

SPIEL | MATERIAL

Zur Einführung

VON CLAUDIUS CLÜVER, MAX KANDERSKE, TIMO
SCHEMER-REINHARD UND FINJA WALSDORFF

GAME, PLAY UND MATERIAL

Diese Ausgabe der Navigationen ist eine Bestandsaufnahme des Projektes, die Materialität von Spiel und Spielen zu untersuchen. Die *Material Game Studies* umfassen dabei Strömungen, die schon seit einiger Zeit an Themen der Körperlichkeit und Materialität in Bezug auf Spiele forschen. Thomas Apperley und Darshana Jayemane identifizieren im Rahmen ihrer Diagnose eines *Material Turns* in den Game Studies drei zentrale Strömungen der akademische Beschäftigung mit diesen spielkulturellen Entwicklungen: erstens die *Platform-* und *Software Studies*, die die materiellen Grundlagen digitaler Spiele in den Blick nehmen, zweitens die Untersuchung digitaler Arbeit, drittens die ethnografische Erforschung spielerischer Situationen und Kulturen in ihrer Materialität.¹ Diese drei Bereiche nehmen sich allerdings selbst bislang nicht als Teil eines größeren *Material-Paradigmas* wahr.

Miguel Sicart fordert insbesondere Designer:innen dazu auf, die Materialität des Spielens in den Blick zu nehmen.² Dabei spricht er sich für eine *Play*-zentrierte Perspektive aus, die dem Siegerner Projekt der *Play and Game Studies* entspricht, das heißt einer Erweiterung des Blickes der Game Studies auf nicht-geregelte spielerische Phänomene. Sein Aufruf, die Materialität spielerischer Phänomene zu beachten, bleibt grob und lässt offen, wie genau das zu tun sei. Die entsprechenden Bemühungen sind disparat und vage geblieben – es gilt nach wie vor, sowohl Theoretisierungen für die Reflexion spielerischer Materialität als auch Methoden ihrer Erforschung zu entwickeln. Der vorliegende Band stellt einen Schritt in diese Richtung dar. Es soll darum gehen, das Verhältnis von Spiel und Material in seinen mannigfaltigen Facetten zu untersuchen. Die allen Texten im Band zugrundeliegende Prämisse lautet dabei, dass Spielen in aller Regel Spielen mit Material bedeutet.

Die Gestaltung spielerischer Tätigkeiten ist typischerweise mit der Gestaltung von Spielmaterialien verbunden. Umgekehrt können Spiele materielle Produkte hervorbringen – man denke etwa an die Versuche der Surrealisten, Vorgänge des Unterbewussten spielerisch in Kunst zu übersetzen. Allerdings müssen weder Spielmaterialien noch Produkte spielerischen Handelns notwendig physisch gegeben sein. So macht das Computerspiel *Minecraft* das kreative Spielen mit digitalen Bauklötzen zu einer zentralen Spielpraktik. *Minecraft* lässt sich beschreiben als ein Ort, an dem Praktiken des Bewegens von Körpern ausgeübt werden können. Es

1 Apperley/Jayemane: »Game Studies' Material Turn«.

2 Sicart: *Play Matters*.

zeigt damit anschaulich, dass Spiele performativ sind und aus Praktiken bestehen, die als grundlegend materiell, als Bewegungen von Körpern, zu denken sind.³

Typische Materialien, die allerorten und kulturübergreifend eine Ästhetik des Spiels ausmachen, haben gemein, dass sie ambivalent beschaffen sind. Sie sind sowohl formbar als auch stabil: der Sand der Sandkiste, der Bauklotz, das Holz sowie das Material, das eine unvergleichliche Vielfalt in Form und Farbe ermöglicht: Kunststoff. Für die kurze Geschichte der Game Studies sind vor allem die simulierten, virtuellen Materialien digitaler Spiele entscheidend, die eine praktisch unbegrenzte Formbarkeit besitzen. In der literaturwissenschaftlich geprägten Anfangszeit der jungen Disziplin wurden die digitalen Spiele noch als Räume der Immaterialisierung, dabei aber zugleich immer in Rückgriff auf räumliche, materielle Metaphern des räumlichen Erzählens, wie etwa Vergnügungspark-Attraktionen, verhandelt. Mit der Zeit wurde jedoch deutlich, dass Material und Körper auch für das digitale Spiel zentrale Kategorien sind. Heutige Nutzer:innen digitaler Spiele verschwinden nicht in virtuellen Welten, die aus reibungslosen und durchkonstruierten Räumen bestehen. Im Gegenteil, gerade in dem Moment, in dem der Cyberspace-Diskurs die loslösende Befreiung vom physischen Raum erwarten ließ, meldete sich die Materialität zurück. Denn zur Aufrechterhaltung des virtuellen Raumes muss ein beträchtlicher Aufwand betrieben werden, bedürfen die digitalen Welten aus Licht und Speicherzuständen doch Seltener Erden, die in menschlicher Arbeit dem Boden abgerungen werden, sowie elektrischer Energie, die oftmals brennende, rauchende Kohle bedeutet.⁴ »Es gibt keine Software« betitelt Kittler Anfang der Neunziger seinen berühmt gewordenen Aufsatz – ein Aphorismus, in dem heute ein bedrohlicher Unterton mitschwingt.

