

Stefan Böhme, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): Diskurse des strategischen Spiels: Medialität, Gouvernamentalität, Topografie

Münster: LIT 2014, 272 S, ISBN 9783643125606, EUR 29,90

Der Hauptgegenstand des Sammelbands ist das strategische (Computer)-Spiel. Das Buch baut auf vorherige Forschungsprojekte auf, die auch mitunter von den gleichen Autoren verfasst wurden. Diskurse des strategischen Spiels sollen für diese Forschungsprojekte eine Art Abschlusswerk sein, welches als Vermittlung der Forschungen aus der Perspektive der mitwirkenden Autor_innen dient. Durch die zehn Kapitel ziehen sich drei Hauptschwerpunkte: Topografie, Medialität und Gouvernamentalität des Strategischen. Ersteres lässt sich mit der Verortung des Geschehens und des Spielenden zusammenfassen, weiterhin mit Entstehung von Konflikträumen, von Narration sowie von Dramaturgie. Die (Medien-)Räume im Strategiespiel und wiederum die Realisierung im Medium des Computers beschreiben den zweiten Themenkomplex. Der letzte Schwerpunkt befasst sich mit den Steuerungstechniken und Handlungsmodellen, die im Spiel vorgegeben sind, und mit denen die Spieler_innen zurecht kommen müssen. Die einzelnen Kapitel haben unterschiedliche Gewichtungen und Ansätze, wie sie mit den Themen umgehen. Wie sich die Gewichtung im Einzelnen vollzieht, wird im Zuge der Zusammenfassung erläutert.

Strategie als Phänomen der Gegenwart im Zuge der ‚Selbstoptimierung‘ ist das Stichwort; daher schreiben die Autoren des ersten Kapitels dem stra-

tegischen Spiel in der heutigen Gesellschaft eine wichtige Bedeutung zu. Die Simulation durch das Computerstrategiespiel würden in dieser Verbindung ein gutes Paar bilden, um Gesellschaftsstrategien und aktuelle (z.B. wirtschaftliche) Themen durchzuspielen. Die strategischen Interessen an Simulation veränderten sich ohnehin in der Gegenwart von militärischen immer mehr hin zu wirtschaftlichen Aspekten; das beste Beispiel hierfür seien die zahlreichen *Planspiele*, an die schon Schüler_innen herangeführt werden. Im dritten Kapitel setzen sich die Verfasser mit dem strategischen Subjekt in der Gesellschaft auseinander und vergleichen die Handlungsketten in der realen Welt mit denen im Computerspiel; die im Computer(-strategie-)spiel vergleichsweise kurzen Handlungsketten und das damit einfachere Erreichen von gesetzten Zielen mache einen Anteil an der Lust am Spielen aus. Weiter geht es im vierten Kapitel mit der Analyse der strategischen Spiele mit Bezügen zum Medium Computer mit Beispielen des frühen Programmierens und des Schachcomputers. Der Computer ist auch in der im fünften Aufsatz folgenden Analyse der Gegenwart, welcher als etwas zwischen Medium und Werkzeug bezeichnet wird. Die Nutzungsweisen des Computers werden hier erläutert.

Das Hauptbeispiel des Sammelbandes findet sich im sechsten Kapitel:

Hier wird das Spiel *StarCraft* (1998) ausführlich erklärt. Von den verschiedenen auswählbaren Rassen über die variablen Spielmodi bis hin zu den Handlungsmöglichkeiten für den Spieler wird alles in diesem Artikel berücksichtigt. Danach wird *StarCraft* auf verschiedene numerische Aspekte und analog zu den Planspielen im Kontext des strategischen Diskurses untersucht. Im drittletzten Aufsatz steht die Gouvernementalität im Computerspiel im Vordergrund, welche mit der Theorie der Gouvernementalität nach Michel Foucault (vgl. u.a. Foucault, Michel: „On Governmentality.“ In: *Ideology and Consciousness* 6 [1], 1979, S.5-22) erklärt wird und davon ausgehend auf das strategische Spiel bezogen. Die letzten beiden Kapitel beschäftigen sich noch einmal mit Raum und Räumlichkeit im Strategiespiel. Dabei geht es um die Verortung des Spielenden (zum Beispiel die im Gegensatz zu Spielen mit Avataren fehlende Erschließung mit einem Charakter und die deshalb aufkommende Distanz zwischen Spieler_innen und Spiel).

