

**Thomas Hensel, Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.):
„The Cake is a Lie!“: Polyperspektivische Betrachtungen des
Computerspiels am Beispiel von „Portal“**

Münster: LIT 2015 (Medien/Welten, Bd.26), 384 S.,
ISBN 3643129963, EUR 34,90

Mit ihrer medialen Komplexität regen Computerspiele immer wieder das Forschungsinteresse unterschiedlicher Disziplinen an. Die daraus resultierende Diversität der Game Studies versucht der vorliegende Band in einer Art *status quo* des Forschungsfeldes am Beispiel der *Portal*-Spiele (2007 und 2011) zu verdeutlichen. Die Herausgeber_innen sehen ihr Buch in direktem Bezug zum 2004 von Matthias Bopp, Britta Neitzel und Rolf F. Nohr herausgegebenen Band „*See? I'm Real...*“: *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘* (Münster: LIT, 2004). Das Zitat des Titels verdeutlicht „das Anliegen von Computerspielen, ihre Realität unter den Medien zu behaupten“ (S.7) und lässt sich auf ein ebensolches Etablierungsanliegen der Game Studies selbst beziehen. Das titelgebende Zitat „The cake is a lie!“ hebt

im Kontrast dazu das selbstreferenzielle Potenzial des Computerspiels hervor; der Wechsel von „multidisziplinäre[n] Zugängen“ zu „polyperspektivische[n] Betrachtungen“ in den Untertiteln weist auf ein souveränes Selbstverständnis der Game Studies hin – ein Fach, das seine eigene Heterogenität akzeptiert und hier am Beispiel von *Portal* fruchtbar herausstellt.

Wie schon sein Vorgängerband versucht „*The Cake is a Lie!*“ einer aufgrund der Heterogenität der in den Games Studies vereinten Forschungsthemen möglichen methodisch-theoretischen Zerfaserung des Bandes entgegenzuwirken, indem ein konkreter Gegenstand fokussiert wird. Die beiden *Portal*-Spiele sind deshalb dafür so gut geeignet, weil sie sowohl spielmechanische als auch diegetische und ästhetische Innovationen ausstellen. Von wissenschaft-

lichem Interesse sind dabei vor allem die selbstreferenziellen Bezüge der Spiele. Die fünfzehn Beiträge von „*The Cake is a Lie!*“ stellen eine Vielzahl etablierter wie neuartiger Fragen an die *Portal*-Spiele.

Die Herausgeber_innen sind sich bewusst, dass die Themenfülle des Bandes durchaus überfordernd wirkt (vgl. S.17). Zur Erleichterung der Lektüre erhalten Leser_innen, die mit den Spielen nicht vertraut sind, in einem separaten Beitrag Informationen über Produktionsgeschichte, Spielmechanik, Diegese und Rezeptionswirkung der beiden *Portal*-Teile. Auf diese Weise werden die weiteren Beiträge von redundanten Beschreibungen befreit.

Der Band ist in vier Sektionen gegliedert, die aber nur bedingt zur Leseorientierung beitragen, da sie selbst zu heterogen sind. Der erste Schwerpunkt „Bilder und Räume“ adressiert neben der spezifischen Bildlichkeit und Räumlichkeit des Computerspiels auch die Besonderheiten von Avatardarstellung und Architektur in *Portal*. Im zweiten Teil „Lernen, Lehren und Testen“ liefert der Band weniger die forschungshistorisch zu erwartenden pädagogischen Beiträge als metapädagogische Ansätze, die Fragen von Wissens- und Machtstrukturen erörtern. Besonders heterogen mutet der dritte Abschnitt „Verbindungen“ an, dessen Beiträge eher durch ihre Nichtzugehörigkeit zu den anderen Sektionen zusammengehalten werden. Es werden die Verbindung narrativer und ludischer Elemente, die Klangräume von *Portal*, ästhetische Prinzipien des Computerspiels sowie Genrefragen an der Schnittstelle zur Filmwissenschaft

erörtert. Die Sektion „Mechaniken“ beschließt den Band mit der Betrachtung von Meta-Mechaniken wie *achievements* und spielmechanischen Besonderheiten von *Portal*, wie etwa dem Spott gegenüber der Spielfigur als ludische Herausforderung und Disziplinierung der Spieler_innen.

Der von *Portals* Antagonistin in Aussicht gestellte, aber im Spielprozess als leeres Versprechen entlarvte Kuchen zieht sich dem Titel gemäß als Leitmotiv durch die Beiträge des Sammelbandes. Dieser erweist sich hier hingegen keineswegs als leeres Versprechen für die Leser_innen: Die differenten Perspektiven der Beiträge lassen allgemeine Trends der Game Studies ebenso wie spezifische Qualitäten der *Portal*-Reihe erkennen, deren Relevanz von zahlreichen Querverweisen bestätigt wird, ohne dass Redundanzen entstehen. Das Beispiel *Portal* belegt eindrücklich, dass Computerspiele sich heute nicht mehr behaupten müssen, sondern sich im Gegenteil selbst kritisieren, verspotten und ihre eigene Medialität reflektieren können. Den gleichsam ‚erwachsen‘ gewordenen Game Studies hat das Computerspiel entsprechend nur noch mehr zu bieten, wie der gelungene Querschnitt durch das Forschungsfeld in „*The Cake is a Lie!*“ zeigt. Für die Game Studies gilt es nun, die dargestellte Polyvalenz der kulturwissenschaftlichen Computerspielforschung in distinkten Forschungsprojekten zu festigen, um sich nicht zuletzt als eigenständige Disziplin weiter zu profilieren.

Michelle Herte (Köln)