Neben dieser materiellen Seite des Digitalen zeigt sich immer deutlicher, dass auch analoge Teile der Spielpraxis keineswegs im Verschwinden begriffen sind. Der harte Kern der heutigen Gamer:innen sind Spieler:innen, die sich stark mit ihrem Hobby, einer Wettbewerbs- sowie Technikorientierung identifizieren. Die betreffenden Spieler:innen missachten die physische Seite der Tätigkeit *Gaming* gerade nicht, sondern stellen ihre Identifikation durch spezielle *Gaming*-Hardware aus. Nicht nur ist diese mit farbiger Beleuchtung wie auch einer raumgreifenden Formgebung materiell auffällig; Gaming-Stühle, Gaming-Mäuse und Gaming-Tastaturen zeichnen sich zudem dadurch aus, auf die Körperlichkeit der Nutzer:innen hin gestaltet zu sein, um negative Folgen der weitgehend regungslosen, teilweise ungesunden Tätigkeit zu vermindern. Die Tasten sind gefedert, die Stühle anschmiegsam gepolstert. *Gaming* fühlt sich damit auch körperlich gut an, während

3 Der materielle Charakter von Praktiken wird auch in der Praxistheorie betont. Reckwitz, »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive«.

4 »Schlacken des Digitalen« ist der poetische Titel eines Bachelor-Seminars, das Thomas Hensel 2008 in Siegen anbietet und der diese Dimension des Digitalen einfängt.

es zu einer Form von zur Schau gestelltem Luxus wird.⁵ Durch Online-Communities erfahren auch Brett-, Miniaturen- und Kartenspiele eine kleine Renaissance, indem sich Praxisgemeinschaften von Enthusiasten bilden, um Empfehlungen und Wissen auszutauschen. Diese schaffen auch per *Crowdfunding* die finanzielle Grundlage für die Produktion von Spielen, deren Spielprinzipien und Gestaltung sie als attraktiv und somit förderungswert erachten. Hier gewinnt die Materialität als Attraktionsmoment an Bedeutung: Hochwertige Drucke, Holzfiguren und Kunststoff-Spritzgussverfahren konkurrieren um die Gunst der potentiellen Kundschaft. Die Brettspielwissenschaften (*Board Game Studies*) erforschen ebenso wie die noch jungen *Analog Game Studies* solche Phänomene,⁶ wobei die meisten Arbeiten in Materialstudien bestehen. Sie sind stark archäologisch und ethnografisch geprägt – wenn sie nicht ohnehin Teil dieser Disziplinen sind.

MATERIAL, KÖRPER UND ARBEIT

In der Hardware-Technologieentwicklung hat das Materielle des Digitalen in den letzten beiden Jahrzehnten insbesondere durch die Verschränkungen von Handlungen im physischen und digitalen Raum Bedeutung gewonnen. So begannen die Nutzer:innen von Nintendo Wii und Microsoft Kinect in den 2000er Jahren, die simulierten Spielobjekte mit ihren Körperbewegungen zu steuern; in der darauf folgenden Dekade setzte sich mit der Fingerberührung von Touchscreens eine neue Interaktionsform im Bereich der mobilen (Spiel-)medien durch. Dieses Eingreifen des Körpers des:der Spieler:in in den simulierten Raum antizipiert bereits die in den 2010er Jahren erneut angefachte Begeisterung für AR- und VR-Technologien und erweitert das Formenrepertoire der digitalen Spielpraxis um die entscheidende Kategorie der Geste.⁷

Dabei erfordert der virtuelle Raum eine Extension der materiell vorliegenden elektrotechnischen Gerätschaften und eine Ausdehnung der digitalen Vermessung in die physische Umgebung der Nutzer:innen. Das Ziel, die Illusion einer täuschend echten künstlichen Welt ohne materielle Beschränkungen zu erschaffen, setzt gerade Technologien voraus, die umso stärker in die physische Umgebung eingebunden sind. So müssen VR- und AR-Interfaces sich beispielsweise innerhalb des Raumes, in dem gespielt werden soll, verorten. Nur Lage-, Positions- und Beschleunigungssensoren, also Geräte, die die materielle Umgebung maschinell fassbar machen, ermöglichen die relativ gut funktionierende Immersion in die simulierte Welt. Hier wird der dialektische Charakter der Virtualität augenfällig. Die Beziehungen zur Umwelt des:der Spieler:in werden also nicht – wie oftmals bewahrpädagogisch befürchtet – unterbrochen, sondern vielmehr technologisch intensiviert und um

5 Vergleiche dazu die Communities: reddit.com/r/battlestations und reddit.com/r/mechanicalkeyboards.

6 Siehe <http://analoggamestudies.org/>.

7 Apperley: »The Body of the Gamer«.

weitere Ebenen angereichert, also komplexer, vielschichtiger, ästhetisch reichhaltiger gemacht. Die Game Studies stehen so vor der Aufgabe, dieser Anreicherung theoretisch und methodologisch Rechnung zu tragen. Dabei ist die Erweiterung der Körperlichkeit durch neue Verbindungen und Ebenen kein neuer Gedanke. Bereits Donna Haraways *Cyborg* ist ein entschieden körperlich-materielles Mischwesen zwischen Mensch, Tier und Maschine.⁸ In der Ökologie Félix Guattaris sind ebenso die Verbindungen in der materiellen Umwelt für eine gleichsam verwurzelte Perspektive auf Individuum, Gesellschaft und Natur entscheidend.⁹

Die Anreicherung bleibt dabei nicht auf private Räume beschränkt. Seit dem Siegeszug der Handheld-Konsolen begleiten und beschleunigen Spiele die Entwicklung und Verbreitung mobiler Medien – vom Nintendo *Game Boy* bis zum *Appstore*. Mit dem Aufkommen der als *Geocaching* bekannten Praxis digitaler Schatzsuche werden schließlich auch lokative Medien für Spielpraktiken im öffentlichen Raum eingesetzt.

