seit den 70er Jahren ventilierten Visionen eines zugleich programmierten wie individualisierten Lernens mittels Technologien realisieren können. Solche Erwartungen bleiben weitgehend unerfüllt; Pragma-

tik und Deskription herrschen unter den 19 Beiträgen vor, die die Herausgeber weder hinreichend strukturieren noch inhaltlich gewichten. Häufig gehen die vorangestellten Abstracts nahtlos in die Beiträge über. Vielfach überwiegt ein technologischer Duktus, oft genug begnügt man sich mit einem schlichten Referat über diese oder jene technische Errungenschaft oder mit einem recht kurzen Abriss über dieses oder jenes Experiment oder Projekt. Immerhin fallen nebenbei einige Betrachtungen zu besagtem Genre an, wenngleich sie widersprüchlich und fragmentarisch bleiben. Während der Vertreter des Cornelsen-Verlages in seiner nur breit und lapidar beschreibenden Übersicht über den gesamten Spielmarkt die ‚serious games‘ pauschal als „Multimediasysteme“ (S.136) apostrophiert und gleich eingangs einräumt, es müsse „noch viel Forschungsarbeit in dem Gebiet ‚serious game based learning‘ geleistet werden“ (S.116), auch um das von ihm betrachtete Thema der Einbettung von Lerninhalten kompetent und effektiv zu bewerkstelligen, fasst Gernold P. Frank von der Berliner Hochschule für Technik und Wirtschaft darunter „health, corporate, persuasive, educational games“ (S.152) und wundert sich, warum „educational games“ gesondert betrachtet werden: Werden damit implizit wieder Spaß und Spiel vom Lernen getrennt? Für die Vertreter der AG ‚Digitale Medien‘ an der Universität Bremen zeichnen sich ‚serious games‘ dadurch aus, das ein „Technologietransfer aus der Spieleindustrie in andere Bereiche“ im Vordergrund steht (S.248). Mehr ist im ganzen Band zu diesem Thema nicht zu erfahren. Die Autoren am Ende tippen als einzige das Verhältnis von Kultur und Informatik an, indem sie knapp behaupten, dass deren „Vermischung [...] sich vor allem bei Spielen und Installationen“ zeige (S.246). Das war’s; aber reicht das?

Einen kleinen (kulturellen) Schwerpunkt mag man darin erkennen, dass sich einige Beiträge mit musealen und künstlerischen Präsentationen befassen: zunächst damit, ob und wie „digitale Artefakte“ (S.189) gespeichert und der Nachwelt überliefert werden können; oder wie man im Jüdischen Museum Berlin einen multimedialen Guide entwickeln und generell das Museumsspiel ‚Memorix‘ als mobiles und lehrreiches Spieleerlebnis einsetzen kann; oder wie ein so genannter Museums-Avatar – in diesem Fall: ein motorisiertes, ferngesteuertes Videotelefon mit Kamera und eigener Mobilfunknummer, also eher: ein kleiner Roboter – durch geschlossene Ausstellungsräume führt und dadurch ein Kunst- oder Museumserlebnis von zu Hause bereitet; oder wie eine Stadt (hier: Jena) virtuell erkundet werden kann; oder wie sich das Gitarrenspiel mittels ‚serious gaming‘ erlernen lässt und endlich wie sich szenische Situationen und Rollen (etwa: eines Schauspiels von Shakespeare) mit virtuellen Räumlichkeiten und Projektionen zeitgemäß inszenieren lassen (in einem Projekt an der Universität Hildesheim, das viel zu knapp und oberflächlich dargestellt wird). Eingangs liefern noch zwei Mitarbeiter des Berliner Gameslab einen kursorischen Abriss der Spielentwicklung, der allerdings nicht bis in die Gegenwart reicht. Die anderen Beiträge bleiben in besagtem technologischem Metier (z.B. Experimente des Fraunhofer-Instituts für Graphische

Datenverarbeitung in Rostock, die Entwicklung eines Touch-Screen-Tisches, um Lernobjekte anfassen zu können, oder eines „Situation-Aware User Interfaces“ [S.59]); einige – die sich etwa mit beruflicher Fortbildung und Unternehmenskonzepten beschäftigen – rekurrieren nicht einmal auf digitale Programme oder gar Spiele. Dieser Ausbeute steht entgegen, was die Herausgeber, Jürgen Sieck und Michael A. Herzig, Dozenten an der Berliner Hochschule für Technik und Wirtschaft, eingangs forsch annoncieren: nämlich dass „beinahe jeder Artikel dieses Bandes [...] seine eigene Sicht auf grundlegende Theorien des Wissenserwerbs und der Information von Spielen [offenbart]“ (S.3) und sogar „fundierte empirische Analysen und kritische Vergleiche etwa zu Kompetenzmodellen und Rollenspielen“ (S.4) vorgestellt werden. Von all denen kann leider keine Rede sein, und man fragt sich, was die Herausgeber wo gelesen haben. Von einer disziplinär ganzheitlichen Betrachtungsweise von Computerspielen sind solche zufälligen Summierungen trotz des ambitionierten Titels weit entfernt.

