

Stephan Günzel

## Sammelrezension: digitale Spiele

2008

<https://doi.org/10.17192/ep2008.3.809>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Günzel, Stephan: Sammelrezension: digitale Spiele. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 25 (2008), Nr. 3, S. 350–353. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2008.3.809>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

*Sammelrezension: digitale Spiele*

**Claus Pias, Christian Holtorf : Escape!  
Computerspiele als Kulturtechnik**

Köln, Weimar, Wien: Böhlau 2007 (Reihe Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, Bd. 6), 296 S., ISBN 978-3-412-01706-4, € 29,90

**Barry Atkins, Tanya Krzywinska (Hg.): Videogame, Player, Text**

Manchester, New York: Manchester University Press 2007, 256 S., ISBN 978-0-7190-7400-11-1, € 19,99

Wenn es einen ‚continental divide‘ in den Kultur- und Medienwissenschaften gibt, dann wird er mit den beiden vorliegenden Bänden durchaus deutlich: Die jüngsten Veröffentlichungen zum Bereich digitale Spiele versuchen jeweils programmatisch, ihr Verständnis von ‚Cultural Studies‘ bzw. ‚Kulturwissenschaft‘ auf das Spielen am Bildschirm anzuwenden. Das zeigt sich bereits am jeweiligen Namen des infrage stehenden Gegenstandes: Während die angelsächsische Publikation von „Videogames“ spricht, redet die deutsche von „Computerspielen“; auch wenn wechselseitig die Begriffe ‚Computergames‘ und ‚Videospiele‘ freilich zur Verfügung stünden. Die Wortwahl ist in beiden Fällen durch den Ansatz begründet: Für viele Kulturwissenschaftler und Medientheoretiker hierzulande sind Computerspiele, wie der Untertitel des Bandes *Escape!* verrät, eine „Kulturtechnik“, welche auf die zugrundeliegende Apparatur verweist. Für die angelsächsischen Forscher hingegen steht die Narrativität des Mediums und der Spieler im Vordergrund; so lautet denn auch der Titel dieses Bandes *Videogame, Player, Text*. Geht es in diesem Fall folglich um den Spielvollzug, so also im anderen um die technischen Konfigurationen; oder anders gesagt: Während man sich im britischen und US-amerikanischen, aber auch skandinavischen Kontext dem Thema vor allem empirisch – und dem Medium in seiner Kontingenz – zuwendet, so zielen viele deutschsprachige Beiträge auf das Apriori, welches eben als ein technisches, mediales oder auch als ein kybernetisches angesehen wird.

Beide Publikationen weisen dabei eine für Sammelbände übliche Heterogenität auf, die sich jedoch in Grenzen hält; so dass beide – dies gleich vorweg – zu den Veröffentlichungen gehören dürften, die in der Computerspieldebatte fortan zu berücksichtigen sind. Dennoch wird an ihnen auch deutlich, dass die Zeit gekommen ist, da nicht nur eine methodische, sondern auch inhaltliche Profilierung bei der Erforschung digitaler Spiele nötig ist. Der Band *Escape!* steht so gesehen auf der Schwelle: Er bildet einerseits die Tagung „Ernstfall Computerspiel“ ab, welche die erfolgreiche Spiele-Ausstellung des Hygiene-Museums Dresden im Jahr 2005 begleitete, und versucht doch andererseits zugleich einen thematischen Schwerpunkt zu setzen, wodurch er letztlich doppelt heterogen ist: Zunächst inso-

fern er von der Tagung her mögliche pädagogische, psychologische und andere ‚klassische‘ Perspektiven auf das Computerspiel *auch* berücksichtigt und sodann, indem er versucht, zugleich eine *bestimmte* Perspektive auf das Computerspiel zu stärken. Letzterer Aspekt ist vor allem das Anliegen des Hauptherausgebers Claus Pias, der in seinem Beitrag keinen Hehl daraus macht, was er von einem ‚ästhetizistischen‘ Spielevverständnis hält: Seiner Meinung nach gehört es in den Verblendungszusammenhang oder regelrecht zur Seinsvergessenheit des Computerspiels, dass es wissenschaftlich primär als Unterhaltungsmedium wahrgenommen wird. Computerspiele in diesem Sinne seien aber vorrangig die mit ‚Augensüße‘ überzogene Militärtechnik oder eben Programme zur Berechnung von Simulationen. Vor diesem Hintergrund holt Pias hier die in seiner einschlägigen Dissertation *Computer Spiel Welten* eher im Vorbeigehen geübte Kritik an Schillers freiheitstrunkenem Spielbegriff nun in einer detaillierten Analyse seiner Ästhetik nach. Das Spiel erfülle bei Schiller die Funktion eines Mittelglieds: Es sei die Figur des Dritten als solchem, wie es sich etwa in Schillers Forderung nach einer Polizei manifestiert, die kulturstabilisierend zwischen dem Gesetz und der Bevölkerung vermittele. Jedoch gehe es bei Schiller nicht um eine dialektische Vermittlung, sondern vielmehr um die Idee des Austarierens, genau in dem Sinne, wie die Alltagssprache davon redet, dass „etwas Spiel hat“ und dadurch ein Ausgleich antagonistischer Kräfte erfolgen kann. Laut Pias habe Schiller damit, ohne es zu wissen oder jedenfalls ohne es zu sagen, auf den Beginn der kybernetischen Epoche reagiert, in welcher der Regelkreis und das Feedback an die Stelle linearer Ursache-Wirkungsketten treten. Schiller ist damit aber nicht mehr der naive Denker des unschuldigen Spielvollzugs (*play*), der die dahinterliegende Struktur (*game*) übersieht, sondern letztlich der erste, der diese reflektiert hat.