Verschiedene Begriffe wurden für die Bezeichnung solcher Spiele in Anschlag gebracht: *Location Based Games* bezeichnet Spiele, bei denen der Ort eine besondere Funktion hat; *Ubiquitous Gaming* betont, dass dies überall der Fall sein kann; *Urban Games* schließlich sind solche Spiele, deren Praktiken in besonderem Maße mit städtischen Räumen in Beziehung treten. Eine hierzu einschlägige Bestandsaufnahme ist in diesem Journal mit der Sonderausgabe *Playin' the City* 2016 erschienen.¹⁰ Wie zur Bestätigung der Relevanz des Themas wurde im gleichen Jahr das äußerst erfolgreiche Android- und iOS-Augmented-Reality-Spiel *Pokémon Go* veröffentlicht, das alle Eigenschaften trägt, die auch viele der früheren, experimentelleren *Urban Games* auszeichnen.

Die Durchquerung eines Raumes, das Spüren der eigenen Körperlichkeit sowie der Materialität der Eingabeinterfaces, das *Mitfühlen* der simulierten Materialitäten sind also wichtige Aspekte der Rezeption von Video- und Computerspielen. Die erlebte Materialität der Spielerfahrung gerät dabei zunehmend in den Blick der computerspielwissenschaftlichen Forschung. Schon die Navigationen-Ausgabe I/2009 *It's all in the Game*¹¹ zielt eine städtische Hochhaus-Skyline in all ihrer ästhetisch-materiellen Unüberwindbarkeit – auch wenn es sich um einen Spiele-Screenshot handelt. Neben der ästhetischen Körperlichkeit digitaler Materialien sowie der Körperlichkeit der Wahrnehmung (Aisthesis) geraten in jüngerer Zeit auch die Materialität des Interfaces und deren Bedingungen stärker in den Blick. In den Interface Studies wird untersucht, wie Steuerungsformen entstehen und enkulturiert werden. Damit stehen weniger das konkrete Spiel als vielmehr die materiellen Voraussetzungen des Spielens an sich im Fokus.

8 Haraway: »A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century«; Deutsch in: Haraway: *Simians, Cyborgs, and Women*, 33ff.

9 Guattari u.a.: *Die drei Ökologien*.

10 Ackermann/Rauscher/Stein: *Playin' the City*.

11 Beil u.a.: *It's all in the Game*.

Ähnlich verhält es sich mit den *Platform Studies*. In ihrer spielwissenschaftlichen Ausprägung gehen sie in erster Linie der Frage nach, wie konkrete Hardware-Plattformen die dafür entwickelten Spiele präformieren bzw. welche wechselseitigen Beziehungen zwischen Game- und Hardwaredesign bestehen.¹² Gleichzeitig rücken auch Vertriebsplattformen, soziale Netzwerke und Streaming-Anbieter in den Fokus der Forschung. Diese Rahmensysteme tragen entscheidend zur Genese und Weiterentwicklung spielerischer und spielnaher Praktiken bei und werfen Fragen nach wirtschaftlicher und sozialer Kontrolle auf.

Die Arbeit an der Entwicklung von Computerspielen geschieht an (nicht nur digitalem) Material und unter Einsatz von Material (nicht nur in Form elektronischer Geräte). Sie ist auch materiell in dem Sinne, als dass sie die physische Tätigkeit materieller menschlicher Körper erfordert. Die physischen Qualitäten der Game-Design-Arbeit wurden in der Navigationen-Ausgabe *Game Laboratory Studies*¹³ durch die Linse der Akteur-Netzwerk-Theorie multifacettiert beleuchtet: Hier stand die Frage am Beginn, welche Objekte, Strukturen oder Elemente bei der Herstellung digitaler Spiele zum Einsatz kommen und wie diese zueinander in Beziehung stehen. Das Ergebnis ist eine kaleidoskopische Analyse der kreativen Arbeit in den Game Studios. Die vorliegende Ausgabe weitet dieses Untersuchungsfeld aus, indem neben den professionellen Game Studios weitere – sowohl historische als auch aktuelle – Orte des kreativen Spiel-Schaffens in den Blick genommen werden.

Spieler:innen sind dabei in doppelter Hinsicht zentral für die Genese des Mediums Computerspiel: Einerseits wirken sie durch ihre Spielhandlungen performativ an seiner Hervorbringung mit, andererseits sind sie als Erzeuger:innen von Praxisgemeinschaften, spielbezogenen Inhalten und Datenmaterial, das in den Entwicklungsprozess eingeht, unmittelbar an der Formung der Computerspiellandschaft beteiligt. Arbeit ist dabei immer materiell insofern sie menschliche Aktivität impliziert, die nur durch den Unterhalt lebendiger Körper durch Unterkunft, Ernährung und andere Formen der körperlichen Sorge verfügbar gehalten werden kann.¹⁴ Kreative Formen wie *Modding*, *Machinima*, *Let's Plays*, *Streaming* wie auch verschiedene Aspekte des Fantums wie *Cosplay* (Kostümieren), *Fanfiction* (kreatives Schreiben), *Blogg*ing und *Vlogg*ing (Berichterstattung) oder Organisieren von Treffen sind eine aktive, motivierte Beteiligung an der Kultur des Spielens, die meist auch materielle Produkte hervorbringen. Die Grenze zwischen *Spielen* und *Spiel machen* wird so zunehmend verwischt – nicht zuletzt auch durch das Genre der

