

Neue Medien

Bereichsrezension: Game Studies

Torill Elvira Mortensen: Perceiving Play. The Art and Study of Computer Games

New York et al.: Peter Lang 2009, 174 S., ISBN 978-0-8204-9700-6, € 20,70

Tobias Bevc, Holger Zapf (Hg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft

Konstanz: UVK 2009, 336 S., ISBN 978-3-86764-051-0, € 39,00

Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch (Hg.): Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008

Potsdam: University Press 2008, ISBN 978-3-940793-49-2, € 17,50

Computerspiele sind als Leitmedium unserer Gesellschaft in aller Munde, auch wenn sie vielfach im öffentlichen Diskurs allein unter den Aspekten des Jugendschutzes sowie des Sucht- und Gewaltpotentials verengend diskutiert werden. Trotz des schon über ein Jahrzehnt anhaltenden Booms an Computerspielen herrscht gerade in den deutschsprachigen Geistes- und Sozialwissenschaften, etwas verspätet aktuell, eine Art „Goldgräberstimmung“ (siehe Britta Neitzel: „Computer – Spiele – Forschung“. In: *Tiefenschärfe. Zeitschrift des Instituts für Medien und Kommunikation Universität Hamburg*. [WS 2008/09], S. 51-55. Online: <http://www.slm.uni-hamburg.de/imk/tiefenschaerfe/tiefenschaerfe.html>), was sich in einer zunehmenden Beschäftigung mit Computerspielen als Forschungsgegenstand ausdrückt. Neben einer jeweilig sehr unterschiedlich starken fachspezifischen Auseinandersetzung hat sich dabei gerade im internationalen Bereich seit den 1990er Jahren eine länder- und disziplinenübergreifende Beschäftigung mit digitalen Spielen – den sogenannten *Game Studies* – mit einer Vielzahl einschlägiger Tagungen, einer länderübergreifenden Dachgesellschaft (*Digra*) und auch einiger *peer reviewed* Journals institutionalisiert. Nach diesem hoffnungsvollen Aufbruch stehen die *Game Studies* als neuer und stark aufkommender Forschungsbereich aufgrund der spezifischen Eigenschaften ihres Forschungsobjektes nun konkret vor einer zweifachen, direkt miteinander verknüpften Herausforderung: Einerseits muss kritisch geprüft werden, inwieweit sie schon über einen leistungsfähigen Begriffs-, Theorien- und Methodenkorpus verfügen, oder ob nicht eine dringende Notwendigkeit darin besteht, neue theoretische und methodische Bezugsrahmen für Forschung und Analyse zu kreieren.

Die drei hier besprochenen Büchern eint nun, dass sie Ertrag und Grenzen aktueller geistes- und sozialwissenschaftlicher Computerspielforschung kritisch

prüfen möchten bzw. darüber hinaus „belastbares Wissen und [...] Ergebnisse verschiedenster wissenschaftlicher Forschungsperspektiven für die öffentliche Debatte verfügbar“ machen möchten. (Tobias Bevc/Holger Zapf, S.7f.)

Perceiving Play von Torill Elvira Mortensen, die seit über 15 Jahren zu digitalen Spielen forscht und auch als Vorstand der *Digra* fungiert, erscheint nun für diese Aufgabenstellung auf den ersten Blick als ein recht schmaler Reader. Nichtsdestotrotz werden hier zentrale Aspekte der *Game Studies* sowohl theoretisch als auch stets praktisch an Fallbeispielen in insgesamt sechs Kapiteln kritisch herausgearbeitet. Mortensen problematisiert einleitend die oftmals als isolationistisch zu bezeichnende Arbeitsweise der Spielforscher, die sich v.a. daran zeigt, dass die grundlegenden Perspektiven der Spielforschung (immersive, strukturalistische und kontextbezogene) vielfach zu wenig voneinander Kenntnis nehmen und dass die basale Terminologie im steten Entstehen bzw. Wandel begriffen zu sein scheint. In Kapitel 1 verweist die Autorin auf die Natur des (Computer-)Spiels, dessen Digitalisierung und damit verbundene Implikationen, die sie anhand des Casual Game-Projekts *Rub* (2005) verdeutlicht. Nach einem knappen Überblick über Spielgenres und Typologien (Kapitel 2) plädiert die Autorin in Kapitel 3 ähnlich wie Jesper Juul (*Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds*. [Cambridge 2005]) für eine Synthese der verschiedenen (qualitativen wie quantitativen) Wege der Spielanalyse; neben der Narration sowie den Strukturen der Spiele sollte ein besonderes Augenmerk auf die Erfahrungen der Spieler gelegt werden. Mehr noch: die Computerspiele sollten stets auch vom Forscher erfahren werden. Konsequenterweise werden in den darauffolgenden Kapiteln die Spielästhetik und Spielnutzung erläutert und u.a. am Fallbeispiel *Neverwinter Nights* (2002) vertieft. Ein optimistisch gehaltener Zukunftsausblick schließt den Reader ab. Die Stärke des Buches liegt v.a. in der dichten Beschreibung der vielfältigen und spezifischen Merkmale des ‚Computerspielerlebens‘ und die Anforderungen an die wissenschaftliche Analyse ebendieser.

