

Digitale Medien

Gundolf S. Freyermuth: Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung

Bielefeld: transcript 2015, 277 S., ISBN 9783837629828, EUR 17,99

Digitale Spiele generieren zunehmend Marktanteile und werden von allen Altersstufen genutzt (vgl. S.18f.), daher steigt die Bedeutung der Fachrichtung Game Studies. *Games | Game Studies | Game Design: Eine Einführung* richtet sich vor allem an Studienanfänger_innen und -interessierte. Es werden grundlegende Begriffe diskutiert und Literaturverweise gegeben, die eine eingehende Beschäftigung mit der Computerspielhistorie und dem gegenwärtigen Forschungsstand ermöglichen. Gundolf S. Freyermuth ist Gründungsdirektor des Game Lab in Köln, einem der ersten Standorte, an dem ein Bachelor-Studiengang zu digitalen Spielen sowie ein Master-Studiengang zur Spieleentwicklung angeboten wird. Seine Publikation ist unterteilt in die zwei großen Abschnitte „Games“ und „Game Design“.

Im ersten Teil finden sich hauptsächlich Kapitel zur Definition von Games und der Entwicklung dieser Definitionen im Zusammenhang mit der Geschichte von Computerspielen. Diese Geschichte wird zudem auch losgelöst von Begriffsbestimmungen betrachtet; darauf folgt ein Ausblick auf die Zukunft digitaler Spiele. Im ersten Teil des Buchs ist vor allem die Attestierung einer „prozeduralen Wende“ (S.61ff.) interessant, die seit den 1950er

Jahren im Gange sei; demnach hätten digitale Spiele eine Tendenz zu einer „prozeduralen Generierung von Prozeduralität“ (S.69). Als Beispiel für diesen Trend führt Freyermuth Spiele wie *Elite: Dangerous* (2014) an, in welchem Spieler_innen in einem Raumschiff nahezu grenzenlose Universen erkunden und Handelsbeziehungen mit anderen Spezies aufbauen können. Als weiteres Beispiel nennt er *No Man's Sky* (2016), in dem es ebenfalls unbekannte Planeten zu erforschen gilt. Laut der Produktbeschreibung soll es im Spiel unzählige Möglichkeiten geben, wie die prozedural generierten Planeten beschaffen sind. So besteht zwar die Möglichkeit, auf andere Spieler_innen zu treffen, allerdings ist die Wahrscheinlichkeit hierfür aufgrund der enormen Anzahl von Planeten derart gering, dass *No Man's Sky* trotz der Funktion, es online spielen zu können, vorrangig ein Singleplayer-Erlebnis bieten soll. Solche emergenten Abläufe innerhalb des Spielerlebnisses stellen dem Autor zufolge einen signifikanten Unterschied zwischen digitalen und analogen Spielen dar (vgl. S.70). Ein früheres Beispiel für diese Art des Spielerlebnisses ist das Pen & Paper-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* (1971).

Anschließend folgen Kapitel zur ‚hyperepischen Wende‘ (vgl. S.71ff.)

seit den 1970er und der ‚hyperrealistischen Wende‘ (vgl. S.83ff.) seit den 1990er Jahren. Dort werden Berührungspunkte verschiedener Darstellungsformen und wie diese einander befruchteten aufgezeigt. Etwas sperrig beim Lesen muten dabei die Zeitsprünge in der Wahl der betrachteten Spiele an. So thematisiert Freyermuth etwa die genannten aktuellen Beispiele, während er wenige Seiten später die Spiele *Star Trek* (1971) und das bereits erwähnte *Dungeons & Dragons*, das in zahlreichen Ausführungen bereits seit den 1970ern vertrieben wird, anführt (vgl. S.76).

Bevor der zweite Hauptteil zum „Game Design“ beginnt, schiebt Freyermuth ein „Intermezzo“ ein, in dem er gekonnt die gegenwärtig bedeutendsten audiovisuellen Darstellungs- und Erzählweisen der „beiden aktuellen Leitmedien“ (S.119) Film und Spiel in Beziehung zueinander setzt. Darin stellt er unter anderem die historische Entwicklung dieser Medien dar. Er fragt anhand dieser Aufarbeitung, ob sich Spielfilme und digitale Spiele aufgrund ihrer technologischen Voraussetzungen überhaupt sinnvoll gegenüberstellen lassen (vgl. S.135ff.), wobei er sich zu keinem abschließenden Fazit hinreißen lassen möchte.

Im zweiten Hauptteil „Game Design“ stellt der Autor unter anderem drei Visionäre vor, deren Überlegungen diesen Bereich nachhaltig beeinflussten: Bruce Sterling, Norbert Bolz und Kevin Kelly. Sterling

betonte die Relevanz einer Geschichte für das Spieldesign und das daraus resultierende Selbstbewusstsein von Spieler_innen. Laut Bolz verlangt gutes Design nach der bewussten Wahrnehmung der Natur und damit auch des Menschen als Objekt. An Kelly interessiert Freyermuth die Erkenntnis über die Vernetzung der Dinge und das daraus resultierende Bestreben nach einer Hybridisierung der alltäglichen Erfahrungswelt im Game Design (vgl. S.165).

Games | Game Studies | Game Design bietet einen ausgezeichneten Überblick über zahlreiche Facetten der Geschichte von Computerspielen. Dabei nimmt der Autor auch Leser_innen ohne Vorkenntnisse an die Hand und arbeitet relevante Sachverhalte sorgfältig auf. Um den Ausführungen aber folgen zu können, ohne Abstriche machen zu müssen, ist allerdings ein gewisses Hintergrundwissen gefragt. Oftmals werden nur Titel von Spielen genannt, jedoch keine ausführlichen Beschreibungen zu deren Inhalt geliefert. Die Fülle an Verweisen auf bestehende Forschungsliteratur bietet interessierten Leser_innen allerdings zahlreiche Möglichkeiten, tiefer in die Materie vorzudringen, während das Werk sich nicht in einer reinen Orientierungsfunktion verliert, sondern darüber hinaus eine solide, eigenständige Einführung in den behandelten Diskurs liefert.

Yannick Suchwallo (Marburg)