

Das Spiel beginnt: Game-Medialität neu denken

Jörg Hackfurth

Abstract:

In der Reihe "Metabasis", herausgegeben vom Institut für Künste und Medien (IKM) der Universität Potsdam im Bielefelder transcript Verlag, ist der Sammelband Game Over!? Perspektiven des Computerspiels erschienen, der in acht Aufsätzen das Computerspiel als ein genuin eigenständiges Medium beschreiben will. An der Schnittstelle von Medientheorie und Game Studies untersuchen die Autoren so unterschiedliche Aspekte wie z.B. den virtuellen Grafik-Raum, die Bildphänomenologie digitaler Spiele, die das Spiel bedingenden Dispositive oder das rezeptionstheoretische Phänomen der "Involvierung".

How to cite:

Hackfurth, Jörg: „Das Spiel beginnt: Game-Medialität neu denken [Review on: Distelmeyer, Jan; Hanke, Christine; Mersch, Dieter (Hg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld: transcript, 2007.]“. In: KULT_online 20 (2009).

DOI: <https://doi.org/10.22029/ko.2009.467>

© beim Autor und bei KULT_online

Das Spiel beginnt: Game-Medialität neu denken

Jörg Hackfurth

Jan Distelmeyer, Christine Hanke, Dieter Mersch (Hg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld: transcript. 159 S., Paperback, € 19,80. ISBN-10: 3-89942-790-4. ISBN-13: 978-3-89942-790-5

Wie schon bei früheren Medienrevolutionen, so widmet sich die Wissenschaft auch diesmal einem neuen Medium, dem digitalen Spiel (Computer-/Videospiele), mit beträchtlicher Verzögerung (Mitte der 1990er) – und die deutsche scientific community ist wie so oft noch einen Tick zögerlicher (ab 2000). Dabei sind die Videospiele drauf und dran, Film und Fernsehen als Leitunterhaltungsmedien abzulösen. So haftet auch – wie Anfang des 20. Jahrhunderts dem frühen Kino ("Kintopp") – dem Computerspiel ein Hauch von Unterschicht an, weswegen die vornehmlich bürgerlich ideologisierte akademische Elite erst Selbstüberwindungsarbeit leisten muss.

Diese Widerstände fordern aber insbesondere junge Nachwuchswissenschaftler heraus – die natürlich auch eine dem Gegenstand zuträgliche mediale Sozialisation erfahren konnten –, sich als Avantgarde der als marginalisiert empfundenen Game Studies zu profilieren. Auf der anderen Seite wird das neue Medium ignoriert, belächelt oder gar – im Zuge von Verdummungs-, Sucht- und "Killerspiel"-Debatten – für soziale Schiefelage und Jugendgewalt verantwortlich gemacht.

"Die meisten Verfechter bestimmter Positionen befinden sich auf einer Mission", gibt der Kunst- und Medienwissenschaftler Frank Furtwängler in seinem Aufsatz "Zu den Ambiguitäten der Videospieelforschung und -industrie" zu bedenken (S. 60). Sein Beitrag ist Teil der jüngst bei transcript erschienenen Sammelbandpublikation Game over!? – Perspektiven des Computerspiels, die von Medienwissenschaftlern des Potsdamer Instituts für Künste und Medien (IKM) im Verbund mit dem 2008 gegründeten interdisziplinären Zentrum für Computerspielforschung digarec herausgegeben wurde.

Da sich die Computerspielforschung aus den unterschiedlichsten Disziplinen (Literatur-, Medien-, Filmwissenschaft) speise, verwundere es nicht, so die Mit-Herausgeberin Christine Hake in der Einleitung, das dieses neue kulturelle Phänomen überwiegend mit den tradierten Erklärungsansprüchen und Paradigmen analysiert würde und die Theoriebildung nach wie vor inkohärent bliebe (S. 8). Ausgangspunkt des Sammelbands sei es daher, die spezifische Medialität des Computerspiels theoretisch genauer zu umreißen und aus anderen Disziplinen importierte Analyseinstrumente dahingehend zu betrachten, inwieweit sie die Konzeption des Mediums beeinflussen: "Wird das Computerspiel auf diese Weise nicht als das schon Bekannte

begriffen, statt es (durchaus verwundert) als Neues, in seiner Andersheit erst noch zu Erfassendes zu behandeln?" (S. 8)

Die zwei gängigen approaches, die das Bild der Game Studies in den vergangenen Jahren prägten, nämlich den ludologischen und den narratologischen, findet man in diesem Sammelband nur am Rande erwähnt. Die acht Aufsätze (inklusive Einleitungssessay) nähern sich dem Medium raumlogisch (Matthias Bickenbach, Stephan Günzel und – am Beispiel der "Game-Mentalität" der Film-DVD – auch Jan Distelmeyer), sozioökonomisch (Frank Furtwängler) oder – mit Foucaults Konzept des 'Dispositivs' – diskursanalytisch.

Britta Neitzel untersucht in ihrem Beitrag "Medienrezeption und Spiel" das Medium rezeptionsästhetisch und schlägt – in Abgrenzung zum passiven Konzept der "Immersion" – die Kategorie der "Involvierung" vor (S. 102): Der Spieler sei durch Handlungsangebote im Gegensatz z.B. zum nicht interaktiven Medium Film "doppelt involviert", durch ein "spielerisches Gleichgewicht von Nähe und Distanz" einerseits als Zuschauer, andererseits als Akteur bzw. Spieler (ebd.). Darauf aufbauend unterscheidet Neitzel sieben Techniken der Involvierung (im Anschluss an Marie-Laure Ryans Entwurf von "Immersion" (in *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore 2001)), von der sensomotorischen bis zur ökonomischen Involvierung. Zu Widerspruch fordert ihre "Arbeitsthese" zur emotionalen Involvierung auf: "Empathie oder Identifikation mit dem Protagonisten eines Computerspiels finden sich [...] nicht während des tatsächlichen Spiels, sondern vor allem in Aktivitäten, die ein Spiel rahmen, wie zum Beispiel auf Fansites, in Chats oder auch Lookalike-Contests" (S. 108). Schließlich ist schon das populäre Genre des "Survival Horror" ein Paradebeispiel für eine Spiegelung der Emotion (Angst) in Spieler und Hauptfigur. Und sind nicht auch die Cutscenes Teil des Spiels?

Insgesamt bietet der Sammelband mit seinem Ansatz, das digitale Spiel als genuin neues Medium zu begreifen, eine Impulse liefernde Ausgangsbasis für eine Neubetrachtung des Mediums Computerspiel. Für Einsteiger in die Game Studies ist der Band allerdings nicht geeignet – es werden profunde Kenntnisse der gegenwärtigen Forschungslage voraussetzt.