

Neue Medien

Bereichsrezension: digitale Spiele

Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels

Berlin: LIT 2008 (Reihe Medien' Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur, Bd. 9), 272 S., ISBN 978-3-8258-1451-9, € 24,90

Rolf F. Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel

Berlin: LIT 2008 (Reihe Medien' Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur, Bd. 10), 304 S., ISBN 978 -3-8258-1679-7, € 19,90

Michael Mosel (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen

Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009, 240 S., ISBN 978-3-940317-37-7, € 29,90

Mit dem wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Boom der Computerspiele wächst auch die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ihnen, landläufig als *Games Studies* bezeichnet, hierzulande mitunter auch mit dem etwas bemühten Terminus der *Ludologie* tituliert. International ist dieser Forschungsbereich interdisziplinär angelegt, von der empirischen Sozial- und Kommunikationsforschung über Technologie und Informatik bis hin zur kulturwissenschaftlichen Medienanalyse reichend. Die hier zu besprechenden drei Bücher rechnen sich augenscheinlich zur letzteren Kategorie. Daher fällt für sie im ersten Zugriff auf, dass sie die empirische Forschung bis auf ganz wenige Hinweise ignorieren, meist ohne dies überhaupt zu explizieren. Diese sehr selektive Perspektive verwundert allein schon deshalb, weil die Autoren zum einen großenteils eine recht pauschale und abstrakte Sicht auf die Spiele und Spieltraditionen haben, viele historische Traditionen und Gewährsleute wie etwa den Kulturphilosophen Johan Huizinga bemühen, zahlreiche Analogien und Übertragungen aus Film-, Kino-, Literatur- und allgemeinen Medientheorien vornehmen, aber auch in anderen Disziplinen längst behandelte Paradigmen wie Interaktivität, Involvierung bzw. Involvement – hier oft Immersion genannt –, Flow, selbst das elementare Handeln beschwören, ohne allerdings deren ebenso reiche wie strittige Analysefundi zu beachten. Zum anderen werden die Autoren nicht müde, die neuartige Universalität der Computer- und Online-spiele und damit die erforderlichen holistischen Analysezugänge zu betonen, ohne sie aber hinreichend – nicht einmal heuristisch – einzulösen.

Selbstverständlich repräsentieren die vorliegenden Titel nicht das gesamte Spektrum der medienwissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielen, da erscheint derzeit zu viel; aber sie scheinen doch tendenziell zwei Strömungen zu markieren, die nicht zuletzt aus der eher kultur- bzw. medienwissenschaftlichen Tradition herrühren: Zum einen werden relativ willkürlich einige kulturhistorische Ursprünge und Verzweigungen einbezogen, um die neue Form des Spielens kategorial, analytisch und vor allem kulturhistorisch einzuordnen und von jenen gesicherten Wissensbeständen analytische Transfers zu skizzieren. Zum anderen werden die Spiel-Konfigurationen – wohl nicht zuletzt angesichts ihrer enormen, technisch ständig wachsenden Komplexität – bereits in ihre Elemente zerlegt, ohne dass das Gesamt, wie es dem User gegenübertritt, auch nur einigermaßen begrifflich-analytisch erfasst zu haben. Entsprechend werden verbürgte Begriffe wie Genre, Dispositiv, Diskurs etc. auf das neue Analysefeld angewendet oder umgekehrt neue Begrifflichkeiten kreiert wie etwa besagte Immersion, Flow oder auch Ergodik. Um sie zu erläutern oder das Neue an ihnen herausarbeiten, wird erheblicher Argumentationsaufwand und –umfang betrieben, so dass es zumal in Sammelbänden immer wieder zu Wiederholungen und Paraphrasierungen kommt.

Den Spielen selbst bleiben solche Analyseübungen – um mehr handelt es sich gemeinhin noch nicht – deshalb merkwürdig äußerlich; oft verschwinden sie sogar gänzlich. Ihre gängigen, relevanten Dimensionen wie die Geschichte, Narrativik und/oder Dramaturgie, die Mission oder auch Ideologie, die Grafik und das Layout, die Spielarchitektur, Navigation und Sequentialität, die Szenerie, Rollenfiguration und Instrumentarien, die Einbeziehung der Spieler, ihre Optionen und Spielvarianten werden nicht oder nur am Rande betrachtet. Sicher mögen beide Zugänge einiges zum gegenwärtigen Phänomen der *electronic games* beizutragen, aber sie fokussieren sie viel zu wenig; die einen umrunden sie nur und verorten sie in abstrakten, eigentlich zu pauschalen Zusammenhängen, die anderen sezieren sie in Einzelteile und hypostasieren diese nicht selten als das Gesamt des Spiels.

