

Sammelrezension Computerspiele

Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel

Marburg: Schüren Verlag 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Bd. 14), 371 S., ISBN 978-3-89472-441-2, € 29,90

Tanja Adamus: Computerspiele. Mods, Clans und E-Sportler

Saarbrücken: VDM 2006, 184 S., ISBN 978-3-86550-304-6, € 59,-

Als die Gesellschaft für Medienwissenschaft 2004 Computerspiele in den Mittelpunkt ihrer Jahrestagung in Braunschweig stellte, erschien dies seinerzeit Vielen noch als furchtbar aufregend und als bedeutungsvolles Symbol dafür, dass die ehemalige Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft nun definitiv bei ‚den Medien‘ angekommen ist. Der nun vorliegende Sammelband dokumentiert von dieser Aufregung wenig – und beweist dafür umso mehr, dass ‚neue Medien‘ für fortlaufende Verschiebungen innerhalb der Disziplin sorgen, die ihre gewissermaßen traditionellen Gegenstände und Methoden dennoch und deshalb ‚pflegen‘ kann. Der Herausgeber und die Herausgeberin machen dies schon in ihrer Einleitung deutlich, wenn sie betonen, dass das Computerspiel als Gegenstandsbereich neue methodologische und theoretische Fragen provoziert, dass dies aber nur dann fruchtbar ist, wenn es mit den etablierten Medien und den etablierten wissenschaftlichen Werkzeugen in einen produktiven Zusammenhang gebracht wird.

Der Titel von Tagung und Band – *Das Spiel mit dem Medium* – weist entsprechend über das Computerspiel hinaus und postuliert, dass auch andere Medien unter Perspektiven untersucht werden, die durch das Computerspiel erst Prägnanz erhalten; ganz zentral eben der Aspekt des Spiels / des Spielerischen, der in Ergänzung oder Konkurrenz zu etablierten Konzepten wie Narrativität, optische Wahrnehmung, Kommunikation etc. eine (alternative) Beschreibung von medialen Darstellungsformen und deren Verhältnissen zu Subjekten und Körpern erlaubt. Der Untertitel – „Partizipation – Immersion – Interaktion“ – listet dabei exemplarisch weitere einschlägige *keywords* auf, die auch die Binnengliederung des Bandes prägen, wobei historische Kontextualisierungen, Medienvergleich und konkrete Fallanalysen nebeneinander stehen.

In den meisten Beiträgen werden die Begriffe problematisiert oder zumindest auf eine Vielfalt an divergierenden Realisierungsformen hin aufgefächert. So zeigen Jens Schröter und Christian Spieß am Beispiel von Videokunst, dass Interaktivität von den konkreten Bezugnahmen abhängt, die durch ein je spezifisches Interface ermöglicht werden: die Autoren argumentieren damit auch gegen

die Vorstellung, dass Interaktivität ein selbstverständliches Merkmal digitaler Medien sei, das diese von analogen unterscheiden würde. Ganz ähnlich zeigt Eggo Müller für die Geschichte des Fernsehens, dass eine normative (bzw. affirmative) Bestimmung von Interaktivität nie die historischen und sozialen Konstellationen erfassen kann, die einen bestimmten Modus medialer Interaktivität mit je spezifischen Restriktionen und Möglichkeiten konstituieren. Joan Kristin Bleicher schildert die vielfältigen Varianten, mit denen das Fernsehen in neueren Sendeformen Interaktivität inszeniert. Während dabei zum Teil ein kommerziell-spielerisches Zusatzangebot im Internet präsentiert wird, findet zugleich eine Rückkehr zu den „Kernkompetenzen“ (S.80) des Mediums statt, wenn Interaktivität in diversen Reality-Formaten mit dem Versprechen eines Zugriffs auf eine vermeintlich vor-mediale Realität auftritt.

