

Kevin Pauliks

## Riccardo Fassone: Every Game is an Island: Endings and Extremities in Video Games

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.1.7769>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Pauliks, Kevin: Riccardo Fassone: Every Game is an Island: Endings and Extremities in Video Games. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.1.7769>.

### Nutzungsbedingungen:

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

<https://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:

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

**Riccardo Fassone: Every Game is an Island:  
Endings and Extremities in Video Games**

New York/London: Bloomsbury 2017, 208 S., ISBN 9781501316616,  
USD 95,39

*Every Game is an Island* lautet der verheißungsvolle Titel von Riccardo Fassones Monografie, in der er Computerspiele über ihre Enden und Grenzen zu definieren versucht (vgl. S.2).

Zugleich betont Fassone aber auch, dass kein Computerspiel eine ‚Insel‘ sein könne, denn jedes Computerspiel verorte sich in einem „wider ecosystem of (digital) media“ (S.3). Passend zu dieser

paradoxalen Doppeldeutigkeit führt die Struktur des Buches die Leser\_innen vom einzelnen Spiel über das Metaspiel zum Spielesystem.

Computerbasierte Spiele sind nach Fassone „*oppositional state machines*“ (S.20), die eine Autorität bilden, gegen die die Spieler\_innen antreten. Die Grenzen der Spielhandlungen sind die Regeln des Spiels, die erbarmungslos vom Computer kontrolliert werden. Spannend für den theoretischen Standpunkt ist dabei, dass diese Grenzen vom Computerspiel kommuniziert werden, zum Beispiel wenn die Spielfigur stirbt (vgl. S.11). Fassone fokussiert in seiner Untersuchung folglich die „*expressive and communicative features*“ (S.31) von Computerspielen, was er – in Abgrenzung zu den empirischen Game Studies – als „*proceduralism*“ (S.32) bezeichnet. Gemeint ist damit ein radikaler Formalismus, der die sinnstiftenden Mechaniken von Computerspielen untersucht.

Ausgangspunkt von Fassones prozeduraler Analyse sind zunächst einzelne konkrete Computerspiele (z.B. *Super Metroid* [1994], *Dead Space 2* [2011]). Im Kapitel „*Game <-> Game*“ stellt sich Fassone dem Problem des *closure* im Hinblick auf die gleichzeitige Offenheit und Endlosigkeit von Computerspielen. Eine *closure* muss bei Computerspielen nicht zwangsläufig über die Narration erreicht werden, sondern kann auch über das Ludische erfahren werden, zum Beispiel wenn das Spiel ‚geschlagen‘ wurde (vgl. S.52). Untergraben wird diese Erfahrung des *closure* durch das bekannte *Game over*, welches den Spieler\_innen die Grenzen des Spiels aufzeigt. Nur selten stellt ein *Game over*

das tatsächliche Ende des Spiels dar. Viel eher ist es für die Spieler\_innen ein Neuanfang in der offenen und endlosen Zirkularität des Spiels (vgl. S.59). Fassone überzeugt in diesem Kapitel mit detaillierten Fallstudien, in denen er Computerspiele behandelt, die für viele Leser\_innen bereits Spielgeschichte sein dürften. Trotz oder gerade aufgrund des beachtlichen Alters dieser Computerspiele (z.B. *Battlezone* [1980]) schafft es Fassone, eine ganze Reihe von anschlussfähigen Erkenntnissen für den aktuellen Game-Studies-Diskurs zu generieren.

Das anschließende Kapitel „*Game <-> Metagame*“ behandelt die nicht-diegetischen Operationen von Computerspielen. Darin widmet sich Fassone dem noch wenig untersuchten Phänomen der Pause als Form der Fragmentierung des Spiels (vgl. S.88ff.). Ebenfalls wird die Beziehung des Spiels zum Interface untersucht (vgl. S.98ff.). Diese Formen des Metaspiels konfrontiert der Autor schlüssig mit dem für die Game Studies einflussreichen Diskurs der Immersion und des *flows*. So vermag Fassone zu zeigen, dass sich Computerspiele auch jenseits des Spiels oder der Narration untersuchen lassen, er aber dennoch anschlussfähig an den gängigen Diskurs bleibt.

Im abschließenden Kapitel „*Game <-> Games*“ geht es um die spannungsreiche Beziehung von Computerspielen zu anderen Computerspielen. Fassone untersucht unter anderem Paratexte wie Mods (vgl. S.145ff.) und die Serialisierung von Computerspielen (vgl. S.154ff.). Dieses äußerst heterogene Kapitel liefert in den Unterkapiteln

spannende Erkenntnisse, wie beispielsweise, dass Computerspiele auch durch „digital marketplaces“ (S.157) und durch *remaking* (S.159) serialisiert werden. Leider schließt das Unterkapitel zur Serialisierung nicht an die aktuelle Serialitätsforschung an, die auch die Game Studies bereits erreicht hat (vgl. bspw. Denson, Shane/Jahn-Sudmann, Andreas: „Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games.“ In: *Eludamos* 7 [1], 2013, S.1-32).

Fassone gibt mit *Every Game is an Island* einen äußerst differenzierten und in seinen theoretischen Überlegungen kritischen Überblick über

Enden und Grenzen in Computerspielen. Aufgrund des geringen Umfangs des Buchs schafft es Fassone jedoch nicht, jedes Thema vollends zu durchdringen. Die einzelnen Unterkapitel könnten in ihrer jeweiligen theoretischen Tragweite zu eigenständigen Werken ausgearbeitet werden. *Every Game is an Island* legt damit einen zentralen und anschlussfähigen Grundstein für die Untersuchung von Enden im Computerspiel, an die die medienwissenschaftliche Forschung unbedingt anknüpfen sollte.

*Kevin Pauliks (Wuppertal)*