

## Neue Medien

### Traudl Büniger: Narrative Computerspiele. Struktur & Rezeption

München: kopaed 2005 (kopaed Hochschulschriften), 328 S., ISBN 3-938028-21-1, € 19,80

Ist der empirische Nachweis zu führen, dass sich die spielerischen und die erzählenden Passagen in Computerspielen zu einer komplexen immersiv-identifikatorischen Rezeption von fiktionalen Welten mitsamt der dort angesiedelten Figuren verbinden? Dieser spannenden und für die Game Studies folgenreichen Frage geht Traudl Büniger in ihrer Dissertation nach: In ihrer Pilotstudie hat sie die Rezeption eines jüdisch-narrativen Spiels (*Ronja Räubertochter*, Hamburg: Oetinger interactive 2000) durch fünf Mädchen – mit Hilfe teilnehmender Beobachtung, Interviews und anderer Erhebungstechniken – untersucht.

Als wichtiges Ergebnis kann festgehalten werden, dass auch in Spielsituationen Sozio-Emotionen beobachtet werden konnten: „Zumindest wenn die Rezipientinnen zwischen sich selbst und der Spielfigur unterscheiden, also nicht-immersiv rezipieren, evozieren auch die ludischen Phasen Sozio-Emotionen.“ (S.285) Ein zweiter interessanter Punkt ist die Beobachtung, dass sich das Computerspiel als ein Medium erwiesen hat, „das lustvolle Rezeptionserlebnisse ermöglicht und Anlass zu Anschlusskommunikation über emotional Bewegendes bieten kann, wie es herkömmlicherweise der Rezeption von Geschichten zugeschrieben wird.“ (S.302) Hier empfiehlt sich das Spiel als Gesprächsgegenstand etwa im Deutschunterricht.

Allerdings muss dieser Befund wieder eingeschränkt werden, da sich die ludischen und die narrativen Passagen (zumindest in den von Traudl Büniger untersuchten Spielen) funktional eher behindern: Es „ergibt sich die paradoxe Situation, dass sich die für die Persönlichkeitsbildung relevante Dimension der Rezeption und [spielerisch-immersiver; F.D.] Genuss diametral gegenüber stehen.“ (S.285) Nach Büniger würde also auch hier die alte Weisheit gelten, dass vor allem die bitteren Pillen hilfreich sind.

Aber kehren wir noch einmal an den Anfang zurück und das heißt in diesem Fall zum Titel der Dissertation: Es handelt sich dabei nämlich zumindest um eine Ungenauigkeit in der Benennung des Themas, denn es wird weder die grundlegende Bestimmung einer Gattung ‚Narratives Computerspiel‘ geleistet, noch wird primär ‚das‘ Narrative im Computerspiel analysiert. Stattdessen konzentriert sich Traudl Büniger zum größten Teil auf die medienpädagogische Analyse von ‚Computerspieladaptionen von Kinder- und Jugendliteratur‘ (S.7), wie sich die Autorin auf Seite eins klarzustellen genötigt sieht – und eben dies sollte dann auch so auf dem Umschlag stehen.

Möglicherweise war es ja der Verlag, der auf den ‚pompöseren‘ Titel gedrängt hat – zumindest aber hätte er die Autorin entsprechend beraten müssen. Doch auch sonst ist das Buch recht lieblos gestaltet: Wir erhalten keinerlei Informationen zur Autorin oder über den Entstehungskontext der Arbeit; insbesondere der Einsatz von Bildmaterial zur Illustration der Spielbeschreibungen hätte deutlich umfangreicher ausfallen müssen.

