

Espen Aarseth, Stephan Günzel (Hg.): Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games

Bielefeld: transcript 2019 (Edition Medienwissenschaft, Bd.63), 315 S., ISBN 9783837647303, EUR 32,-

Der vorliegende Sammelband behandelt die dialektische Verknüpfung von ‚game‘ und ‚space‘, welche in der Computerspielforschung bereits in frühen Phasen ein wiederkehrendes Thema war. Der Neologismus „Ludotopia“, den die Herausgeber Espen Aarseth und Stephan Günzel für ihren Sammelband wählen, betont diese Untrennbarkeit der beiden Konzepte und ist ein essentielles Charakteristikum, das sie für das Medium Computerspiel proklamieren: ‚Spielräume‘, also der spielerische Umgang mit beziehungsweise die spielerische Herstellung von Raum, seien für das Spielen und die Entwicklung digitaler Spiele grundlegend.

Der Band versammelt 15 Aufsätze, die auf die drei Unterkapitel „Spaces“, „Places“ und „Territories“ verteilt sind. Im ersten Beitrag zur Sektion der „Spaces“ greift Stephan Günzel die Konzeption von „Ludotopias“, die in der Einleitung angerissen wurde, in Hinblick auf deren Repräsentationscharakter auf. Der Autor nimmt eine theoriehistorische Auseinandersetzung

mit ‚klassischen‘ Raumkonzepten (v.a. Henri Lefebvre; Edward Soja) und deren Relation zur Repräsentation vor, wie sie beispielsweise von Mark J.P. Wolf und anderen aufgegriffen wurde. Günzel entwirft, sich davon abgrenzend, einen Ansatz, der digitale Spiele *als* räumliche Konzepte beschreibt, anstatt sie lediglich als Raum-repräsentierende Medien zu behandeln. Mit Bezug auf diverse Games typologisiert er diese letztendlich unter anderem als „topic space“ (*Tetris* 1984), „hodological space“ (*Mirror's Edge* seit 2008) oder „horizontal space“ (*Assassin's Creed* seit 2007).

Die Unterkapitel folgen diesem auf Raumkonzepte fokussierten Ansatz. Stephan Schwingeler zeichnet die kunsthistorischen und technikhistorischen Einflüsse auf planare 3D-dimensionale Computerspielgrafiken nach, Karla Theilhaber fokussiert die Rolle der visuellen Perspektive in Bezug zu den interaktiven Mechanismen von Spielbeispielen und identifiziert Raum schließlich als aktiven

Prozess. Teun Dubbelman diskutiert aus literaturtheoretischer Perspektive die Beziehungen zwischen impliziter Autoreninstanz und dem gespielten Charakter – vor allem im Zusammenhang mit räumlicher *presence* - und Sebastian Domsch beschäftigt sich mit dem narrativen Potential in digitalen Spielen hinsichtlich der räumlichen Konstruktion der Spielwelt.

Das zweite Unterkapitel bezieht sich auf konkrete oder digital-ludische Orte (Places) in Videospielen. Espen Aarseth beschäftigt sich hier mit „ludoforming“ (S.137ff), also der Design-Praxis des Übersetzens von real-historischen Orten oder Architekturen in digitale Spielräume. Noch konkreter analysiert Daniel Vella im Folgekapitel die ludische Übersetzung des Ortskonzepts und Motivs ‚Home‘ sowie dem sich ‚zu-Hause-Fühlen‘ in digitalen Spielen. Darüber hinaus widmet er sich, bezugnehmend auf Gilles Deleuze, den Konzepten des „nicht-Orts“ (S.182) sowie des „Any-Space-Whatevers“ (S.179) und der Metapher des postapokalyptischen *wastelands* in gegenwärtigen Videospielen. Eine interessante Auseinandersetzung mit räumlichen Konfigurationen und weniger auf ‚rein‘ digitale Räume fixierte Perspektivierung bietet Bjarke Liboriussens Beitrag zu *Pokémon Go* (2016), einem Augmented Reality Game, dem mit Benjamin Brattons „Stack Model“ (S.195ff) zur Relationierung von digitalem und real-physischem urbanem Raum begegnet wird. An diese Diskussion anschließend folgt passend Michael Nitsches Ansatz zum Wechselspiel zwischen Realraum und Spielraum und der kon-

sequenten Aufforderung, diese nicht als getrennte Räume zu verstehen, sondern vielmehr als ineinander verwoben und sich gegenseitig beeinflussend.

Das letzte Unterkapitel, beschäftigt sich mit der Thematik der „Territories“. Michael Fuchs begegnet dem Begriff mit einem Beitrag, der die antike Tradition des Erstellens von Wegkarten sowie Praktiken der Navigation in Bezug zu traditionellen Computerspielen sowie *location-based games* setzt. Mit Bezug zu Martin Heidegger leistet Sebastian Möring eine ungewöhnliche aber gleichermaßen innovative Konzeptualisierung des Spielraums als die furchterzeugende Distanz zwischen dem bedrohten (Spieler_innen-) Subjekt und der bedrohenden Entität (z.B. Gegner_innen oder Non-Player-Characters)

Darauf folgend widmet sich Niklas Schrappe einer am Fallbeispiel erprobten Diskussion des struktural-semiotischen Grenzmodells (Jurij Lotman) und Paul Martin analysiert einen Level des 3D-Shooters *Wolfenstein 3D* (1992) in Hinblick auf seine spezifische räumliche Syntax. Der Sammelband schließt mit einem historischen Überblick zur Entwicklung des prozedural generierten Spielraums von Mark J.P. Wolf, wobei hier vor allem auch die Beziehung zur Entwicklung der Hardware-Komponenten herangezogen wird.

Es handelt sich um einen Sammelband, der das relativ breite Forschungsfeld zur Räumlichkeit digitaler Spiele um interessante Ansätze und Thesen erweitert. Ein Kritikpunkt, der angebracht werden kann, ist die starke

Fokussierung auf ästhetisch-narrative Räume – und hier vor allem: visuelle Räume. Sowohl die auditive Dimension als auch die soziotechnische Seite spielräumlicher Konfigurationen bleibt dabei (größtenteils) ein blinder Fleck des Sammelbands zugunsten einer Fokussierung auf visuelle Spiel-Inhalte. Die dispositive Konfiguration,

die Herstellung und die Hybridisierung von realen und digitalen Spielräumen, wie sie zum Beispiel bei körperbetonten ludischen Dispositiven wie Tanz- oder Singspielen (etwa auf der Nintendo Wii) emergieren, bleiben hierbei unterrepräsentiert.

Markus Spöhrer (Konstanz)