12 Vgl. Montfort/Bogost: *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*.

13 Schröter u.a.: *Game Laboratory Studies*.

14 Im Aufruf, die Ökonomie der Spiele zu untersuchen, konzipiert Rolf Nohr diese explizit immateriell, hier geht es primär um Aufmerksamkeit (Nohr: *Die Natürlichkeit des Spielens*, 217ff). Eine Ökonomie der Spiele ist aber aus den o.g. Gründen immer auch materiell zu denken.

Editor Games (wie etwa *Minecraft*) und leicht zu bedienende Tools zur Spieleerstellung. Die unvergütete Arbeit der Spiele-Fans ist systemisch dabei so relevant, dass sie mit Konzepten wie Kücklichs *Precarious Playbour*¹⁵ diskutiert wird.

Das Spiel|material figuriert also in den unterschiedlichsten Kontexten und Rollen: von Designvorgängen, Industrie- und Fanproduktionen, über den plattformisierten Vertrieb und das Teilen von Spielinhalten, als Interfaceelement zur Ermöglichung von Praktiken des Teilens und Selbstvermessens oder als kunst- und medienpädagogisch einsetzbares Spielmittel.

DIE BEITRÄGE

FELIX RACZKOWSKI

Felix Raczkowski nimmt in seinem Beitrag das grundlegende Verhältnis von Material und Regelwerk beim digitalen Spiel in den Blick. Den Ausgangspunkt seiner Überlegungen bildet dabei die während der Anfangsphase der Game Studies aufgestellte Behauptung des ›Themings‹. Innerhalb dieses ursprünglich von Juul und Aarseth propagierten Konzepts bilden die Regeln den funktionalen Kern des Spiels, während die materielle Ausgestaltung und Erzählung nur als austauschbare Oberfläche, als ›Theme‹, begriffen werden. Raczkowski unterzieht diese Idee der Trennung von Funktion und Repräsentation, die er als strategisches Manöver der Ludologen zur Privilegierung der Regelkategorie – insbesondere gegenüber der Narration – entlarvt, einer ausführlichen Kritik. Die dabei referenzierten Argumente, unter anderem aus den Gender Studies und der Debatte um Charakter-Skins in Free to Play-Spielen, führen zu dem Schluss, dass Repräsentation und Regelsystem im Gameplay eng aufeinander bezogen bleiben, Spiele also nur bedingt themable sind.

Dies bedeutet jedoch mitnichten das Ende für das Konzept des Themings. Wie Raczkowski unter Zuhilfenahme des aus der Pädagogik entlehnten Begriffs des Spielmittels darlegt, sind Spiele während der vorgelagerten Produktions- bzw. Designprozesse tatsächlich themable. Denn bei der *Paper Prototyping* genannten Game Design-Praxis, die der späteren Implementierung des Regelsystems in Codeform i.d.R. vorgelagert ist, werden scheinbar beliebige analoge Spielmittel zur Darstellung der Elemente des getesteten Systems verwendet.

CLAUDIUS CLÜVER

Weist Raczkowski unter Verweis auf die Pädagogik bereits darauf hin, dass die seitens der Ludologen formulierte Beliebigkeit des Spielmaterials für analoge Spiele nicht haltbar ist, so lässt sich Claudius Clüvers Beitrag als phänomenologisch kon-

15 Vgl. Kücklich: »Precarious Playbour. Modders and the Digital Games Industry«.

turiertes Argument für einen festen Bezug von Material und resultierender Spielhandlung lesen. Anhand der Untersuchung von Würfel-, Karten- und Brettspielen zeigt Clüver auf, dass ähnliche materielle Objekte sowie die ihnen anhaftenden spezifischen Attraktionsmomente auch ähnliche Spiele herausfordern, also die Affordanz besitzen, jene Spiele mit ihnen zu spielen. So bieten beispielsweise Würfel sich traditionell für Spiele mit starker Zufallskomponente an, Kartenspiele erfahren einen Wandel vom glücks- zum fähigkeitsbasierten Spiel während die ihnen zugrundeliegenden mathematischen Prinzipien erschlossen werden, und Bretter laden aufgrund der durch sie aufgespannten geometrischen Fläche(n) zum Streit um das repräsentierte Territorium ein. Auf Basis dieser Befunde beschreibt Clüver die untersuchten Objekte als *Spielformen*, die sich dadurch auszeichnen, dass sie stabil, wiedererkennbar und funktional auf das Spiel bezogen sind. Neben diesen objekthaften Spielformen können allerdings auch Praktiken wie Gesten oder mit Spielen in Verbindung stehende Infrastrukturen Formcharakter besitzen. Treten mehrere Spielformen zusammen und trägt die Verbindung wiederum formhafte Züge, ist also ebenfalls stabil, wiedererkennbar und funktional, so spricht Clüver von *Spielformaten*, etwa von Brett- oder Kartenspielen, die auf ein gemeinsames Formeninventar zurückgreifen.

