

Patrick Jagoda: *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*

Chicago: University of Chicago Press 2020, 386 S., ISBN 9780226629971, USD 27,50

Das von Patrick Jagoda – Professor für English, Cinema and Media Studies an der Universität Chicago – verfasste Buch *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification* schafft es bereits durch den Titel, das Interesse der Leser_innen zu wecken, da es eine kritische Auseinandersetzung mit den ökonomisch getriebenen Mechanismen hinter dem *Gamification*-Konzept erwarten lässt.

Schon das erste von drei Kapiteln, betitelt mit „Framework“, bestätigt diese Vermutung, da Jagoda in einem längeren Einführungs- und Theorieabschnitt die weitere Stoßrichtung erläutert, die sich im Prolog bereits ankündigt: „My method in this book encounters games at the intersection of media aesthetics on the one hand and social, political, and economic theory on the other“ (S.xi). Folgerichtig befasst sich ein Abschnitt im ersten Kapitel nicht nur mit der Einführung

in *Gamification* und Spieltheorie, sondern dezidiert mit deren neoliberalistischen Interdependenzen, auf die im weiteren Verlauf des Buches immer wieder rekurriert wird. „Gamification, I would like to argue, names a formal and cultural counterpart to neoliberalism“ (S.44). Gewinnbringend ist der in diesem Kapitel enthaltene Überblick über die Historie neoliberaler Konzepte seit den 1940er Jahren und deren Zusammenhänge mit frühen Spieltheorien, die Jagoda anschließend exemplarisch anhand der digitalen Spiele *Candy Crush Saga* (2012) und *Stardew Valley* (2016) erläutert. Anschließend wird mit „Experimentation“ in einem weiteren Abschnitt – auch wieder historisch fundiert – Jagodas zweiter Standpunkt beschrieben: „Games are more than entertaining pastimes; they are nothing less than a unique medium of experimental thought and learning“ (S.82). Diese Schwerpunkte bilden die Grund-

lage für die restlichen beiden Kapitel. Allerdings wird in diesem Abschnitt bereits deutlich, dass der weitere Verlauf des Buches nur bedingt dem üblichen Game-Studies-Horizont folgt, sondern den Leser_innen interdisziplinäre Bereitschaft abverlangt.

Im zweiten Kapitel mit dem Titel „Concepts“ werden vier spielspezifische Themenbereiche (*choice, control, difficulty, failure*) vorgestellt und mittels der vorhergehenden Schwerpunkte neu beleuchtet. Dabei werden aktuellere (Indie-)Games zur Verdeutlichung von Jagodas Gedankengang herangezogen. Dieser Rückbezug der Theorie auf die Praxis ist zwar enorm hilfreich, führt jedoch im Umkehrschluss leider dazu, dass einige wichtige Spiele, die eben diesen ‚experimentellen‘ Charakter und den daraus resultierenden Lerneffekt als primäres Spielziel haben, für die Leser_innen ‚gespoilert‘ werden. Hier empfiehlt sich ein Blick auf das Abbildungsverzeichnis (vgl. S. ix ff.), wo die meisten Spiele (*Braid* [2008], *The Stanley Parable* [2013], *Undertale* [2015] usw.) bereits aufgelistet werden.

Das letzte und vergleichsweise kurze Kapitel mit dem Namen „Design“ befasst sich mit dem von Jagoda erdachten *Alternate Reality Game* mit dem Titel *The Parasite* (2017) – eine an der Universität von Chicago durchgeführte Schnitzeljagd für Studienanfänger_innen, die mithilfe diverser Online-Plattformen mehrere Objekte im Raum Chicago finden mussten, um einen geheimen Raum in ihrer Universität zu öffnen. Dabei wurden neben dem Spielspaß auch konkrete

Lernziele verfolgt: „The specific goal of the parasite ARG was to encourage incoming students to develop capacities linked to collaboration, leadership, inclusivity, digital media, and twenty-first century literacies. [...] Learning outcomes from this experience included time management, physical and mental health, asking for help, identifying resources, and conflict resolution“ (<http://www.patrickjagoda.com/projects/the-parasite>).

Zusammengefasst steht hier der Auseinandersetzung mit einem sehr wichtigen Thema in den Game Studies der Eindruck gegenüber, dass das Buch strukturell ein wenig schwächelt. Einige Passagen lesen sich aufgrund ihrer weiten Ausführungen etwas mühsam, wohingegen andere interessante Felder aus den Game Studies zwar erwähnt, aber dann nur kurz gestreift werden. Dadurch verästeln die Themen an manchen Stellen etwas zu stark und führen vom eigentlichen Schwerpunkt weg. Dennoch bleibt das Buch ein wichtiger Baustein im thematischen Spannungsfeld *Gamification*, da es digitale Spiele nicht nur unter neoliberalen Gesichtspunkten betrachtet, sondern auch die Dualität der Grundproblematik nicht außer Acht lässt: „[Video] games could be dismissed as inherently complicit with temporary capitalism. [This] book hopes to demonstrate that video games have experimental affordances that create alternate ways of being and acting“ (S. 115).

Bernhard Runzheimer (Marburg)