In dem betreffenden dritten und letzten Abschnitt des Buchs zu „Politiken des Spiels“ findet sich entsprechend kaum ein Beitrag, der sich mit Unterhaltungssoftware befasst: Eva Horn etwa geht in ihrem Beitrag den Übergängen zwischen Krieg und Spiel in Geschichte und Literatur nach, wobei sie von der Grundlegung des modernen Kriegs in dem Versuch einer Kalkulation der Unvorhersehbarkeit ausgeht; und der Militärinformatiker Hans Wolfgang Hoffmann gibt eine Übersicht über die Entwicklung rechnergestützter Gefechtssimulationen der NATO. Eröffnet wird der Block durch den Wiederabdruck eines Aufsatzes des ‚Double-Bind‘-Theoretikers Gregory Bateson aus den 50er Jahren: Von der Spieltheorie bisher weitestgehend übersehen, legt Bateson darin eine letztlich aussagenlogische Beschreibung des Spiels vor, welche dazu dienen kann, die von Huizinga herkommende aporetische Bestimmung des Spiels als Eintritt in einen ‚Magic Circle‘ aufzubrechen: Nach Bateson nämlich gilt es, die Doppelseitigkeit oder letztlich die Schizophrenie des Spiels als Kommunikation – und als ein Handeln – auf zwei Ebenen zu begreifen: Einmal auf der Ebene der Mitteilung im Spiel (bspw. „ich erschieße dich“) und sodann auf einer Ebene, auf der gesagt werden kann, „dies ist ein Spiel.“ Daher seien Zeichen oder Mitteilungsfornen dreierlei

Art zu unterscheiden: der unmittelbare Ausdruck, dessen Simulation und zuletzt Zeichen, die es erlauben, diese an sich voneinander ununterscheidbaren Zeichen zu differenzieren. Den Text von Bateson für die gegenwärtige Diskussion erschlossen zu haben, ist eine Leistung des Bandes, wenngleich der Ort hierfür nicht optimal ist, sondern der betreffende Text wäre in einem Band mit Grundlagentexten zur Theorie des (Computer-)Spiels besser aufgehoben.

Im zweiten und mitunter im ersten Teil zur „Gesellschaft der Spiele“ bzw. „Spielgeschichten“ finden sich die Texte, die man in der Computerspielforschung wohl eher erwarten würde; also Texte, die sich auf Computerspiele als Unterhaltungsmedien und ihre Wirkung im weitesten Sinne berufen. Ein Forschungsbericht des Pädagogen Jürgen Fritz ist hier zu finden, der sich als einer der ersten stets für die differenzierte und nicht pauschalisierende Bewertung digitaler Spiele stark gemacht hat. Abermals wartet er mit einer ‚Landkarte‘ auf, in der er nun nicht mehr wie in seiner vorhergehenden Karte von 1997 versucht, Spiele außerhalb kommerzieller Genres zu verorten, sondern nun den Komplex virtueller Welt(en) insgesamt umreißt. Eröffnet wird der Band mit der Übersetzung eines Beitrags des finnischen Computerspieltheoretikers Erkki Huhtamo, dessen Titel eine „Archäologie des elektronischen Spiels“ ankündigt. Gleichwohl der Foucault'sche Anspruch nicht eingelöst wird und es sich letztlich um eine Geschichte der Spielautomaten handelt, ist der Beitrag, der zuerst 2005 auf Englisch im *Handbook of Computer Game Studies* (Cambridge, Mass.: MIT Press) erschien, sehr lesenswert: Erinnert er doch daran, dass Computerspielautomaten eine Vorgeschichte in den Spielhallen haben, wo bereits vor dem Computerzeitalter Mensch-Maschine-Schnittstellen mit Joysticks, Buttons und Paddels darauf warteten, mit Geld gefüttert zu werden und ihren User zu unterhalten. Der vielleicht wichtigste Beitrag im Band stammt aber aus der Feder von Mathias Mertens: Wichtig ist der Aufsatz jedoch nicht etwa deshalb, weil bei Mertens – wie schon in dem mit Tobias Meißner verfassten Buch *Wir waren Space Invaders* (Frankfurt a. M. 2002) – die Faszinationskraft des Mediums in jeder Zeile spürbar wird, sondern weil er als mithin einziger Beitrag auf das sich andeutende Paradigma eingeht, das sich in den internationalen ‚Game Studies‘ abzeichnet: Die Rede ist von der spezifischen Räumlichkeit der Computerspiele als interaktive Bildmedien. Mertens jagt den Leser in seinem Beitrag in Dekadenschritten durch die Spieleepochen oder stößt ihn vielmehr von Spielraum zu Spielraum, von *Pong* und *Breakout* zu *Pac Man* und weiter zu dem dazu überraschender Weise nicht ganz unähnlichen *Doom* sowie zuletzt in Lara Croft-Welten, wobei Mertens jeweils treffend argumentiert, dass es darin nicht um Oberweite, um das Töten oder gegen Aliens geht, sondern um eine spezifische Raumerfahrung sowie das Agieren in und mit dem virtuellen Raum.