Mit dem Titel der Arbeit ist aber auch und vor allem ein handfester wissenschaftsinterner Fauxpas verbunden: Denn die für die Forschung zu Computerspielen derzeit wichtigste Differenzierung ist die Unterteilung in „zwei Lager [...]“. Die ‚Narratologen‘ und die ‚Ludologen:‘ (Tilman Baumgärtel: Rezension von Neitzel/Bopp/Nohr. In: *MEDIENwissenschaft* 3/2005, S.391.) Vor diesem Hintergrund ist es äußerst verwunderlich, wenn eine Arbeit, die mit dem Signalwort ‚narrativ‘ im Titel auftritt, ihre Argumentation mit einer Selbsteinstufung ins Feld der ‚Ludology‘ beginnt, welche im Übrigen dann auch recht unbekümmert mit den Game Studies insgesamt gleichgesetzt werden. Diese fehlende Einordnung ins wissenschaftliche Feld ist umso bedauerlicher, da die Studie ja durchaus das Potential hätte, eine vermittelnde Rolle zwischen den Lagern zu spielen; paradoxerweise gerade deshalb, weil sie am Ende zu dem Ergebnis kommt, dass Computerspiele gerade nicht „als Syntheseprodukte aus Narration und Regelspiel“ (S.18) beschrieben werden können, sondern dass sich im Objekt selbst die narrativen und ludischen Aspekte eher unverbunden abwechseln.

Um diese Position theoretisch zu begründen, wird von Büniger der zu Grunde gelegte Spielbegriff gleich im ersten Schritt der Argumentation präzisiert: Computerspiele könnten nicht „sinnvoll mit ‚dem Spiel‘ verglichen werden“. (S.17) Die Autorin schränkt die Vergleichbarkeit auf das ‚Regelspiel‘ ein und dort auf die Unterkategorie des ‚Gesellschaftsspiels‘ und nochmals auf die Unterkategorie des ‚Brett- und Tischspiels‘, kommt dann aber zu dem Schluss, dass sogar diese Gruppe „noch zu umfassend ist, um als strukturelle Analogie der ludischen Anteile von Computerspieladaptionen kinder- und jugendliterarischer Stoffe dienen zu können. Denn die [...] Ähnlichkeiten [...] treffen nur für das Gesellschaftsspiel (im engeren Sinne) zu, das sich daher als Analogie anbietet.“ (S.31)

Diese Einschränkung auf das Regelspiel wird vorgenommen um den Preis des Ausschlusses erstens der alternativen Großgruppe ‚Bau-/ Konstruktionspiel‘ (Gäbe es z.B. im Bereich der simulativen Computerspiele von den *Sims* bis zu Flipperspielen nicht auch hierzu strukturelle Analogien?). Zweitens wird der Bereich der Fantasie- und Rollenspiele nicht zugelassen, da in diesen Formen eine „emotionale Perspektivübernahme“ (S.17) wirksam sei, während bei Computerspielen lediglich ein kognitiver Rollenwechsel stattfände. Dies werde den Spielen zumindest häufig mit kulturpessimistischer Geste vorgeworfen, so dass die Einschränkung auf das Regelspiel (bzw. eine Unter-Unter-Unterkategorie derselben) eine stark defensive Rückzugsposition darstellt. Dabei wäre auch die These

vertretbar, dass es sich bei Computerspielen um ein erzählerisches Spielmedium handelt, in dem gerade erstmals der emotionale Perspektivwechsel systematisch in mediale Strukturen eingeschrieben ist – im Gegensatz zum Roman und Spielfilm, die in der Regel nur eine Perspektive als Identifikationsangebot präsentieren. (Vgl. Frank Degler: „Medienspiele – Spielmedien. Zur Intermedialität von Film und Computerspiel“ In: Andreas Böhn (Hg.): *Formzitat und Intermedialität*. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag 2003, S.45-72)

Aber trotz dieser Defizite ist die Arbeit mit Gewinn lesbar: Als eine medienpädagogisch motivierte, mit empirischen Methoden arbeitende Studie zur Rezeption von Computerspieladaptionen von Kinder- und Jugendliteratur und als weiterführende Analyse der sich daraus ergebenden pädagogischen Möglichkeiten stellt sie einen willkommenen Gegenpol zur immer gleichen und billig zu habenden Medienschelte dar.

Frank Degler (Mannheim)