JUDITH ACKERMANN

Als ein solches Spielformat ließen sich die von Judith Ackermann beschriebenen ortsbasierten Mobilspiele identifizieren, denen ebenfalls gemeinsame Formen – Objektformen wie Smartphones und mobile Ortungstechnik, aber auch die Durchführung von (Rück-)Verortungspraktiken – zugrunde liegen. Ackermann macht in ihrem Beitrag den methodologischen Vorschlag, diese Spiele als Linse zu verwenden, durch die das Verhältnis zwischen menschlichem Körper und Technik sichtbar bzw. reflektierbar wird. Ausgang ihrer Überlegungen ist dabei der Befund einer postdigitalen Gesellschaft; einer Gesellschaft also, in der die Digitalisierung nahezu alle Lebensbereiche erfasst hat und sich digitale Technik in zunehmendem Maße auch in den menschlichen Körper einschreibt. Während die zum Symbol jener Einschreibung gewordenen Hybridformen aus Geräten und Körpern bisher nur in Spezialbereichen wie dem Biohacking oder der Prothetik zum Einsatz kommen, sind sie als Metaphern – man denke an McLuhans »extensions of man« oder Haraways »Cyborgs« – längst in der Medienwissenschaft etabliert und dienen auch zur Beschreibung von Geräten, die nah an den Körper treten, die Körpergrenze jedoch nicht überwinden. So generieren lokative Medien, allen voran das Smartphone, durch ihre gleichzeitig in physischen und digitalen Umgebungen ablaufenden Rückverortungspraktiken nicht nur ein durch Körperlichkeit und technische Mediatisierung geprägtes Bewegungshandeln, sondern schaffen auch hybride Räume, in denen ortsbasierte Mobilspiele wie *Pokémon Go* stattfinden können. Während bei der hybriden Alltagsmobilität eine lockere und im weitesten Sinne freiwillige Bindung zwischen Handlungen im physischem und digitalem Raum besteht (siehe

Pinks/Hjorths »digital wayfaring«), nehmen ortsbasierte Spiele laut Ackermann einen wesentlich stärkeren Einfluss auf das mediatisierte Bewegungshandeln. Sie machen die Spieler*innen zu ihrem Spielmaterial, das sich wie auf Kommando durch den urban-digitalen Spielbereich bewegt. Ortsbasierte Spiele operieren demnach am Schnittpunkt von Körper und Technik bzw. von physischer Umgebung und digitalem Raum. Wie Ackermann anhand ihres Designprojekts *Unplug the slavery* illustriert, stellen sie somit ein ideales Mittel zur künstlerischen Reflektion der postdigitalen Gesellschaft dar.

PABLO ABEND/MAX KANDERSKE

Auch die von Max Kanderske und Pablo Abend erforschte Erfassung und Verdatung von Spielhandlungen spielt sich am Schnittpunkt von Körper und Technik ab. Die Autoren analysen eine Gruppe spielerischer Praktiken der Selbstvermessung, die sie im Anschluss an die Quantified Self-Bewegung als quantifizierendes Spielen beschreiben. Die tautologisch anmutende Prämisse ist dabei, dass aufgrund der technisch vermittelten, sich zwischen Spieler:innen und Computer vollziehenden Schleife aus Input und Output jedwede Nutzung digitaler Spiele grundsätzlich als quantifizierend und quantifiziert zu beschreiben ist. Darüber hinaus betreiben Spieler:innen allerdings eine Reihe von Vermessungs- und Vergleichshandlungen, die je nach Ausprägung die Grundlage für transgressive Spielhandlungen, Professionalisierungsbewegungen oder ökonomisch motivierte Affektmodulationen legen können. Von dieser These ausgehend analysieren Abend und Kanderske Praktiken des Sequenzierens, des Protokollierens & Verrechnens und des Sichtbarmachens, die in unterschiedlichen Kontexten, beispielsweise beim Speedrunning, beim Streaming oder im E-Sport, zum Einsatz kommen. Der Praxistheorie Theodore Schatzkis folgend, nehmen sie dabei nicht nur die Praktiken selbst und die sich durch sie konstituierenden Praxisgemeinschaften in den Blick, sondern auch die materiellen Arrangements, die aus den Praktiken hervorgehen bzw. diese erst ermöglichen. Wie die Autoren zeigen, liegen der (Selbst-)Quantifizierung dabei häufig handfeste ökonomische Interessen zugrunde: Entwicklerstudios nutzen seitens der Spieler:innen erhobene Daten als Grundlage für Veränderungen der eigenen Produkte und zur Affektmodulation mit dem Ziel des Kundenerhalts; Streamer:innen erhoffen sich eine Vertiefung der parasozialen Beziehungen zu ihrem Publikum; und Hardwarehersteller instrumentalisieren die datengetriebenen Vorstellungen von Effizienz und Kontrolle, um mit Sensortechnologie ausgestattete Peripheriegeräte zu bewerben.