Das Handbuch *Wie wir spielen, was wir werden* möchte laut Aussage der Herausgeber erstmalig die ganze Bandbreite der (aktuellen) deutschsprachigen Forschung zum ‚Möglichkeitsraum‘ Computerspiel aufarbeiten und verständlich vermitteln, und steht damit in direkter Fortführung des Readers *Computerspiele und Politik* (Tobias Bevc [Hg.]: *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. [Münster 2007]). Das Handbuch gliedert sich dabei in fünf Abschnitte: Es werden (1) „sozial-, literatur- und kulturwissenschaftliche Ansätze“, (2) „Wirkung und Nutzung aus pädagogischer Perspektive“, (3) „Politik, Wirtschaft und Gesellschaft in Computerspielen“, (4) „medienpolitische und ökonomische Aspekte“ sowie (5) „Perspektiven auf Computerspielkultur“ sowohl referiert als auch diskutiert. Der Sammelband liefert in weiten Teilen eine gründliche und dabei stets kritische Bilanz der mittlerweile recht umfassenden Forschung. Für die zum Teil recht instruktiven und detaillierten Analysen sollen stellvertretend die Beiträge von Julian Kücklich und Michael

Nagenborg hervorgehoben werden: Kücklich beschäftigt sich in anregender Weise mit dem Potential sowohl der Computerspiele zur Narrativität als auch der Philologie zu ‚einer immanenten Kritik‘ der *Game Studies* bzw. zur Wissenschaft als kritische Praxis. Wegweisend für die weitere Forschung erscheint sein abschließendes Plädoyer für geeignete ästhetische Kriterien zur Anerkennung der künstlerischen Bedeutung eines Computerspiels. Nagenborg verdeutlicht den täglichen Umgang und die Erlebnisqualität der Computerspiel(sub)kulturen am Beispiel eines der herausragendsten Merkmale von Computerspielen, den der ‚Alltäglichkeit‘ von Gewalt in all ihren Schattierungen, und bringt somit einen notwendigen Perspektivwechsel in den oftmals nur populistisch geführten öffentlichen Diskurs um Computerspiele ein. Zu kämpfen hat dieses Handbuch allerdings mit der Problematik seines Formats, dem eines Sammelbandes: Die in seinem Titel postulierten Konzepte „Spielen“ und „Werden“ werden von der Mehrheit der Beiträge eher randständig theoretisch wie empirisch aufgearbeitet, einige verharren gar allein am Objekt „Spiel“. Das hängt auch damit zusammen, dass die inhaltliche Klammer seitens der Herausgeber ungewöhnlich knapp ausfällt. Synergieeffekte bzw. gelungene Verweise zwischen den einzelnen Beiträgen sind dann auch eher die Ausnahme wie z.B. bei der gesellschaftlich-politischen Sozialisation der Heranwachsenden durch Computerspiele. Der von allen Autoren postulierte und angestrebte Dialog der wissenschaftlichen Disziplinen im Rahmen der *Game Studies* muss somit woanders weitergeführt werden.

Am vorraussetzungsreichsten erscheint die von Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch herausgegebene Dokumentation der 2008 in Potsdam stattgefundenen Konferenz ‚Philosophy of Games‘. Der Sammelband offeriert eine immense Bandbreite an insgesamt 19 Beiträgen, die allesamt den Erfahrungsgehalt von Computerspielen ausloten. Programmatisch sind die zu Beginn dokumentierten Keynotes der Tagung: Richard Bartle fokussiert die Problematik von (selbstbestimmtem) Spiel und (fremdbestimmtem) Design im Rahmen von Spielwelten und versucht dabei den Link zwischen Designer und Spieler genauer auszuloten, Ian Bogost entwirft die ersten Bausteine einer Phänomenologie des Computerspiels wie z.B. Visuals, Sounds, Controller etc. Ähnlich wie Mortensen fordert Juul ein Ende dichotomer Analysezugänge ein und wirbt für eine verstärkte Analyse des Spielerlebens und der Interaktion zwischen Spiel und Spieler. Die restlichen Beiträge finden sich in drei Themenbereichen wieder, die für die Herausgeber inhaltlich verschränkt sind und das eigentliche ‚paradigmatische Objekt‘ von Computerspielen darstellen (ohne dass diese Position allerdings weiter ausgeführt wird): (1) „Ethics & Politics“ – hier werden u.a. ethische Verantwortlichkeiten, die Rhetorik persuasiver Spiele am Beispiel von *America's Army* (2002) oder Kriegskonzepte im Kontext von *World of Warcraft* (2004) diskutiert, (2) „Action/Space“ – die einzelnen Beiträge beschäftigen sich hier u.a. mit dem Verhältnis von Handlung, Interaktion und Raum sowie der Wahrnehmung und dem Werden der Spieler, und (3) „Magic Circle“ – die hier versammelten Beiträge fokussieren u.a.

die Struktur des Spielprozesses, die Wahrnehmung des *magischen Zirkels* (Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. [Reinbeck 1983; Rowohlt 1938]) sowie den inhärenten Stellenwert der Metakommunikation.

Die hier besprochenen Bände lassen einen positiv in die Zukunft der *Game Studies* blicken. Der „Dschungel theoretischer Perspektiven“ (Holger Zapf) erscheint gar nicht mehr so undurchdringlich, die neuen Reader werden sicherlich helfen, dass das Begriffs-, Theorien- und Methodenkorpus der interdisziplinären Spieelforschung zu einem Megastore werden, in den man sich gut eindecken kann.

Jeffrey Wimmer (Ilmenau)