Martin Hennig, Hans Krah (Hg.): Spielzeichen: Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels

Glückstadt: Werner Hülsbusch 2016, 371 S., ISBN 9783864880957, EUR 28,50

Der auf die gleichnamige Tagung in Passau zurückgehende Sammelband *Spielzeichen* versammelt in vielen, aber längst nicht in allen der 17 Artikel

Bezugnahmen auf semiotische Theorien; die Schwerpunkte werden jedoch häufig anderweitig gesetzt. Das Buch ist eingeteilt in fünf Rubriken: Das

„Dispositiv Computerspiel“ wird in den ersten drei Artikeln beleuchtet, die folgenden drei thematisieren „Aktuelle Tendenzen der Computerspielkultur“. Die dritte Rubrik umfasst fünf Artikel, die „Intermediale Simulationen im Computerspiel“ untersuchen, gefolgt von zwei Artikeln in der vierten Rubrik, die „Intermediale Simulationen des Computerspiels“ diskutieren. Die fünfte Rubrik „Zeichenspiel: Involvierungsstrategien, Spielaneignungen“ umfasst drei weitere Artikel.

Tim Raupach bestimmt – mit Michel Foucault gedacht – digitale Spiele als „Mikrodispositive“ (S.25). In diesen Mikrodispositiven erschwere das Spannungsverhältnis zwischen ludischen Anforderungen und narrativen Elementen die Herausbildung von komplexeren Emotionen. Peter Podrez stützt sich auf Jean-Louis Baudry und postuliert, dass die einzelnen Mediendispositive PC, Konsole und Smartphone die Spieler_innen als „disziplinierte Subjekte im Arbeitsmodus“ (S.75), als „entspannte Subjekte im Freizeitmodus“ (S.81) beziehungsweise als „mobile Subjekte ‚on the go‘“ (S.83) positionieren. Maren Conrad entwirft ein systemtheoretisches Modell, das von einem Feedback-Loop der drei Instanzen ‚Spieler_in‘, ‚Computer‘ und ‚Spielsystem‘ ausgeht und somit eine sequenzanalytische Erfassung der interagierenden Ebenen von Narration, audiovisueller Darstellung, Regelsystem und Steuerung erlaubt.

Adrian Froschauer argumentiert anhand von Voice-over-Narrationen, inwiefern digitale Spiele neue Formen des Erzählens bedingen. An *Harveys*

neue Augen (2011) und *The Stanley Parable* (2013) macht Froschauer deutlich, dass die Diskrepanz zwischen der Handlung und der Narration zu „einer komplexen Art des unzuverlässigen Erzählers“ (S.135) führe. Rudolf Inderst diskutiert *Wolfenstein: The New Order* (2014) als ein Spiel, das in der Tradition dystopischer Literatur stehe, diesem aber aufgrund seines Happy Ends nicht gerecht würde. Zudem weist Inderst eine Relativierung der NS-Gräueltaten im Spiel nach, die sich aus der ignoranten Nutzung der medialen Form ergäbe. Hiloko Kato und René Bauer analysieren anhand von Game-Design und *Let's-Play*-Videos die visuellen, auditiven und taktilen Orientierungshinweise, durch die Spieler_innen geführt werden.

Eine Bezugnahme auf Spiele in anderen Medien wird von Michael Meyer-Spinner sowie Sabrina Eisele geliefert. Meyer-Spinner zeigt auf, wie in der Kurzgeschichte *Mona* (2008) von Philip Steimel und den Romanen *Erebos* (2010) von Ursula Poznanski sowie *Weiter* (2006) von Xaver Bayer vor allem das Verhältnis von digitalem Spiel und physischer Realität unterschiedlich verhandelt wird. Eisele hingegen analysiert zeitgenössische Theateraufführungen, in denen „Zuschauer-Akteure“ (S.290) gefordert werden, und sie fokussiert dabei Einflussmächtigkeit und leibliche Erfahrung.

Jan-Oliver Decker liefert eine Auseinandersetzung mit Transmedialität: In Abgrenzung von Multimodalität und Intermedialität entwickelt Decker sein Konzept der „Hypodiegeese als Grundlage transmedialen Erzählens“

(S.152), die an Gérard Genettes Begriff des Hypotextes anschließt. Dies bettet Decker schließlich in Yuri Lotmans Konzept der Semiosphäre ein. Besonders positiv ist, dass Decker nicht einem konservativen Ursprungsdenken verfällt, sondern Verschiebungen durchaus berücksichtigt, wenn er argumentiert, dass sich behaupten ließe, die *The Lord-of-the-Rings*-Filme hätten die Romanvorlage als Leittext abgelöst (vgl. S.158).

