

Randi Gunzenhäuser

ohne Titel

2000-06-20

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17370>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gunzenhäuser, Randi: ohne Titel. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 12, Jg. 2 (2000-06-20), Nr. 5, S. 1–2. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17370>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Von Randi Gunzenhäuser

Nr. 12 – 20.06.2000

Während es an allgemeinen wissenschaftlichen Abhandlungen zu den sogenannten >Neuen Medien< nicht mangelt, haben fiktionale, narrative Computerspiele bisher kaum ernsthafte Beachtung gefunden. Sie sind aber nicht nur die populärsten digitalen Texte, sondern gehören auch zu den komplexesten und aufwendigsten Hypertexten. In einem Vergleich zwischen literarischen und multimedialen sowie zwischen populären Spielen und Spielumgebungen mit künstlerischem Anspruch lassen sich Veränderungen beim Einsatz von Sprache, Bild und Ton beobachten und tatsächliche multimediale Textpraktiken untersuchen.

In Auseinandersetzung mit den spielerischen Textpraktiken können die Wissenschaften ihren eigenen Textbegriff überprüfen: Herkömmliche, auf Geschlossenheit drängende Definitionen von Text, Identität und Körper sehen sich angesichts der multimedialen, interaktiven, offenen Formen gefährdet. Diese Definitionen herrschen in den traditionellen Literaturwissenschaften vor, nehmen demnach sprachbasierte Texte zur Grundlage und geben dem künstlerischen Drucktext vor allen anderen Textsorten den Vorzug. Andere Definitionen von Text, die poststrukturalistischen Theorien und der Textpraxis der Postmoderne ebenso verpflichtet sind wie den populären Medien (Comics, Film, Video), tendieren zur Offenheit und erlauben neue Kategorisierungen und Beurteilungen der herkömmlichen und digitalen Medien. Der Umgang mit Spieletexten bildet demnach nicht nur die passionierten Spielerinnen und Spieler im Umgang mit zeitgenössischen Texten aller Art weiter, sondern potentiell auch die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, die sich auf die Spiele einlassen. Die Wirkungen sind keineswegs spielerisch-beliebig, sondern haben weitreichende Folgen für den Wissenschaftsbetrieb und die Analyse von Texten im allgemeinen.

Es ist nämlich keineswegs so, daß im Umgang mit den neuen Medien allen Nutzern alles erlaubt wäre. Vielmehr knüpfen ProduzentInnen und RezipientInnen digitaler Texte an populäre und künstlerische Traditionen an. Sie schaffen im Sinne Michel Foucaults diskursive Regeln, die Machtverhältnisse fortführen bzw. etablieren helfen. Diese Regeln haben wiederum Auswirkungen auf die >traditionellen< Medien – und das nicht nur in Auseinandersetzungen mit dem Cyberspace, sondern auch mit den jeweils eigenen Diskursstrukturen. Systemische Bedingungen des Diskurses wie Autor- und Rezeptionsfunktion, Wissenschaftsbegriff, Zugangsbeschränkungen und Analysekonzept können sich wandeln.

Der Spielbegriff etwa verändert sich auf allen diskursiven Ebenen. Grenzen zwischen Spiel und Arbeit, Spiel und Kunst, fiktionalem bzw. virtuellem Spiel und >Lebensrealität< verschwimmen. Ein geschlossener, stabiler Identitätsbegriff weicht zunehmend Auffassungen von offenen, prozessualen und multiplen Identitäten. Das individualisierte, in Computernetzen aber auch interaktive >Durchspielen< von Identitätspositionen ist in immer komplexerer Weise möglich. Es bilden sich unter ComputernutzerInnen neue Fähigkeiten heraus, und es entstehen neue "interpretive communities" (Stanley Fish). Diese Interpretationsgruppierungen verbinden nicht weniger nationale Gemeinsamkeiten als vielmehr alters- bzw. geschlechtsspezifische und populärkulturelle Kenntnisse – Kenntnisse, die wiederum durch die Interaktion mit zeitgenössischen digitalen und nicht-digitalen Texten gefördert werden.

Dabei gilt es, die Zugangsbeschränkungen zu analysieren, die sowohl durch die Hard- und Softwareanforderungen bedingt sind wie durch im engeren Sinne soziokulturelle Faktoren: Spezifische Fähigkeiten, von der generellen >computer literacy< über die manuelle Geschicklichkeit im Umgang mit Computer und Schnittstelle bis zum Wissen um populärkulturelle oder kunstgeschichtliche Zusammenhänge sind notwendig, um in Spielwelten aller Art zu bestehen.