Die gelungene Einleitung macht bereits auf den ersten beiden Seiten die Aktualität des Gegenstands klar. Strategie wird als quasi unabdingbar im beruflichen/sportlichen Erfolg oder im Hobby vorausgesetzt, und danach wird sofort die Verbindung zum Spiel beziehungsweise Computerspiel hergestellt. Die Ausführungen über Hinführung zum Buch als Abschlussband eines gemeinsamen Forschungsprojekts werden zwar ausreichend vermittelt, dennoch ist es schwierig zu erahnen, welche Ergebnisse die vorherigen

Publikationen erbrachten, da die Forschungsgegenstände und Schwerpunkte unbenannt bleiben.

Die Zusammenfassung der nachfolgenden Kapitel ist wiederum sehr gelungen, weil man sofort eine Idee bekommt, was die nachfolgenden Themen sind. Die einzelnen Kapitel folgen dem Aufbau der Zusammenfassungen meistens, auch wenn es für einen Game Studies Laien schwierig ist, aus den einzelnen Artikeln alle angeführten Punkte in der Zusammenfassung zu erkennen. Die in Sammelbänden oft zu kritisierende fehlende Stringenz ist kein Makel der vorliegenden Publikation, denn die Kapitel folgen einem roten Faden, der sich teils durch die Beschäftigung zweier Autoren mit dem selben Thema und teils durch Weiterführung bestätigt.

Die nächste Auffälligkeit des Buches zeigt sich in den vielen fach-,fremden‘ Einschüben, die in den Artikeln vorkommen. Von Informatik (zum Beispiel die Geschichte des Programmierens und des frühen [Schach-]Computers) über Soziologie (der ständige Bezug des strategischen Komplexes zur Gesellschaft) bis hin zu fast philosophischen Abschweifungen (unter anderem zur Flow-Theorie) sind einige Ideen mit dem Diskurs der Strategie verbunden, deren Zusammenhang sich auf den ersten Blick nicht unbedingt erschließt. Das kann die Leser_innen zu ganz neuen Erkenntnissen führen, wenn sie sich für die weiterführenden Themengebiete interessieren, was durchaus als positiv herauszustellen ist. Damit ist dies aber kein Buch, das zur Analyse nur die Game Studies benutzt,

sondern sich in den Argumentationen anderer Disziplinen bedient.

Problematisch ist, dass die beste Einbettung in den Kontext nutzlos ist, wenn der Kontext unbekannt bleibt. Ohne die vorherigen Publikationen studiert zu haben, ist es kaum möglich, das Buch in seiner Gänze zu durchdringen und zu verstehen. Das soll nicht bedeuten, dass es nicht interessant ist, aber die Komplexität, auch durch die vielen Verbindungen zu fachfremden Themen, überfordern. Deshalb ist dieses Buch kein Werk, mit dem man sich als nicht erfah-

rener Interessent in die Game Studies einlesen kann. Zudem ist es häufig gegenstandsfern, denn zu oft rückt auch das Computerspiel in den Hintergrund, und abstrakte Theorien und Diskurse stattdessen sind Gegenstand der Analysen. Für erfahrene Student_innen und Wissenschaftler_innen, die das weite Feld der Game Studies durchdrungen und Lust auf eine neue Perspektive im Besonderen auf Strategiespiele haben, kann ich dieses Buch aber durchaus empfehlen.

Julius Zimmer