

Anja Rau

Computer Games and Digital Textuality. Konferenzbericht

2001-03-23

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17440>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rau, Anja: Computer Games and Digital Textuality. Konferenzbericht. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 16, Jg. 3 (2001-03-23), Nr. 2, S. 1–3. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17440>.

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/>

Computer Games and Digital Textuality. Konferenzbericht

Von Anja Rau

Nr. 16 – 23.03.2001

Abstract

Am 1. und 2. März 2001 fand an der IT Universität Kopenhagen, Dänemark, die Konferenz "Computer Games and Digital Textuality" statt. Mit über 160 internationalen TeilnehmerInnen aus Forschung, Wissenschaft und Wirtschaft war CGDT 2001 die weltweit erste Konferenz mit einem akademischen Blickwinkel auf Computerspiele.

Der inter- und transdisziplinäre Charakter des Programms wurde vom Gastgeber geprägt: Der Fachbereich für "Digital Aesthetics and Kommunikation" sucht wie die Universität selbst die Synergien aus Ansätzen der Geistes- und Naturwissenschaften sowie der freien Wirtschaft - dies betonte auch Universitätspräsident Mads Tofte in seiner Eröffnungsrede.

Die vier Keynotes von Thomas Jakobson (IO Interactive, Dänemark), Espen Aarseth (Universität von Bergen, Norwegen), Selmer Bringsjord (Rensselaer Polytechnic Institute, US) und Marie-Laure Ryan (freie Wissenschaftlerin, Colorado, US) steckten die Rahmenpunkte ab, innerhalb derer sich der Diskurs über digitale, ludische Texte aktuell bewegt: zwischen Markt und Universität, zwischen Text- und Spieltheorie, zwischen künstlicher Intelligenz und Literatur.

Thomas Jakobson stellte das neueste Action-Adventure von IO Interactive vor, "Hitman - Codename 47", in dem Figuren wie Objekte mit einander bedingenden Eigenschaften und "Sinnen" ausgestattet sind, so dass sie innerhalb der dramaturgischen Vorgaben des Spiels quasi frei agieren. Gegen dieses Highlight der technischen Machbarkeit stellte Selmer Bringsjord die Frage, ob es überhaupt möglich ist, Computerspiele mit fesselnder Dramaturgie zu entwickeln. Bringsjord reduziert diese Problematik auf ein traditionelles Literaturverständnis und die Frage nach einer künstlichen Intelligenz, die dieses - als Story Master oder als Figur im Spiel - reproduzieren kann.

Marie-Laure Ryan widmete sich der undankbaren Aufgabe, den literaturtheoretischen Ansatz der Narratologie für die digitale Text- und vor allem Spieltheorie nutzbar zu machen. Ihre These, dass Menschen Welt narrativ strukturieren, war einer der heftigst debattierten Punkte der Konferenz. Espen Aarseth lieferte einen Überblick über die junge Tradition der Computerspiele und der aktuellen Forschungsansätze und setzte mit einem Jacques Ehrmann-Zitat (von 1968!) das Motto der Konferenz: "The time has come to treat play seriously".

Das Programm war lose in vier Teile gegliedert, wobei sich der erste Tag schwerpunktmäßig mit Computerspielen, der zweite mit digitaler Textualität allgemein befasste. In der ersten Session führten Aki Järvinen (Icon Medialab, Finnland) mit "A Doom with a View. Introducing Ludological Premises" und Susana Pajares Tosca (Oxford Brookes University, UK/Universität von Madrid, Spanien) mit "Role-playing in multiplayer environments. Vampire: The Masquerade Redemption" in die Ludologie und Spieltheorie ein. Offensichtlich wurde dabei, dass entgegen der ursprünglichen Philosophie der digitalen Literatur selbst Multiplayer-Computerspiele die Rolle des Autors nicht zurücknehmen, sondern im Gegenteil in eine neuwertige und starke Position zurückheben.

In der zweiten Session sprachen Anja Rau (Blue Mars, Deutschland) mit "Reload - Yes/No - Time in Graphic Adventures", Jesper Juul (IT Universität) mit "Play time, Event time, Themability" und Markku Eskelinen (Finnland) mit "Aspects of time in Computer Games" über Zeit in Computerspielen. Temporalität hat sich in den letzten Jahren zu einem zentralen Thema der digitalen Literatur (-Theorie) entwickelt und Computerspiele scheinen in der Lage zu sein, zeitgenössische Zeitkonzepte weitaus adäquater zu verhandeln als traditionelle Textformen das vermögen.

Tag zwei begann mit Untersuchungen von Computerspielen aus unterschiedlichen akademischen Perspektiven: Kognition und Körperlichkeit (Ulf Wilhelmsson, Universität Kopenhagen, Dänemark, "What's in those video games?"), Theaterwissenschaft (Ragnhild Tronstad, Universität Oslo, (Norwegen, "MUDs, performance and theatricality") und Soziologie (Frank Schaap, Universität Amsterdam, Niederlande, "The Social Life of the Game" - eine Auseinandersetzung mit dem Mythos der freien Wahl zumindest des sozialen Geschlechts im Internet). Raine Koskimaa (IT Universität Kopenhagen) stellte zwei neue Webfictions der Hyperfiction-"Altmeister" Michael Joyce und M.D. Coverly vor: "The Sonatas of Saint Francis" (Joyce) und "The Book of Going Forth by Day" (Coverly). Lisbeth Klastrup, zusammen mit Jesper Juul Hauptorganisatorin der Konferenz, zeigte Methoden des digitalen Textdesigns in virtuellen Welten anhand ihres StoryMOO "The House of Mystery". Die Konferenz endete mit einem Ausblick (und Rückblick) auf mobiles Spielen auf Handys und Handhelds von Seppo Kuivakari (Universität von Rovaniemi, Finnland).

Computerspiele sind nicht mehr der besorgniserregende Zeitvertreib meist männlicher Teenager, sondern entwickeln sich zu einer eigenständigen Textform. Während ein Großteil unserer Kommunikation und Transaktionen in das Internet und andere digitalen Medien migriert, gewinnen digitale Texte an (sogenannter "hoch-" wie sogenannter "pop-") kultureller Bedeutung und die Grenze zu traditionellen Spielen verschwimmt in der interaktiven, prozeduralen digitalen Umgebung. Mit der Konferenz "Computer Games and Digital Textuality", die in dieser oder einer ähnlichen Form im regelmäßigen Rhythmus stattfinden soll, gibt es endlich ein Forum, digitale, ludische Textphänomene angemessen und mit einem akademischen Anspruch diskutieren zu können. Die Selbstverpflichtung, unterschiedliche wissenschaftliche Disziplinen und Ansätze aus Wirtschaft und Industrie zu verbinden, lässt hoffen, dass die digitale Literaturtheorie tatsächlich eher "von allen gemacht" werden wird, als das dem Papiertext oder auch dem Film im Kontext der traditionellen Universitäten gelingen konnte.