Auch das Konzept der Immersion wird in seiner Wechselwirkung mit den etablierten Medien in den Blick genommen. Jörg Schweinitz geht (wie auch ein weiterer Beitrag von Jan Distelmeyer) von aktuellen filmischen Thematisierungen virtueller Welten aus, um in einem filmhistorischen ‚Umweg‘ Immersion als einen konstitutiven Mythos auch schon des frühen Films aufzuzeigen; sein konzeptueller Vorschlag zielt darauf, Filmwahrnehmung – nicht anders als spielerische Wahrnehmung – als „Oszillieren zwischen Immersion und Distanz“ (S.153) zu fassen. Wenn auch mit ganz anderen theoretischen Bezugsgrößen wird dies noch in den Beiträgen bestätigt, die sich mit Computerspielen im engen Sinne beschäftigen. So beginnt Frank Furtwängler beispielsweise seine Auseinandersetzung mit dem immersiven Potenzial von Computerspielen mit der klassischen Formel eines „willing suspension of disbelief“ (S.155), betont dann aber unter Rückgriff auf die Spieltheorie von Gregory Bateson, dass im Prozess des Spielens die Spannung zwischen einer metakommunikativen Rahmung, die das Spiel erst zu einem solchen macht, und einer immersiven Aufhebung einer solchen Rahmung immer erhalten bleibt. Dies zeigt sich prägnant auch in Matthias Bopps Auseinandersetzung mit der Didaktik von Computerspielen, die für die Spielerfahrung (und dies ist tatsächlich ein entscheidender Unterschied etwa zur Filmerfahrung) unerlässlich ist, zugleich immer wieder verborgen oder in Spielelemente eingebunden wird; Bopp spricht entsprechend von einer „immersiven Didaktik“ (S.183). Dass hierbei insbesondere der Körper in unmittelbarer Rückkopplung an die visuellen und auditiven Prozesse lernen und automatisieren muss, macht der Beitrag von Serjoscha Wiemer deutlich. Unter Bezug auf den Begriff der Mimesis, akzentuiert er dabei einerseits die Fähigkeit des Körpers, seine Grenzen zu verschieben und so neue Erfahrungen zu eröffnen, andererseits aber auch seine potenzielle Verdinglichung und Funktionalisierung. Dieser Aspekt steht im Beitrag von Rolf F. Nohr im Mittelpunkt, der das Computerspiel hinsichtlich seiner Körper und Wahrnehmung rhythmisierenden Leistung in den historischen Kontext von Disziplinierung und Arbeitswissenschaft stellt.

Ergänzung finden solche Fragestellungen auf der einen Seite durch Beiträge,

die das Computerspiel auf seine Artikulation von Geschlechterdifferenzen (Karin Enders) oder generell auf seine hegemonialen kulturellen Semantiken und die potenziellen Gegenstrategien (Christian Riedel) untersuchen. Auf der anderen Seite finden sich Beiträge, die einen weiteren Horizont relevanter Kontexte eröffnen: So werden etwa die historischen Voraussetzungen für die ‚moral panics‘ um das Computerspiel rekonstruiert (Maaïke Lauwaert weist etwa auf die Pädagogisierung von Spielsachen im Kindergarten des 19. Jahrhunderts hin), die politischen und didaktischen Programmatiken „kon-kreativer“ Rollenspiele an Formen des Avantgarde-Theaters rückgebunden (Judith Mathez) oder das widersprüchliche Verhältnis von allgemeiner Regel und konkretem Bei-Spiel an kybernetischen Einführungsbüchern verhandelt (Ulrike Bergermann).

Der Band und seine 22 Beiträge (die hier nicht alle im Einzelnen behandelt werden können) vermeiden es erfreulicherweise, das Computerspiel als ein distinktes Objekt zu definieren und zu klassifizieren; bei aller (auch qualitativen) Heterogenität der Beiträge bietet er stattdessen eher eine Kartierung von Fragen und Aspekten, die sich der Medienwissenschaft angesichts der nun schon seit einigen Jahren unabweisbaren ökonomischen, technischen und ästhetischen Relevanz des Computerspiels stellen. Schwächen zeigen sich am ehesten hinsichtlich der systematisierenden Zuspitzung, so wenn etwa die Wechselwirkungen zwischen Computerspielen und anderen Medien zwar vielfältig nachgewiesen, nie aber auf konkrete Mechanismen und Konsequenzen zurückgeführt werden. Zudem finden sich im Ganzen etwas wenige Bezugnahmen auf das ja mittlerweile doch schon breite Feld internationaler Forschungen der Game Studies.