Während sich bei Decker eine Kritik an Jay David Bolter und Richard Grusins These der *Remediation* (Cambridge: MIT Press, 1999) findet, beziehen sich Ann-Marie Letourneur, Karina Kirsten und Monika Weiß im Abschnitt zu intermedialen Simulationen affirmativ auf diese. Letourneur illustriert anhand von *Beyond Two Souls* (2013), inwiefern die Unterscheidung zwischen Film und Spiel – nicht nur im Spiel selbst, sondern bereits in dessen Marketing – gebrochen wird. Kirsten legt dar, dass und inwiefern in *Red Dead Redemption* (2010) das intermedial etablierte Western-Genre remediatisiert werde. Weiß diskutiert Aspekte der Serialität unter der Perspektive der „kulturellen Aneignungspraxen“ (S.225), die Teilhabe versprechen, und sie illustriert an den angebotenen Handlungsalternativen und damit verbundenen unterschiedlichen Narrationen eine Remediatisierung von Aspekten der Serialität. Der bewusst niedrig gehaltene Schwierigkeitsgrad etwa in Spielen der Firma Telltale Games erlaube es laut Weiß, Käufer_innen zu gewinnen, die sich digitalen Spielen sonst nicht widmen

würden. Auch Alexander Schlicker entwickelt anhand von Telltale Games sowie – durchaus überraschend – anhand der *Mega-Man*-Reihe (1987-) seine These einer spezifischen „Game-Serialität“ (S.204). Schlicker entwirft eine Taxonomie, mit der sich Serialität herstellende „erzählerische, kommunikative oder kybernetisch-ludische Anschlüsse“ von „rekursive[r] Selbst-reflexion innerhalb von Spielprozessen“ (S.205) differenzieren lassen.

Martin Stobbe und Tristan Weigang analysieren mit Bezug auf Pierre Bourdieus Kapitaltheorie die strategische Verwendung des Begriffs ‚Indie‘ im Bereich digitaler Spiele. Unter anderem verweisen die beiden Autoren darauf, dass die behauptete Autonomisierung von Spielentwickler_innen aufgrund von Crowdfunding immer stärker mit einer direkten Einflussnahme der Crowd konfiguriert.

Matteo Riatti schließlich gibt einen Überblick über Forschung zu Gender-Aspekten im Bereich des sogenannten ‚Hardcore-Gaming‘, sowohl für die Ebene von Produktion als auch von Nutzung. Er hebt die männliche Dominanz in der Nutzung digitaler Spiele hervor, deren Voraussetzungen durch eine unterschiedliche Sozialisation von Mädchen und Jungen bereits im Kindesalter gefestigt würden. Zugleich seien in vielen Spielen immer noch vorrangig Frauen auf stereotype beziehungsweise sexistische Weise repräsentiert. Erstaunlich ist, dass bei Riatti kompetente Spielerinnen überhaupt keine Erwähnung finden und er, entgegen dem Fokus auf Sozialisation, in einen Gender-Essentialismus bezüg-

lich Spielpräferenzen verfällt. In Zeiten aktueller Sexismus-Debatten in Folge von #gamergate erscheint es jedoch seltsam, dass es mit Ausnahme Riattis keine Bezüge zum Thema Geschlecht – geschweige denn zu anderen Ungleichheitsmechanismen – gibt.

Insgesamt ist *Spielzeichen* aber ein Band voller Texte mit weitestgehend plausiblen Argumentationen. Auffällig ist der Hang zu Neologismen – mögen diese auch ihre Berechtigung haben. Das Versprechen der Aktualität im Titel des Buchs wird zumindest auf der Ebene der analysierten Medientexte eingelöst, denn die meisten untersuchten Spiele sind in den letz-

ten zehn Jahren veröffentlicht worden. Angenehm ist die nahezu konstante Berücksichtigung sowohl der narrativen als auch der ludischen Dimensionen, die es erlauben, die spezifische Medialität des digitalen Spiels in seinen aktuellen Erscheinungsformen genauer zu beschreiben. Auch wenn einzelne Texte zu Transmedialität und Serialität auch für andere Bereiche der Medienwissenschaft informativ sind, so liegt der Schwerpunkt definitiv in den Game Studies. Zu bemängeln ist der fehlende Index, die Verwendung von Farbbildungen jedoch fällt positiv auf.

Simon Ledder (Tübingen)