TIMO SCHEMER-REINHARD

Timo Schemer-Reinhard befasst sich in seinem Beitrag ebenfalls mit den sozialen Praktiken des Erfassens und Teilens der eigenen Spielhandlungen, allerdings mit Fokus auf das zu diesem Zweck eingeführte Interfaceelement des *Share-Buttons*

der Sony Playstation 4. Ausgehend von der Prämisse, dass die an ein Interfaceelement geknüpfte Funktion Gestaltqualität besitzen muss, also als eindeutig identifizierbare, abgeschlossene Wahrnehmungseinheit etabliert bzw. enkulturiert sein sollte, forscht Schemer-Reinhard in der Kulturgeschichte des Teilens nach den Vorbedingungen für die Existenz des *Share-Buttons*. Als hermeneutisches Werkzeug dient ihm dabei eine Kategorisierung der nach ihrem chronologischen Auftreten geordneten Bedeutungen des ›Teilens‹: die als Nullsummenspiel theoretisierte Aufteilung von Besitzstand, die soziale Beziehungen stabilisierende und gemeinschaftstiftende Teilung ideeller Güter und die Kommunikation innerer Gefühlszustände. Voraussetzung für den *Share-Button* sei eine durch die Sozialen Medien geleistete Integration dieser Formen des Teilens, wobei das Objekt des Teilvorganges zwischen materiellem und immateriellem Gut zu changieren scheint, um alle Bedeutungsebenen bedienen zu können. Die Formalisierung der resultierenden Praktiken des Teilens theoretisiert Schemer-Reinhard als *Techniken des Teilens*, die im Bereich des Gamings mit spezifischen Verfahrensweisen, Werkzeugen und Medien verbunden sind, etwa mit dem Teilen von Screenshots oder Highscore-Werten. Mussten diese zuvor individuell und manuell durch die Spieler:innen ausgeführt werden, ermöglichte die Herausbildung einer innerhalb der Spielkultur durchgesetzten Technik bzw. Praxis des Teilens deren materielle Einlagerung in das Interface in Form des untersuchten *Share-Buttons*.

TIM GLASER

Die Gegenstände des Beitrags von Tim Glaser berühren zum einen die bereits von Raczkowski aufgeworfene *Theming*-Thematik, handelt es sich bei ihnen doch um kosmetische Veränderungen bzw. *Skins*; zugleich lässt sich seine Analyse der Plattformisierung der Waffenskin-Ökonomie als Kommentar zu Schemer-Reinhard's Beitrag verstehen – denn sowohl die Praktiken des Teilens als auch die des digitalen Handels unterliegen der Kontrolle der die nötigen Interfaces, Infrastrukturen und Plattformen bereitstellenden Hersteller- und Betreiberfirmen.

Glaser's Beitrag zeichnet die Plattformisierung virtueller Güter nach, die er anhand der Internet-Vertriebsplattform Steam und dem darauf stattfindenden, nutzerseitigen Handel mit offiziellen und inoffiziellen Spielinhalten nachzeichnet. In seiner Analyse des Ego-Shooters *Counter-Strike: Global Offensive* (2012) beschäftigt Glaser sich zunächst mit einem Phänomen, das in der Spielkultur gegenwärtig besonders angeregt diskutiert wird: Viele Entwickler implementieren zufallsbasierte Belohnungsmechanismen, sogenannte *Lootboxen*, in ihre Spiele, die virtuelle Gegenstände enthalten und seitens der Nutzer:innen freigeschaltet oder käuflich erworben werden können. Auch in *Counter-Strike* werden über solche virtuellen Boxen zufällig ausgewählte *Skins* verteilt, die das Aussehen einer Waffe im Spiel verändern. Eine Besonderheit *Counter-Strikes* besteht darin, dass diese Waffenskins von Nutzer:innen über die von Hersteller Valve Corporation gegründete Distributionsplattform Steam getauscht und vertrieben werden können, wobei ein Anteil jeder

Transaktion an das Unternehmen geht. Die damit verbundene ›Waffenskin-Ökonomie‹ betrachtet Tim Glaser aus medienkulturwissenschaftlicher, diskursiver und medienökonomischer Perspektive. Ausführlich widmet er sich neben dem Geschäft mit offiziellen Waffenskins auch der Produktion und Distribution inoffizieller zusätzlicher Spielinhalte, die von Spieler:innen entwickelt und durch den Hersteller Valve Corporation zentralisiert, kontrolliert und zum Teil monetarisiert werden. Der Handel mit nutzergenerierten Spielmodifikationen auf Steam ist verbreitet – und wer hier Mods anbietet, agiert nach Glaser als Crowdworker:in in einer digitalen Gig-Ökonomie. Insgesamt zeugt die Waffenskin-Ökonomie *Counter-Strikes* für ihn vom Prozess der Plattformisierung, in deren Rahmen eine Plattform Infrastrukturen anbietet und Praktiken externalisiert, zugleich aber die Kontrolle über die daraus hervorgehenden Inhalte, Daten und die Monetarisierung der virtuellen Güter behält.

FINJA WALSDORFF

Finja Walsdorffs Beitrag greift ebenfalls die von Glaser aufgeworfene Frage nach der Vergütung von Fanarbeit sowie nach der Kontrolle über die durch sie geschaffenen Produkte auf: Walsdorff beschäftigt sich mit den co-kreativen, kollaborativen Prozessen des Moddings, d.h. der innerhalb gut vernetzter Praxisgemeinschaften stattfindenden fanseitigen Modifikation von Spielinhalten. Im Fokus ihrer Untersuchung stehen dabei sowohl die Produktionsbedingungen, unter denen die Modifikationen erstellt werden, als auch die Vergütungsinteressen der Modder:innen, die häufig sowohl mit den Ansprüchen der eigenen Praxisgemeinschaft als auch mit den rechtlichen und finanziellen Ansprüchen der Herstellerfirmen kollidieren. Während die unentgeltlich geleistete Fanarbeit seitens der Industrie in der Vergangenheit lediglich als kostenloses Marketinginstrument, Experimentallabor zur Auslagerung von Designrisiken oder Contentquelle zur Verlängerung der Produktlebensdauer des Basisspiels angesehen wurde, gibt es in den letzten Jahren zunehmend Versuche, Modder:innen und ihre Produkte in die digitalen Verwertungsketten zu integrieren.

