

Martin Janda

Lisa Hinterleitner: Here Be (Dungeons and) Dragons: Karte, Welt und Handeln im Computerspiel

2024

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23293>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Janda, Martin: Lisa Hinterleitner: Here Be (Dungeons and) Dragons: Karte, Welt und Handeln im Computerspiel. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 41 (2024), Nr. 4, S. 647–648. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23293>.

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>

Lisa Hinterleitner: Here Be (Dungeons and) Dragons: Karte, Welt und Handeln im Computerspiel

Glückstadt: Hülsbusch 2022, 130 S., ISBN 9783864881800, EUR 22,80
(Zugl. Masterarbeit an Leopold-Franzens-Universität Innsbruck, 2021)

Karten sind häufig ein wichtiges Element in Computerspielen, in denen die Erkundung und/oder die Eroberung beziehungsweise Verwaltung von Land und Raum Spielziel sind. Mit ihrer Studie zielt Lisa Hinterleitner auf den Zusammenhang von Karte, Welt und Handeln im Computerspiel ab, so dass Fragen zum (diegetischen) Status einer Karte, zu ihrem Verhältnis zur dargestellten Welt, zum Handeln an und mit Karten und zum Wechselverhältnis von Raumhandeln und Karte beantwortet werden.

Zunächst breitet Hinterleitner von Johan Huizingas metaphorischem „Zauberkreis“ (*Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt, 1956, S.18f.) beziehungsweise *magic circle* als ‚Raum im Raum‘ ausgehend die theoretische Fundierung für die Wichtigkeit von

Räumlichkeit des Spiels und des Spielens aus und hebt Raum als konstituierendes Merkmal des Computerspiels hervor (vgl. S.13-17). Der Spielraum erweise sich dabei als nicht neutral, sondern eine etwaige erzählerische Unterfütterung und funktionelle Orte wiesen den Spielraum als mit Aufforderungscharakter (*affordance*) versehenen Raum aus (vgl. S.20).

Wie dieser Raum kartiert wird, ist nach Hinterleitners Literaturrecherche noch nicht ausgiebig erforscht – diese Behauptung ist ob der häufigen Nutzung von unterschiedlich gearteten Karten in Computerspielen durchaus überraschend. Hinterleitner referiert zwar zwei Taxonomien – die von Dennis Edler, Julian Keil und Frank Dickmann („Varianten interaktiver Karten in Video- und Computerspielen: Eine Übersicht.“ In: *KN – Journal of Carto-*

graphy and Geographic Information 68 [2], 2018, S.57-65) fokussiert vor allem auf die Maßstabsgröße der territorialen Darstellung, die von Alex Gekker („[Mini] Mapping The Game-Space: A Taxonomy Of Control.“ In: The Playful Mapping Collective [Hg.]: *Playful Mapping in the Digital Age*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2019, S.134-155) beleuchtet die beiden Aspekte Kartengröße in Relation zu den anderen Bildelementen sowie Interaktivität der Karte. Auch wenn in diesen beiden Arbeiten durchaus Ansatzpunkte zu finden wären, so begibt sich Hinterleitner auf eine erfrischend phänomenologische Reise und präsentiert eingehende und objektnahe Analysen konkreter Karten in Computerspielen zweier Genres: des Open-World- und des Strategie-/Aufbauspiels. Hinterleitner kann anhand ihrer Untersuchungsobjekte drei mögliche diegetische Status von Karten ableiten: zumeist extradiegetisch, deutlich seltener intradiegetisch und in sehr seltenen Grenzfällen semidiegetisch. Mini-Maps (kleine Karten, die nicht gesondert eingeblendet werden müssen, sondern im spielerischen Dauerbetrieb in der Regel in einer der Bildschirmecken sichtbar sind) beschreibt Hinterleitner als Erweiterung des Blicks beziehungsweise als sekundärperspektivische Funktion der Optimierung des Spielhandelns – man könnte auch von einer funktionellen, spielmechanischen oder ludischen *Mise en abyme* sprechen, da Mini-Maps Spielprinzip und -ziel in kleinem

Maßstab innerhalb des Spielbilds reproduzieren, wodurch sich fast schon die Frage nach der ‚eigentlichen‘ Spielerspektive und der Sekundärperspektive aufdrängt. Außerdem arbeitet Hinterleitner heraus, dass sich das Kartografieren – beispielsweise das Freilegen unentdeckter Bereiche und das Signieren von Orten – nicht nur der Orientierung im Raum dient, sondern sich als mit einer zunehmenden Menge an Symbolen versetzte Wissensquelle erweist, in die sich der stetige Veränderungs- und Fortschrittsprozess der Spieler:innen und Spielfiguren in und auf der Karte einschreibt.

Da es sich bei Hinterleitners Studie um ihre ursprünglich 2021 abgegebene und nun als geringfügig überarbeitete Buchversion veröffentlichte Masterarbeit handelt (vgl. S.8), fehlt jedoch erwartungsgemäß die Thematisierung weitergehender, angrenzender Bereiche wie Karten, die nicht im Computerspiel selbst enthalten sind: Kultur und Handwerk des Erstellens eigener gezeichneter oder gemalter Karten, darüber hinaus Nutzen und (Sammler-)Wert von im Spielkarton mitgelieferten, offiziellen papiernen Karten sowie Ästhetiken von Karten gegebenenfalls nach Genre seien an dieser Stelle beispielhaft genannt. Dennoch ist Hinterleitner mit ihrer Arbeit eine wertvolle Erweiterung des noch weitgehend unbeackerten Feldes der Forschung von Karten im Computerspiel gelungen.

Martin Janda (Offenbach)