Nur selten wird thematisiert, ob diese geborgten und sezierenden Zugänge der Gesamtproblematik, insbesondere dem Interaktionsverhältnis von Produkt und User, auch als Interface bezeichnet, gerecht werden – oder erst am Ende der vorliegenden Beiträge werden die eigentlichen Fragen als weiterführende aufgeworfen. So muss man viele der veröffentlichten Arbeiten als Provisorien einstufen, selbst wenn sie aus bereits laufenden Forschungsprojekten stammen – oder vielleicht gerade deshalb, da deren Abschluss und Fundierung noch auf sich warten lässt. Ein solches Projekt zum Thema ‚Strategie Spiele‘ leitet der Braunschweiger Medienwissenschaftler R. F. Nohr, der schon einige einschlägige Publikationen und sogar eine ganze Reihe vorzuweisen hat und gleich für zwei Bände hier firmiert, als Herausgeber und als Autor. Einige Duplikationen, Varianzen und Redundanzen sind daher einzukalkulieren.

Dem Strategie-Spiel im Allgemeinen widmet sich der zuerst erschienene Sammelband. Im Gegensatz zu herkömmlichen Strategie-Konzepten, die ja meist auf Handlungstheorien basieren, will der Herausgeber das Strategie-Spiel als „Medium“ (S.10) und „kulturelle Form“ (S.10) begreifen, „die an der (Re)Produktion einer spezifischen mentalen Justierung mitwirkt“ (S.10) – was in dieser Pauschalität nicht sonderlich originell oder gar präzise anmutet. Mithin sollen die Beiträge aufzeigen, dass „die Expansion des Strategischen in immer weitere Lebensbereiche bzw. die Infiltration unterschiedlicher Handlungssphären durch ein imperativstrategisches Denken und Handeln“ (S.1) voranschreiten. Was dies konkret ist oder meint, bleibt allerdings ungeklärt – ebenso wie weitere Setzungen, die Nohr häufig abstrakt wiederholt, etwa wonach die visuellen Repräsentationen des Spiel als „Naturalisierung der darunter liegenden, komplexen, codebasierten Architektur“ (S.18) und damit auch deren Ideologie fungieren. Welche Ideologie dies ist und warum das Spiel seine Technologie und Architektur (für wen?) offenbaren soll bzw. camouffiert – auch darauf sucht man Antworten vergebens.

Gleich die ersten drei der insgesamt neun Beiträge des Readers beschäftigen sich mit der historischen Einordnung des Strategiespiels, besonders am Beispiel des Kriegsspiels des Braunschweiger Mathematikers Johann Christian Ludwig Hellwig von 1780. Nohr selbst will daran klären, ob und wie „Strategie als eine Form der Produktion diskursiver Wissensstrukturen innerhalb ihrer jeweiligen gesellschaftlichen Kontexte“ (S.21) erachtet werden kann, G. Sandkühler erläutert daran den Wandel des „philantropischen Erfahrungsbegriffs hin zum aktuellen Begriff der Immersion“ (ebd.), während S. Deterding an der Entwicklung vom Brett- zum Computerspiel die „medienspezifische Transformation“ (S.22), hier und auch anderswo „Remediation“ (S.22) genannt, expliziert. Der zweite Teil des Bandes befasst sich mit der Analyse „einzelner strategischer Paradigmen“ (ebd.), etwa der Modellierung des „Entertainment Information Warefare“ in der Grauzone zwischen Spiel und Ernst, des Zusammenhangs von Strategie, Spiel und Raum am Beispiel des Schachs oder der Funktion von Strategie und Taktik im Sport und deren Darstellung durch Medien. Im dritten Teil sollen die Analysen an Theoriediskurse zurückgekoppelt werden. Anhand so genannter *God Games* wird die These exemplifiziert, dass „politische Planung, soziale Kontrolle und ökonomische Effizienz [...] Topoi der Populärkultur“ (S.23) geworden sind. Welche Genres sich im Spektrum zwischen Kriegsspielen und Wirtschaftssimulation ausweisen lassen, wobei das Interface einen zentralen Zugang abgeben soll, diskutiert der nächste Beitrag. Und schließlich weist der letzte Beitrag Huizingas Spieltheorie einige innere Ungereimtheiten nach, nämlich da, wo die kulturpessimistische Sicht des viel zitierten Spieltheoretikers auf die heraufziehende Massengesellschaft seine zunächst eingeführte These vom Spiel als Kulturerzeuger konterkariert – eine widersprüchliche Schlussfolgerung, die von den meisten ignoriert und hier löblicherweise aufgedeckt wird. Ob mit diese „Probebohrungen“ – so der Herausgeber – „ein spezifischer methodischer Theorierahmen“ skizziert ist, „der in der

Lage ist, die Bedeutungsformationen des digitalen Spiel theoretisch, analytisch und historisch zu umfassen“ (S.25), bleibt abzuwarten, darf hier schon mal füglich bezweifelt werden.

