

Christian Huberts, Sebastian Standke (Hg.): Zwischen|Welten: Atmosphären im Computerspiel

Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2014 (Reihe Game Studies), 380 S., ISBN 9783864880636, EUR 34,90

Ein Diskurs über Atmosphäre in Computerspielen ist in den Game Studies bisher ausgeblieben – dies behaupten zumindest Christian Huberts und Sebastian Standtke (vgl. S.18). Um dem entgegenzuwirken, beschlossen sie, sich einer Untersuchung der Wahrnehmung von Computerspielen unter besonderer Berücksichtigung der ästhetischen Aspekte zu widmen, beziehungsweise Atmosphäre überhaupt zum Gegenstand wissenschaftlicher Arbeit zu machen. So entstand schließlich der Sammelband *Zwischen|Welten: Atmosphären im Computerspiel*, der eine Grundlage für einen Diskurs über Atmosphäre in den Game Studies liefern soll.

Neben einer Einleitung der beiden bereits erwähnten Herausgeber besteht der Sammelband aus 14 Aufsätzen verschiedener Autor_innen unterschiedlicher Wissenschafts- und Tätigkeitsbereiche, unter anderem aus der Medien-, Musik-, Literatur- und Kulturwissenschaft, dem Journalismus und der Germanistik. Außerdem sind zwischen den Aufsätzen acht kurze Interviews mit Gamedeveloper_innen und -designer_innen über ihr Verständnis von Atmosphäre eingestreut. Trotz verschiedener Herangehensweisen und Schwerpunkte haben alle Texte eines miteinander gemein: die wissenschaftliche Untersuchung von Atmosphäre in Computerspielen. Dabei bietet das Konzept der Aisthetik nach Gernot

Böhme (vgl. Böhme, Gernot: *Aisthetik: Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Wilhelm Fink, 2001) die Basis für jeden Text und wird auf unterschiedliche Art auf Videospiele übertragen. Nur zwei der Texte haben eine ausschließlich theoretische Ausrichtung, ansonsten werden Theorien anhand vieler Spielbeispiele aufgestellt, oder es wird sehr nah mit nur einem oder einigen wenigen Spielen gearbeitet und eine Aussage über diese im Speziellen getroffen.

Die erwähnten theoretischen Texte finden sich gleich zu Beginn des Bandes und geben Leser_innen so auch einiges an Grundwissen für den Rest des Sammelbandes mit. Unter anderem werden Spiel und Atmosphäre zu definieren versucht, und das Konzept der Aisthetik sehr detailliert erläutert. Es wird also definitiv wichtiges Grundwissen für das Verstehen der folgenden Texte vermittelt. Die restlichen Texte beschäftigen sich sehr viel expliziter mit Videospiele. In einem kurzen Text stellt Xavier Belanche Alonso die Beobachtung einer Entwicklung von Spielerfahrungen, eine „transformation of the recreational experience into an aesthetic experience“ (S.62) dar. Mehrere Indiespiele der letzten paar Jahre dienen als Beispiele, um diese Beobachtung verständlich zu machen. Danach werden zwei längere Untersuchungen der *Elder Scrolls*-Rollenspiel-

reihe (1994-) vorgenommen. Vor allem „Ankunftsmomente: Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der *Elder Scrolls-Reihe*“ ist sehr interessant und informationsreich. Der Autor Robert Baumgartner widmet sich zuerst einer historischen Betrachtung von Rollenspielen und ihrer Ästhetik, um daraufhin Spiele der *Elder Scrolls-Reihe* analysieren zu können. Der zweite Text geht im Gegensatz dazu speziell auf das Spiel *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) ein und widmet sich der Untersuchung einer spezifischen Questreihe und ihrer Auswirkung auf die weitere Atmosphäre des Spiels.

Im Fokus der Betrachtung stehen aber auch Musik, Ton und Klangräume: Felix Raczkowski und Sabine Schollas stellen den ungewöhnlichen Vergleich von Musik- und Horrorspielen auf und untersuchen die Gemeinsamkeiten der Genres in Bezug auf Design und Interaktion. Hierauf nimmt Yvonne Stingel-Voigt eine konkrete Untersuchung musikalischer Atmosphären in Computerspielen vor, abgeschlossen durch eine Analyse der klanglichen Atmosphäre in *Year Walk* (2013). Abgerundet wird der Themenkomplex Musik und Klang durch einen unkonventionelleren Text, in dem die Autorin Annika Becker Affektberichte zu ihrer persönlichen Wahrnehmung drei verschiedener Spiele verfasst, um in der anschließenden Analyse die Unterschiede der untersuchten akustischen Räume veranschaulichen zu können.

Es folgt eine weitere Betrachtung von Räumen, aber diesmal mithilfe einer Übertragung von Konzepten aus der Architektur auf Videospiele.

Zudem bietet Marc Bonner in „Digitale Spielarchitektur und ihr leiblicher Raum“ eine sehr ausführliche Untersuchung von Wasser im Videospiele, insbesondere von Unterwasserwelten. An etlichen Spielbeispielen werden verschiedenste Facetten von Wasser aufgezeigt, die von der Technik hinter der Darstellung digitalen Wassers hin zu dessen psychedelischer Wirkung reichen.

