

Benjamin Bigl

Rudolf Inderst, Pascal Wagner: #Gamestudies. 20 Jahre Forschungsfantasie: Von der Disziplinierung eines Mediums

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20007>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bigl, Benjamin: Rudolf Inderst, Pascal Wagner: #Gamestudies. 20 Jahre Forschungsfantasie: Von der Disziplinierung eines Mediums. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 40 (2023), Nr. 3, S. 351–353. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20007>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Rudolf Inderst, Pascal Wagner: #Gamestudies. 20 Jahre Forschungsfantasie: Von der Disziplinierung eines Mediums

Marburg: Büchner 2022 (Kritische Reflexionen, Bd.8), 106 S.,
ISBN 9783963173158, EUR 15,-

Prolog: Die vehemente, oftmals emotionale Kritik an den ‚neuen‘ Medien ist doch längst ein alter Hut – heißt es im Geleitwort des hier vorgestellten schlanken Bändchens von Rudolf Inderst und Pascal Wagner (die im Übrigen beide selbst das Diminutiv verwenden, vgl. S.87). Ein äußerst kurzer, aber prägnanter Querschnitt der Ausdifferenzierung der so genannten Game Studies – also der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem erfolgreichsten Unterhaltungsmedium – führt im Geleitwort auf die Relevanzbegründung des Bandes hin. ‚Quo vadis, Computerspielforschung?‘ – so lautet die Frage, welche in der von Frank Jacob herausgegebenen Reihe „Kritische Reflexionen“ gut aufgehoben ist, die den Anspruch vertritt, sich mit Fragen, Krisen, Themen und Problemen unserer Zeit zu beschäftigen

(vgl. S.105). Bewusst kurz (und verhältnismäßig günstig) gehalten sollen Essays unterschiedlicher Herkunft die jeweiligen Themen für ein allgemeineres, weniger akademisch geprägtes Publikum diskutieren und reflektieren. So viel sei vorweggenommen: Das Ziel des Bandes, eine Bestandsaufnahme der Game Studies zu reflektieren, gelingt dem Band ganz ausgezeichnet.

Level 1: Der Band ist in 15 Hauptkapitel gegliedert, Kapitel 1 in ganze 6 Unterkapitel, bei den Kapiteln 4 und 8 sind es zwei Unterkapitel. Uff. In Anbetracht des Umfangs wirkt diese Kleinteiligkeit auf den ersten Blick unrund. Als Quest zum Durchspielen – pardon, Durcharbeiten – hingegen sind die Kapitelchen abwechslungsreich, spannend und bisweilen sogar unterhaltend, da sie die Vielgestaltigkeit und Vielstimmigkeit der Game Studies gut

widerspiegeln. Bei vergleichbar aufgebauten realen Games gerät die eigentliche Story oft in Vergessenheit. Beim Leveldesign des hier besprochenen Bandes ist dies (leider) nicht anders. Zumal die zentralen Protagonisten – Inderst und Wagner – erst im vierten Kapitel näher eingeführt werden. Eben dieses Kapitel ist von zentraler Bedeutung, da es die Autoren aus der Innenperspektive heraus mit ihrer eigenen Spiel- und Wissenschaftskarriere mit der Entwicklung des Forschungsfeldes verbindet. In einem Spiel hätte man sich jedoch schon seit einigen Stunden gefragt, wer eigentlich diejenigen sind, die dem Spielenden aus dem *Off* Hinweise für das Spiel geben.

Level 2: Die Forschung mit und über Spiele ist ein weites Feld, welches vor über 20 Jahren begann. Mittlerweile beschäftigen sich Forscher_innen aus der Medien- und Kommunikationswissenschaft, der Linguistik, der Politik,- Geschichts-, Erziehungs-, Literatur,- der Wirtschaftswissenschaft, der Psychologie, dem Design, der Architektur sowie Forschungsfeldern mit Bezug zur Spielentwicklung mit digitalen Spielen. Die Liste ließe sich weiter fortsetzen, erst recht mit Blick über den nationalen Tellerand hinaus – Game Studies finden überwiegend in Nordamerika, Skandinavien und zunehmend in Asien statt. Zurecht wird daher die Frage diskutiert, ob sich die Game Studies trotz diverser Institutionalisierungsschübe (bspw. eigene Journals und Divisionen in größeren Fachgesellschaften) jemals zu einer eigenständigen Disziplin entwickeln oder dies überhaupt sollten.

Und natürlich: Was sind Game Studies überhaupt?

Level 3: Das Bändchen kreist im Wesentlichen um zwei im Präludium (2. Kapitel) kolportierte Definitionsversuche von Ian Bogost (vgl. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press, 2008), der Game Studies überspitzt formuliert zwischen einem „Arbeitsbeschaffungsprogramm für Menschen [...] die zu viele Computerspiele spielen“ und dem „letzten gescheiterten Versuch, ein Forschungsfeld in den Geisteswissenschaften zu etablieren“ (S.18), verortet. Inderst und Wagner vertreten hier die Position, dass das Feld im Finden und die Wissenschaftswelt allgemein in einer Neuordnung begriffen sei. Für ihre These führen sie unterschiedliche Argumente ins Feld, vor allem das fünfte Kapitel ist diesbezüglich erhellend, da es auch die Anforderungen der (Wissenschafts-) Politik an Disziplinen benennt. Zwischenstand: Game Studies als Protowissenschaft.

Level 4: Die Bemühungen der enthusiastischen Game-Studies-Community kennzeichnen die zweite Hälfte des Bandes, die mehrheitlich auf Konferenzzanekdoten – offenbar aus Mitschriften der Autoren – basieren. Dabei werden auch einzelne, für das Feld wichtige Fachbeiträge, eingewoben, welche die großen gesellschaftlichen Perspektiven, Erwartungen und Vorurteile (bspw. die leidige Diskussion um Killerspiele) rahmen. In diesem Level kommt Abwechslung in die Debatte: durch ein im Interviewstil gebautes Gespräch der Autoren

mit der Düsseldorfer Medienkulturwissenschaftlerin Melanie Fritsch werden Gesichtspunkte zur Frage der Fachwerdung deutlicher, die in den vorangegangenen Kapiteln oft nur als Fragmente angerissen wurden.

Level X, der Bossgegner: Der „transnationale Husarenritt durch die Geschichte, die Entwicklung und den Stand sowie die Betrachtung einiger Protagonist:innen“ (S.93) hat entgegen der Überschrift des letzten Kapitels einen Endgegner: Kürze statt Tiefe ist zwar das unausgesprochene Motto des Bandes, der oft mäandernde – und damit dann doch wenig prägnante – Stil machen das Bändchen dennoch

zu keiner einfachen Kost, trotz des Umfangs. Die Teilhabe an der Fachwerdung insgesamt – teils mit skurrilen Anekdoten ausgeschmückt, die *pars pro toto* zeigen, was auf Konferenzen geschieht und wozu es diese trotz der neuen Online-Möglichkeiten weiterhin geben muss – macht das Bändchen dennoch empfehlenswert. Überzeugend ist auch, dass die Autoren dezidiert und begründet für eine am finnischen Modell orientierte Struktur der Game Studies werben. Es bleibt zu hoffen, dass dies an anderer Stelle in der Debatte aufgegriffen wird.

Benjamin Bigl (Münster)