Vor diesem Hintergrund untersucht Walsdorff anhand von leitfadengestützten Interviews mit aktiven Modderinnen das Verhältnis von Moddingszene und Industrie. Konkret geht es um Entwicklerinnen, die in der *Bethesda*-Community bzw. auf der Creation Club-Plattform des Entwicklers aktiv sind. Es zeigt sich, dass die Modderinnen verschiedenen Spannungsverhältnissen ausgesetzt sind: Die Einordnung der Fanarbeit als ›labour of love‹ und die damit einhergehende Kritik an der monetären Verwertung ihrer Produkte steht sowohl dem unmittelbaren Verkauf der eigenen Mods als auch der Kooperation mit den Herstellerfirmen entgegen. Gleichzeitig erschwert die heikle Copyright-Lage in Bezug auf die Grundlage der eigenen Arbeit die unabhängige Durchsetzung der Vergütungsinteressen der Modderinnen, die häufig einen großen Teil ihrer Zeit für die Entwicklung aufwenden.

Innerhalb dieser von Walsdorff beschriebenen komplexen Konstellation von Ansprüchen experimentieren Modderinnen mit verschiedenen Monetarisierungsmodellen – etwa im Rahmen des unmittelbar an das Entwicklerstudio angeschlossenen Creation Clubs, aber auch mit alternativen Modellen wie der Crowdfunding-Plattform *Patreon*, bei der die Entwicklungsarbeit an sich (und kein konkretes Produkt) von Fans finanziert wird.

SVENJA KAISER

Svenja Kaiser beschäftigt sich in ihrem Beitrag ebenfalls mit Fanarbeit und ihren Produkten. Den Ausgangspunkt ihrer Betrachtungen bilden dabei die durch parasoziale Interaktion und Identifikation bedingten Verbindungen zwischen den Nutzer:innen digitaler Spiele und den darin auftauchenden Haupt- und Nebenfiguren. Kaiser beschäftigt sich jedoch nicht mit den spielbaren Akteuren eines Spiels, sondern mit den sogenannten Non-Player Characters (NPCs), die beispielsweise in Erscheinung treten, um dem gespielten Avatar Aufgaben zu übermitteln, insgesamt aber eine untergeordnete Rolle einnehmen. Ihre Untersuchung macht deutlich, dass auch diese vermeintlich unbedeutenden Charaktere von den Nutzer:innen etwa in Bildern (Fanart), Comics, Geschichten (Fanfiction) oder eigenen Spielen aufgegriffen, in den Fokus gerückt und mitunter umgedeutet werden. Die in digitalen Spielen gezeigten Figuren versteht sie vor diesem Hintergrund als *Material*, das Fans weiterarbeiten und transformieren. Internetplattformen und die darin verorteten Online-Communities erweisen sich dabei als besonders relevant, da schöpferische Fans sich hier mit spezifischen Details eines Fanobjekts beschäftigen, dessen Leerstellen ausfüllen und seine unerfüllten Potentiale diskutieren. In einer ethnographischen Untersuchung setzt Kaiser sich deshalb mit ausgewählten Online-Communities auseinander. Dabei zeichnet sie die Entwicklungen nach, welche die Spielfiguren vollziehen, wenn kreative Fans sie in andere Kontexte versetzen, und sie arbeitet die kommerziellen und non-kommerziellen Motivationen heraus, die für das Erschaffen derivativer Werke von Bedeutung sind.

HANNS CHRISTIAN SCHMIDT

Hanns Christian Schmidts medienpädagogisch konturierter Beitrag verortet die aus verschiedenen Pappbögen, den entsprechenden Faltanleitungen sowie einer Softwarekomponente bestehende *Labo*-Erweiterung für Nintendos *Switch*-Konsole innerhalb der Traditionslinie des Einsatzes von Baumaterial bzw. Materialstudien in erzieherischen Kontexten. Für ihn stehen insbesondere die Papierfaltaufgaben des Bauhaus-Meisters Josef Albers exemplarisch für jene experimentelle Auseinandersetzung mit einfachen Materialien, die in erster Linie aus der Reformpädagogik hervorging – man denke an die Fröbelgaben und den Sandkasten – und die mit dem Anspruch verbunden ist, die motorischen und geistigen Fähigkeiten im Umgang mit dem Material zu schulen. Als weiteren Vorläufer der *Labo*-Sets ordnet Schmidt auch

die Maker-Bewegung ein: Das mit dem Herstellen von Dingen verbundene Wissen um ihren Aufbau bildet hier die Grundlage für seine Vorstellung einer an Eric Zimmermans Konzept der ›Gaming Literacy‹ anschließende Literalität des Spiel(en)s, deren Inhalt nicht die Kenntnis von Spielregeln oder kulturellen Bedeutungen von Spielen darstellt, sondern das anhand von Spielmaterial und Spielhandlung gewonnene Wissen über technische Zusammenhänge und Funktionsweisen. Gerade die den Albersschen Vorkurs bestimmende radikale Vereinfachung des künstlerischen Materials, das Falten von Pappkisten, um einen saloppen Ausdruck zu gebrauchen, ermöglicht so das spielerische Öffnen der technologischen Black Boxes, die zunehmend unsere alltägliche Lebenswelt bevölkern.