All diese Themen intoniert F. Nohr in dem zweiten Band aufs Neue, dessen Kapitel bereits publizierte oder noch zu veröffentlichende Aufsätze verkörpern. Im Mittelpunkt steht das Mantra, dass Computerspiele „sublime Objekte“, aber auch „Ideologie- und Diskursmaschinen“ (S.9) seien, die „Bedeutungen, Wissensformationen und Normen in einer Gesellschaft gleichzeitig umwälzen wie auch stabilisieren“ (ebd.), da sie angeblich weitaus verborgener, unterschwelliger und weitgreifender wirken, als es populäre Diskurse behaupten. Erschlossen werden solche Attribuierungen allein aus Reflexionen und Spekulationen über die Technik des Spielens, die dabei durchspielten Räume, die Strategien (siehe den Sammelband zuvor), die Koinzidenz von Arbeit und Spiel, mögliche Gewaltscenarien, die Symbolik der Bilder, hinter der (abermals) ihre Unmittelbarkeit und Gemachtheit verschwinden sowie die schon erwähnte Naturalisierung, ohne dass hinreichende Wirkungsuntersuchungen angestellt werden. Als „Ausblick“ (S.217ff) wird eine „spezifische Ökonomie des Spiels als Medienhandeln“ erwogen, die – ausgehend von Marx’ „Grundrissen der politische Ökonomie“ – eine „kulturelle Ökonomie“ (S.228) und eine der „Aufmerksamkeit“ anvisiert, in die „Strukturen, Wissensnormen und Wertvorstellungen der Gesellschaft“ (S.230) unsichtbar und naturalisiert inbegriffen seien. Welche dies sind, bleibt abermals offen – weshalb (aber nicht nur deshalb) die Überlegungen hier „vorläufig“ (S.231) bleiben.

Im Vergleich dazu konkreter fallen die Beiträge des zweiten Sammelbandes aus, verfasst – wie der Herausgeber eingangs betont – von relativ jungen Wissenschaftlern, die erst kürzlich ihr Studium abgeschlossen oder noch nicht abgeschlossen haben und selbst im Metier irgendwie tätig sind. Der Herausgeber selbst studiert in Marburg Medienwissenschaft und arbeitet freiberuflich als Scripter und Konzepte-Berater in der Branche. Denn immerhin werden die Analysen und Argumente an aktuellen Beispielen exemplifiziert, und auch empirische Befunde werden mitunter in Betracht gezogen. Allerdings sind manche Anleihen weit hergeholt. Im ersten Teil wird die Ästhetik der Computerspiele thematisiert, beginnend mit der Bedeutung von Musik in ihnen, was sicherlich nicht unbedingt prioritär ist. Sodann folgen zwei Beiträge zu Erzählweise bzw. Dramaturgie der Spiele – auch zwei Paradigmen, deren Angemessenheit einmal prinzipiell geklärt werden müsste. Der eine Beitrag fragt nach der Übertragbarkeit der Aristotelischen Dramentheorie, der andere diskutiert den Einfluss des literarischen Genres der Gothic Fiction auf die Computerspiele. Schließlich vergleicht der Herausgeber selbst das einschlägige Filmgenre mit dem „Game Noir“ (S.85ff) und der Adaption der fixierten Rollen.

Der zweite Teil kreist – wie der Titel schon ankündigt – um die etwas kryptische Kategorie der „dispositiven Strukturen“ (deren Semantik auch nicht geklärt wird). Problematisiert wird der ‚Realismus‘ der digitalen Bilder, zunächst von

medientechnischer Warte aus, dann auch als Wahrnehmungsproblem im Vergleich zu anderen visuellen Medien. Ein Versuch einer so genannten „Apparaturtheorie“ (S.154ff) folgt, die nach Unterschieden zwischen Computerspiel und Filmrezeption fragt. Ähnlich geht der nächste der insgesamt acht Beiträge vor, der ausgehend vom Theorem des Erlebens die Angemessenheit von Telepräsenz, Immersion und Flow, auch unter Einbeziehung empirischer Befunde, zu klären sucht und für sie unterschiedliche Dimensionen, physische und soziale, ausmacht. Daraus ließen sich nun konkrete Untersuchungskonzepte entwickeln. Abschließend wird es noch einmal philosophisch: Skizziert wird eine neue Subjektivität im ästhetischen Erleben, gewissermaßen in der Dialektik von Ernst und Spiel – womit erneut Huizingas Gegenüberstellung bemüht wird. Ob „am Ende“ wirklich die „vorsichtige Geburt eines Existenzialismus aus dem Geiste des Algorithmus“ steht (S.214), sei lieber bescheiden der Zukunft überlassen. Die Wissenschaften bezahlen mit härterer Münze und brauchen sie auch.

Hans-Dieter Kübler (Werther/Hamburg)