An dieser Stelle besteht ein Berührungspunkt zum Band *Videogame, Player, Text*, herausgegeben von Barry Atkins und Tanya Krzywinska, der Präsidentin der internationalen Vereinigung der Computerspielforscher *DiGRA*. Ganz im Sinne eines ‚Bottom-Up‘-Approaches geht jeder einzelne Beitrag von einem Spiel oder

einer Spielserie aus: Zu den behandelten Spielen gehören etwa *SimCity*, *Warcraft*, *World of Warcraft*, *Quake*, *Civilization* und die nun in der Verfilmung begriffene Neuauflage von *Prince of Persia*. Auch *Second Life* ist vertreten, das gerade als Grenzfall des Computerspiels relevant ist, insofern es den Übergang des Spiels zum Chatroom und Cyberspace markiert. Es werden jedoch nicht allein einschlägige Spiele diskutiert, sondern diese werden von ‚großen Namen‘ der englischsprachigen Computerspielforschung vorgestellt, neben Krzywinska etwa Geoff King, mit dem sie zuletzt *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts* (London 2006) verfasst hat, sowie Henry Lowood, der verantwortlich zeichnet für die Library of Congress-Liste der wichtigsten Computerspiele, ferner die Immersionstheoretikerin Alison McMahan sowie der Ludologe Jesper Juul und die Narratologin Marie-Laure Ryan, deren beider Beiträge nicht ein einzelnes Spiel fokussieren, sondern jeweils ein Forschungsparadigma verteidigen. Ryan etwa bringt dazu eine Ästhetik des ‚gemäßigten Klimas‘ in Anschlag: Entgegen einer enthaltssamen ‚polaren‘ Ästhetik, die Spiele auf ihre Algorithmen reduziert und einer üppigen ‚tropischen‘ Ästhetik, welche sich auf das pralle Bildangebot einlässt, sei die demgegenüber gemäßigt auftretende Narratologie an den interaktiven Erzählstrukturen interessiert. Im Gegenteil hierzu zeigt der Beitrag des Film- und Fernsehwissenschaftlers Bob Rehak, dass eine Einlassung auf die Bildlichkeit der Spiele keineswegs in die solcherart gescholtenen ‚Tropen‘ führen muss: Rehak setzt damit dort an, wo Mertens Beitrag aufhört: Bei der Räumlichkeit von Spielen, die nach *Tomb Raider* oder auch *Grand Theft Auto* aus der zweiten Hälfte der 90er Jahre entstanden. Rehaks Beitrag konzentriert sich dafür auf *Doom 3* von 2004 und zeigt, dass es unangebracht ist, diesen First Person Shooter als einen ‚Remake‘ oder bloßen Nachfolger von *Doom* (1993) bzw. *Doom II* (1994) anzusehen: Zwar gibt es eine Kontinuität der Figuren oder der Rahmenhandlung und auch der Hersteller, jedoch müsse das Spiel nach anderen Kriterien bewertet und analysiert werden. Ebenso wie nach Mertens das Aussehen von Lara Croft sekundär ist, ist es bei einem Egoshooter unerheblich, wie eine Geschichte gestrickt sein muss, die rechtfertigt, dass man sich in einer Situation befindet, in der es gilt, alles zu töten, was sich bewegt. Wenn also auch die Rahmenerzählung gleich bleibt, so ist doch die Weise, in der eine Physik simuliert wird oder in der Lichtverhältnisse dargestellt werden eine neue Qualität erreicht. Shooter der jüngsten Generation markieren daher, dass das Computerspielmedium seine Grenzbestimmung nicht nur in der Militärtechnik oder in Onlineforen findet, sondern auch als ‚Engine‘.

Stephan Günzel (Potsdam)

#### Hinweise:

Ebersbach, Anja, Markus Glaser, Richard Heigl: Social Web. UTB, Bd.3065. Konstanz 2008, 278 S., ISBN 978-3-8252-3065-4