Untersuchungen von Programmfehlern, Glitches und Störfällen in Computerspielen werden auch vorgenommen: Philipp Bojahr beschreibt in „Gestörte Atmosphären – Atmosphären der Störung“ die Koexistenz von der gestörten intendierten Atmosphäre und gleichzeitig der Atmosphäre, die zum Beispiel Darstellungsfehlern eigen ist, und wie sich dies auf Spieler_innen auswirkt. Die Thematik der Störfälle wird zudem durch eine weitaus technischere Betrachtung von Stefan Höltgen ergänzt. Es werden Beispiele von Programmierfehlern und ihrer Auswirkung auf das Endprodukt geliefert, bei der plötzlich das Programmiersein, also die technische Seite eines Spieles, in den Blick von Spieler_innen gerät. Den Abschluss des Sammelbandes bilden zwei sehr gegenstandsnahe Essays: Eine langsame Annäherung an die Mod *DayZ* (2012) in Form von Fragmenten, die Schritt für Schritt die verschiedenen Facetten des Spiels beleuchten und zuletzt ein sehr humorvoller, teils anekdotischer Text über den Zusammenhang zwischen den *FIFA*-Spielen (1993-), Vereinsfußball und der Wirkung psychoaktiver Substanzen.

In dieser kurzen Zusammenfassung der Texte ist die Vielzahl von Themen und Herangehensweisen zu erkennen. Von rein theoretischer Arbeit über Affektberichte und Vergleiche bis zur historischen Betrachtung von Rollen spielen, von nüchternem Schreibstil bis zu anekdotischen und geradezu humoristischen Texten ist alles vertreten. Auch die Längen der Texte unterscheiden sich mitunter stark voneinander: Der kürzeste umfasst acht, der längste 46 Seiten. Somit finden sich in einigen Aufsätzen nur grundlegende Überlegungen, die Potenzial für eine weitere Ausarbeitung bieten, während andere detaillierte und in sich abgeschlossene Untersuchungen darstellen. Gleichzeitig zeigt sich aber immer das übergeordnete Anliegen des Sammelbandes, nämlich neue Ansätze für eine Betrachtung von Atmosphäre in Videospielen zu schaffen, die die Faktoren der Wahrnehmung und der ästhetischen Gestaltung in den Vordergrund rücken. Kein Text fällt aus dieser Agenda heraus, der rote Faden ist trotz großer Vielfalt immer erkennbar.

Auch die eingestreuten Interviews fügen sich gut in das Gesamtwerk ein. Die Interviewten arbeiten selbst an der ästhetischen Gestaltung von Videospielen und bieten somit zumindest in der Theorie eine weitere professionelle, aber nicht wissenschaftliche Sicht auf das Thema. Da jedoch keines der Interviews mehr als zwei Seiten umfasst, hält sich ihr Aussagegehalt in Grenzen. Neben der Frage, was für die Interviewten Atmosphäre bedeute, wären Fragen zum individuellen Schaffensprozess interessant gewesen. Diese werden

aber nur selten gestellt und kommen viel zu kurz. Zudem wird zwar das Spiel genannt, an dem die betreffende Person mitgewirkt hat, aber nicht, welche Position ihr dabei zugekommen ist. Etwas mehr Informationen über die Interviewten hätten wichtiges Hintergrundwissen liefern können.

Des Weiteren ist die fehlende formale Einheitlichkeit des Buches zu kritisieren. Während in der Einleitung der Herausgeber gendersensible Sprache verwendet wird, wird in den restlichen Texten auf das generische Maskulinum zurückgegriffen. Ein Autor spricht sich sogar per Fußnoten explizit gegen die Verwendung genderneutraler Sprache aus, da sie seinen Text nur unnötig komplizierter machen würde (vgl. S.117). Alle Texte in diesem Punkt einheitlich zu halten, ist keine große Schwierigkeit. Zum Punkt der Einheitlichkeit ist zusätzlich die Erklärung des Konzepts der zuvor erwähnten Ästhetik anzuführen. Da dieses jedem Text als Grundlage dient, wird es auch immer wieder und teilweise sehr ausführlich erklärt. Beim Lesen einzelner Texte ist dies natürlich sinnvoll, aber bei der Betrachtung des Sammelbandes als Gesamtwerk fällt die ständige Wiederholung störend auf.

Trotz der genannten Kritikpunkte wird *Zwischen|Welten* seinem Anspruch an die Entwicklung neuer Ansätze zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Atmosphäre im Computerspiel gerecht. Aufgrund der spezifischen Themenwahl und der gleichzeitig verständlichen Einführung in jeden neuen Text ist der Sammelband sowohl für Leser_innen geeignet, die sich im

Gebiet der Game Studies bereits auskennen, als auch für solche, die zum ersten Mal ein Buch dieses Themengebiets in den Händen halten. Die vielen Spielbeispiele und das teilweise sehr enge Arbeiten am Gegenstand illustrieren gut die theoretischen Überlegungen. Außerdem macht der stete Bezug zu Computerspielen die Anwendbarkeit dieser deutlich und lässt sie sehr viel verständlicher und praktischer erschei-

nen als viele rein theoretische Arbeiten, die vom eigentlichen Gegenstand entfremdet scheinen. Alles in allem bietet *Zwischen|Welten* durch Aufsätze mit vielfältigen Methoden und Schwerpunkten einen exzellenten Anstoß für einen Diskurs über Atmosphäre in Computerspielen.

Sam Krasser