

## **GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung**

München: Junius 2012, 212 S., ISBN 978-3-88506-691-0, € 14,90

Es ist nur eine Frage der Zeit gewesen bis durch den anhaltenden Boom der Computerspielindustrie die im Nachgang mitwachsende medienwissenschaftliche Disziplin der so genannten *Game Studies* auch hierzulande Einführungswerke publiziert wie sie schon seit Jahren in der dafür bekannten Junius Reihe „Zur Einführung“ erscheinen. Zwar zeigt sich der Forschungsbereich der *Game Studies* auf internationaler Ebene als hybride Disziplin, die auf empirische Sozial- und Kommunikationsforschung über Designtheorie, Medientechnik und Informatik bis hin zur kulturwissenschaftlich-hermeneutisch orientierten Medienanalyse ausgreift. Die vom Autorenkollektiv des medienwissenschaftlichen Seminars der Universität Siegen unter dem Pseudonym „Gamescoop“ vorgelegte ‚kooperative‘ Einführung in die Theorien des Computerspiels versammelt ihre sechs Einzelbeiträge allerdings vor allem um den letztgenannten methodischen Punkt. Dies geschieht

laut Selbstaussage der Autoren nicht in der kanonisierenden Absicht, Lektüreklassiker und ihre maßgebenden Theorien vorzustellen, sondern vielmehr um den „bisherigen methodologischen Diskurs der Computerspielanalyse aus verschiedenen Perspektiven“ zu bilanzieren und sich damit gleichzeitig aus der „Beliebigkeit disziplinärer Einzelaspekte und kontingenter Materialelektionen“ abzuheben (S.11). Zu diesem Zweck verzichtet der Band auf eine umfangreiche Programmatik und linear aufeinander aufbauende Argumentation. Den leitmotivischen Rahmen bildet lediglich das Stichwort von der „Spieler-Spielwelt-Beziehung“ (S.11), wodurch zwar alle Einzelbeiträge aufeinander verweisen, jedoch auch in beliebiger Reihenfolge gelesen werden können, was der Handlichkeit eines propädeutischen Nachschlagewerkes natürlich zuarbeitet.

Aus einer diskurstheoretischen Perspektive eröffnet Benjamin Beil den Band mit einem Beitrag zum Genre-

konzept von Computerspielen. Als hybride mediale Artefakte situieren sich Computerspiele in einem Genresystem, das für Beil weder über die Kategorisierung ihrer Spielelemente noch die der filmischen Formen erklärbar ist. Vielmehr seien laufende Ausdifferenzierungsprozesse ebenso im Rückgriff auf Computerspielgeschichte zu betrachten, da intermediale Zitate schon längst deren eigene Genrestile betreffen und diese fortwährend weiterverarbeiten würden (vgl. S.27ff.).

Die ständige Rekombination bereits existierender Computerspieltypen leistet damit etwas eigenes, sie erweitert die Möglichkeiten des Spiels. Virtueller Bildraum und Handlungsoptionen der Spieler werden immer wieder aufs Neue verbunden. Auf diese Weise wird Handlungserleben in einem virtuellen Raum erzeugt, das im Diskurs der *Game Studies* mit Konzepten von *Interaktivität* und *Immersion* beschrieben worden ist.

Unter dem Oberbegriff der *Involvierung*, der sowohl einen rezipierenden als auch analytischen Modus der Mediennutzung umfasst, ordnet der Beitrag von Britta Neitzel besagte Konzepte ein und unterscheidet weitere Formen des Handlungserlebens, die als Strategien der *Involvierung* zwischen diesen beiden Modi verlaufen, d.h. deren Intention das Aushalten des schwierigen Balanceaktes von „Nähe und Distanz von Spielern zum Spiel“ ist (S.82).

Darstellungstechnisch wird in Computerspielen für Jochen Venus damit nicht allein die äußere, audio-

visuell wahrnehmbare Form des Handlens in Szene gesetzt. Die „formale und funktionale Polyvalenz“ (S.104) ihrer Darstellungsästhetik ermöglicht dies zwar analog zu performativen Bühnenkünsten und dem Bewegtbild des Films. Medienhistorisch einmalig wie spezifisch für Computerspiele ist laut Venus jedoch deren Potential, „Tätigkeitsempfinden selbst [...] zum Gegenstand der Darstellung“ (S.118ff.) zu erheben und damit gleichzeitig auch die Möglichkeit, per Computerspiel körperlich gespürte Erfahrung zu kommunizieren (vgl. ebd.).

Die Arbeit an der ‚differentia specifica‘ des Computerspiels setzt der Beitrag von Thomas Hensel in umgekehrter Richtung fort, indem er auf Handlungspotentiale des Spiels, genauer, des digitalen Bildes verweist. Bildlichkeit und Ikonizität von Computerspielbildern zu begreifen, bedeutet für Hensel das Bild nicht allein als Funktion des Narrativen oder Ludischen zu beschreiben, sondern umgekehrt das Ludische und Narrative ebenso als Handlungsform und Funktion des Bildes (vgl. S.146ff.).

Seine spieler- und spielzentrierte Perspektive auf Interaktion, Wirkungsmacht und Aktivität hält der Band auch im abschließenden Beitrag von Philipp Bojahr ein. Komplementär zum Beitrag von Timo Schemer-Reinhard, der die Komplexität technisch-materialer Gebundenheit und deren Unsichtbarmachung an der Schnittstelle zwischen User und Spiel über eine Betrachtung der Logik von Steuerungssystemen in Computerspielen analysiert, richtet Bojahr den Blick auf deren Störbarkeit. Sein

Analyseschema von Störfällen in Computerspielen dient ihm dabei nicht nur zur Unterscheidung von offensichtlichen Unfällen und komplexen Störungsdynamiken als Unterbrechung oder Abbruch des *Game plays*, sondern umfasst auch Spielarten der Störung als kreatives Mittel vom User erstellter Inhalte, so genannter *User-generated content*.

Fachtermini dieser Art finden sich im Glossar des Bandes ausführlicher erklärt. Zudem zeichnen sich alle Einzelbeiträge darin aus, verbürgte Begriffe wie *Genre*, *Dispositiv* und *Diskurs* sicher auf das neue Analysefeld einzuführen. Für neue Begrifflichkeiten wie *Ergo-*

*dizität*, *Immersion* oder *Involvierung* verläuft der betriebene Argumentationsaufwand überwiegend materialnah ab, wodurch besagte Termini erfreulich ‚geerdet‘ bleiben.

Für den Bereich der *Game Studies* liegt somit ein Einführungsband vor, der sowohl durch anschauliche Darstellung wie auch transparenten Rückgriff auf bereits etablierte Konzepte aus einem wachsenden Beschäftigungsfeld der Medienwissenschaften überzeugt und zweifelsfrei die Qualität eines Standardwerkes besitzt.

Tim Raupach (Marburg)