Diesen Anspruch, wie vielfach von der neuen Forschungsrichtung namens *games studies* erhoben, will die umfangreiche kunstwissenschaftliche Dissertation von Aldo Tolino, eingereicht an der Wiener Universität für angewandte Kunst, eher einlösen. Ihr ambitioniertes Ziel ist es, Strukturen, Typen und Gestaltungsmodalitäten von Computerspielen – genauer: von Computerspielern generierte Medienprodukten (hier als ‚ludic artefacts‘ bezeichnet) – zu untersuchen und zu kategorisieren, damit Optionen und Ergebnisse einer weitgehend nichtkommerziellen, partizipativen Medienkultur zu erkunden und letztlich Zusammenhänge zwischen „Medien, Technologie und Kultur im Feld der Computerspiele herauszuarbeiten.“ (S.13) Dies gelinge nur durch „eine interdisziplinäre Arbeitsweise“, weshalb „Diskurse aus den Feldern der Philosophie, Kunst, Soziologie, Medien- und Kommunikationstheorie als auch Ansätze aus dem Feld der Gamesstudies“ (Ebd.) zusammengeführt und zur „Erklärung der Phänomene Computerspiel und ludisches Artefakt“ (Ebd.) herangezogen werden.

Tatsächlich gliedert sich die Arbeit in drei Teile, die sich nur lose aufeinander beziehen: in einen ersten Teil mit „theoretischen Grundlagen“ (S.13), in einen zweiten mit 160 so genannten „Fallstudien“ und in einen dritten, der etwas vollmundig mit „Computerspiele und Kulturproduktion“ (S.313ff) überschrieben ist, letztlich aber auf die Deskription und Auflistung von Kategorien für eine mögliche „Taxonomie“ jener „ludic artefacts“ (S.371ff) hinausläuft. Im ersten theoretischen Teil beschreibt und definiert der Autor elementare Begrifflichkeiten, angefangen von Spiel allgemein über Computerspiel, Web, Partizipation bis hin zu seinem zentralen Terminus der „convergence culture“ als „Ausgangssituation von Gamern“, „welche das Internet als Vertriebs- und Produktionsplattform für ludische Artefakte nutzen“ (S.144). Allerdings fallen diese Explikationen weder hinreichend systematisch noch wissenschaftsgeschichtlich rekonstruktiv genug aus, sondern bewegen sich doch meist nur in kunstwissenschaftlichen Kontexten und recht zufälligen Bezugssystemen, so dass sie die angestrebte theoretische Grundlegung

auch nicht annähernd erreichen und daher – mindestens für kommunikations- und medienwissenschaftliche Erkenntnisinteressen - nicht weiterführen.

Um die „Bandbreite“ der „ludischen Artefakte“ und die „Manifestationen der Selbststilisierung von Entwurf- und Nutzungsgemeinschaften in medialen Kommunikationskompositionen zu illustrieren“ (S.19), sammelte der Autor über vier Jahre hinweg „reale“ und „mediale Objekte“ – auf der Basis sowohl von Hard- als auch von Software – und stellt sie im zweiten Teil in so genannten „Fallstudien“ (S.147ff) vor. Denn sie sollen als Grundlagen wie als Anschauungsbeispiele für die im dritten Teil vorzunehmende Taxonomie dienen. Doch diese „Fallstudien“ entpuppen sich – ganz anders als im sozialwissenschaftlichen Verständnis – lediglich als schön bebilderte Kurzporträts, gegliedert etwa nach dem Typ des Objekts (Video, Graffiti, Mosaik usw.), der erforderlichen Hardware (z.B. Sony Playstation 2) und des Ausgangspiels (z.B. Quake 3), jeweils auf einer Seite komprimiert – ähnlich jenen, die sich in einschlägigen Zeitschriften finden. Was mit diesen gut 160 Seiten analytisch anzufangen sein soll, erschließt sich nicht, da der Autor keine analytischen oder synoptischen Hinweise anbietet. Lediglich im dritten Teil wird auf sie als Anschauungsbeispiele rekurriert.

Dieser dritte als Synthese gedachter Teil beginnt mit einigen Ausführungen zu Motiven und Nutzungsformen von Spielern. Sodann folgt eine grobe, auch nicht als vollständig angelegte Typologie von Spielercharakteren. Beide Ansätze bleiben aber eher auf deskriptivem, deduktivem Niveau und ziehen nicht die vielfach vorliegenden empirischen Studien heran. Schließlich werden im vorletzten Kapitel, das zumindest einige analytische Ansätze hat, einige typische Funktionen umrissen, die kreative Gamer bei der Produktion oder auch nur Modifikation von („teilweise spielbaren) Medienprodukten“ (S.368) einnehmen können. Dabei stehen Grade der Partizipation im Vordergrund, von der Option, als Autor selbst ein Spiel zu entwickeln, bis zu recht pragmatischen Aktionen, die Spiele zu sampeln und zu modifizieren. Aber das Hauptaugenmerk des Autors gilt bei all diesen Ausführungen den Produkten, nicht den Subjekten. Sie kulminieren in besagter „Taxonomie“ der „ludic artefacts“ (S.377), um mit sechs zentralen Kategorien (nämlich: competition, construction, expression, performance, community, documentation) und ihren assoziativ zugeschriebenen Handlungsfeldern (in 36 Unterkategorien) Optionen der digitalen, kreativen, spielerischen Kulturproduktion zu skizzieren und zu klassifizieren. Auf diese Weise sollen der Typus des creative gamers „besser verstanden und gefasst“ und zugleich „das Medienprodukt in seiner konvergenten, medialen Umgebung in den Blickfeld des Interesses gerückt werden.“ (S.439) So ergebe sich „eine neue Sichtweise, die das Spiel als Kristallisationspunkt für Medienproduktion interpretiert.“ (Ebd.) Dass dieses Anliegen mit einer weniger ‚gedrechselten Sprache‘, mit einem breiteren Fokus auf die verfügbaren wissenschaftlichen Erkenntnisse und konkreteren Veranschaulichungen direkter und verständlicher hätte erreicht werden können, steht freilich auf einem anderen Blatt.

Hans-Dieter Kübler (Werther/Hamburg)