Ähnliches gilt durchaus auch für die monografische Studie zu Computerspielen, die Tanja Adamus, Pädagogin an der Uni Duisburg-Essen, vorgelegt hat. Die Arbeit zielt darauf, den Stellenwert von Computerspielen als spezifischen „Erlebnis- und Inszenierungsräumen“ (S.13) insbesondere von Jugendlichen herauszuarbeiten. Einerseits recht konventionell, andererseits aber übersichtlich und prägnant werden dazu zunächst Definitionen und Klassifikationen von Computerspielen vorgenommen, die (unter Bezug auf die Arbeiten von Claus Pias und Jürgen Fritz) eine Lokalisierung einzelner Spiele in einem mehrdimensionalen Feld erlauben. Den Kern der Studie, die mit einer detaillierten Beschreibung der speziellen Praxisformen von modifizierten Ego-Shootern und vernetzten Wettkampfformen endet, bildet eine Auseinandersetzung mit dem Modellstatus von Computerspielen. Weil (gerade in der Pädagogik) das Thema der Gewalt unumgänglich ist, bemüht sich die Autorin, die komplexen und vielfältigen Beziehungsförmigkeiten zwischen Computerspiel und Alltagsrealität herauszuarbeiten. Zum einen betont sie (wie auch die oben erwähnten Beiträge des Tagungsbandes) die ambivalente Haltung der User zu den Spielen: Keineswegs verschmelzen diese mit den (quasi diegetischen) Figuren, hängt der Spielerfolg doch gerade davon ab, mit der Figur zwar zu handeln, diese zugleich aber distanziert zu beobachten.

Die vom Alltag abgegrenzte Regelwelt der Spiele rückt notwendigerweise (und im Unterschied zur dominanten Rezeption von Film und Fernsehen) Inhaltsaspekte – etwa ‚Gewalt‘ – in den Hintergrund, weil je nach Aufgabe und Anforderung der ‚Inhalt‘ ganz unterschiedliche Relevanz erhält. Dass dennoch Computerspiele als Modelle für reales Handeln fungieren können, wird mit einer generellen Koexistenz unterschiedlicher Weltkonstruktionen im Alltagsleben und mit selektiv möglichen Transfers zwischen diesen Weltkonstruktionen begründet. Entscheidend ist hierbei, dass es immer zusätzliche Voraussetzungen (Motive, Kontexte, Anlässe) braucht, um solche Transfers zu realisieren. Dieses Modell bietet tatsächlich eine Grundlage, um nicht-deterministische und nicht-kausale Effekte von Computerspielen zu diskutieren. Bedauerlich ist, dass die entsprechenden Faktoren viel zu wenig systematisiert werden und somit – auch dies vielleicht kennzeichnend für eine pädagogische Perspektive – lediglich die „individuellen Dispositionen der Spieler“ (S.124), nicht aber mediale, formale oder technische Aspekte als handfeste Kriterien in den Blick geraten.

Markus Stauff (Köln)

Hinweise

- Bermejo, Fernando: *The Internet Audience. Constitution and Measurement. Digital Formations*, Vol.35, New York, Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt/M., Oxford, Wien 2007, 280 S., ISBN 978-0-8204-7932-3
- Eitmann, Jens: *Nützlichkeit im Internet. Eine Bedarfsanalyse für ein Wissenschaftsportal am Beispiel der Umweltpsychologie. Blickwechsel*, Bd.6, Stuttgart 2006, 186 S., ISBN 978-3-515-08901-2
- Borgmeyer, Christian: *Die Medienbranche im digitalen Zeitalter. Chancen und Risiken der technologischen Entwicklungen*. Saarbrücken 2007, 108 S., ISBN 978-3-8364-0545
- Kocher, Mela: *Folge dem Pixel-Kaninchen. Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele. Arbeitsbericht des SIKJM*, Nr.28, Zürich 2007, 272 S., ISBN 978-3-0340-0795-5