INA SCHEFFLER

Ina Scheffler nimmt das Werk eines weiteren Bauhaus-Meisters als Ausgangspunkt für ihren kunsthistorischen Einblick in die Entwicklung von Kinderspielzeug und die damit verbundenen Funktionen sowie pädagogischen Implikationen: Im Zentrum ihres Beitrags steht Lyonel Feiningers Block-Eisenbahn, die der Bauhaus-Meister konzipierte, um einen mit dem Anker-Steinbaukasten vergleichbaren, kommerziell erfolgreichen Spielzeugklassiker zu schaffen. Scheffler beschreibt, wie Feiningers Modelleisenbahnen entstanden sind, an welchen Vorbildern sie sich orientierten und wie sie den Bedingungen der industriellen Fertigung angepasst wurden. Dabei spielen immer wieder auch der Begriff des ›Modells‹ und die Frage danach, wie dieses Wirklichkeit handhabbar macht und zu deren Aneignung beiträgt, eine Rolle. Denn im Umgang mit Spielzeugen und den damit verbundenen Maßstabsverschiebungen sowie Gestaltungsaufgaben, so zeigt Scheffler auf, lässt sich die Größe der Welt greifbar machen, sodass Kinder zu Weltenlenkern und -erfindern avancieren können. Ausgehend von Lyonel Feiningers Block-Eisenbahn beschäftigt die Autorin sich darüber hinaus mit dem Künstlerspielzeug als Teil der Lehre im Bauhaus und den verschiedenen Techniken und Materialien, die hier für die Herstellung von Kinderspielzeug genutzt wurden. Dabei zeigt sie auf, dass die am Bauhaus von Künstler:innen entwickelten Kinderspielzeuge ein besonders hohes Maß an Fantasie, Originalität und Kreativität aufwiesen, und wirft schließlich einen Blick auf das Spielzeug der Gegenwart.

DIE HERAUSGEBER:INNEN

Die GamesCoop ist eine am medienwissenschaftlichen Seminar der Uni Siegen entstandene Gruppe von Forscher:innen, die sich schwerpunktmäßig mit analogen und digitalen Spielen auseinandersetzen. Am vorliegenden Band sind als Herausgeber:innen beteiligt: Max Kanderske, Claudius Clüver, Timo Schemer-Reinhard, Finja Walsdorff, Hendrik Bender, Andreas Rauscher und Natascha Adamowsky.

LITERATUR

- Ackermann, Judith/Rauscher, Andreas/Stein, Daniel (Hrsg.): *Playin' the City: Artistic and Scientific Approaches to Playful Urban Arts*. Siegen 2016, <https://dspace.ub.uni-siegen.de/handle/ubsi/1004>.
- Apperley, Thomas H.: »The Body of the Gamer: Game Art and Gestural Excess«, in: *Digital Creativity*, Jg. 24, Nr. 2, 2013, S. 145–56, <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.808967>.
- Apperley, Thomas H./Jayemane, Darshanna: »Game Studies' Material Turn«, in: *Westminster Papers in Communication and Culture*, Jg. 9, Nr. 1, 2012, S. 5–25.
- Bataille, Georges: »Spiel und Ernst«, in Ebeling, Knut (Hrsg.): *Das Spielelement der Kultur*, Berlin 1951.
- Beil, Benjamin/Sorg, Jürgen/Simons, Sascha/Venus, Jochen (Hrsg.): »It's all in the Game«: *Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*, Marburg 2009, https://dokumentix.ub.uni-siegen.de/opus/frontdoor.php?source_opus=572&la=de.
- Benjamin, Walter: *Über Kinder, Jugend und Erziehung: mit Abbildungen aus der Sammlung Benjamin*, Frankfurt a.M. 1970.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt a.M./Berlin/Wien 1986.
- Guattari, Félix/Engelmann, Peter (Hrsg.)/Schaerer, Alec A. (Übers.): *Die drei Ökologien*, Wien 2019.
- Haraway, Donna Jeanne: »A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century«, in: *Socialist Review*, Nr. 80, 1985, S. 65–108.
- Haraway, Donna Jeanne: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York NY 1991.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg 1971.
- Juul, Jesper: *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA 2005.
- Kücklich, Julian: »Precarious Playbour. Modders and the Digital Games Industry«, in: *Fibreculture Journal*, Nr. 3, 2005, http://www.journal.fibreculture.org/issue5/kucklich_print.html, 11.03.2020.
- Montfort/Nick/Bogost, Ian: *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Cambridge MA, 2009.
- Nohr, Rolf F. *Die Natürlichkeit des Spielens: vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*. Medien'Welten 10. Münster: Lit, 2008.
- Reckwitz, Andreas: »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozial-theoretische Perspektive«, in: *Zeitschrift für Soziologie*, Jg. 32, Nr. 4, 2003, S. 282–301.

CLÜVER/KANDERSKE/SCHEMER-REINHARD/WALSDORFF

Salen, Katie/Zimmerman, Eric: Rules of Play: Game Design Fundamentals, Cambridge MA 2004.

Beil, Benjamin/Hensel, Thomas (Hrsg.): Game Laboratory Studies, Siegen 2015, <http://dokumentix.ub.uni-siegen.de/opus/volltexte/2015/820/>.

Sicart, Miguel: Play Matters, Cambridge, MA 2014.