

**Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC  
Keynote-Lectures 2009/10. With Contributions by Espen Aarseth,  
Lev Manovich, Frans Mäyrä, Katie Salen, and Mark J. P. Wolf**

Potsdam: Universitätsverlag Potsdam 2011 (Reihe DIGAREC  
Series, Bd. 6), 159 S., ISBN 978-3-86956-115-8, € 18,-

2008 mit dem Band *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008* gestartet, hat sich die *DIGAREC Series* inzwischen als fester Bestandteil im immer noch überschaubaren medienwissenschaftlichen Diskurs um Computerspiele etabliert. DIGAREC steht für das *Digital Games Research Center* der Universität Potsdam und die gleichnamige Reihe ist durchaus bemerkenswert: Zum einen aufgrund ihrer konzeptionellen Heterogenität, reicht die bisherige Spannweite doch von Monographien über

Vortragsreihen bis hin zu Konferenzbänden. Zum anderen aber auch wegen ihrer Veröffentlichungspolitik, denn alle Publikationen sind dankenswerterweise auch als frei verfügbare Volltexte online erhältlich. Insofern führt der aktuelle Band 06 die bisherige DIGAREC-, Tradition' fort: Es handelt sich hierbei um die Veröffentlichung von fünf Keynote-Vorträgen überaus namhafter Akteure der New Media- und Games-Forschung, die im Wintersemester 2009/10 an der Universität Potsdam gehalten wurden und heute sowohl in schriftlicher

als auch audiovisueller Form über die Homepage ebenjener Universität bezogen werden können. Ein übergeordnetes Thema existiert dabei nicht, einen weiten Rahmen gibt allenfalls der gemeinsame „focu[s] on the culture and nature of digital games“ (S.6) vor.

Mark Wolf sieht in seinem Beitrag „space [as] [...] integral part of the video gaming experience“ (S.18) und entwirft darauf aufbauend eine Theorie des Raums im Computerspiel. Jener Games-Raum wird als komplexes Netzwerk von „spatial cells“ (S.22) beschrieben, also einzelnen Raumpartitionen, welche dem Spieler diverse Navigationsmöglichkeiten bieten. Die spatiale Konfiguration eines Computerspiels ergibt sich sodann aus den Relationen, Grenzen und Verbindungen zwischen einzelnen *spatial cells*. So gewendet wird Wolfs Modell zugleich zu einer fruchtbaren Analyse-methode, deren Stärke nicht zuletzt in ihrer universellen Anwendbarkeit liegt: Die Spannweite der angerissenen Beispiele reicht von *Pac Man* (1980) bis *Portal* (2007). Ebenfalls universell konzipiert ist die Beschäftigung Espen Aarseths mit der Ontologie des Computerspiels – der Frage, „what games are“ (S.50). Allerdings, und dies verwundert, wenn man die bisherigen Werke Aarseths in Betracht zieht, bewegt sich der Beitrag auf Wegen, die in den letzten Jahren bereits beschrritten wurden; von der Rückbindung des Spiels an Caillois oder an Wittgensteins Sprach-Spiele bis zur Unterscheidung zwischen einer an der Oberfläche erscheinenden semiotischen und einer tieferliegenden strukturellen Spielebene sind viele Argumentationslinien recht bekannt.

Den Blick auf das Spiel an sich verlassend, widmet sich Katie Salen in ihrem Beitrag dem „metagame“ (S.70), also dem, was außerhalb des Spielens, danach und dazwischen passiert. Sie hebt die soziale Komponente des Spielens hervor und sieht vor allem in Entwicklungen wie dem vernetzten und kollaborativen Mobile Gaming das Potential, eine besondere Fülle von Metagame-Erfahrungen zu ermöglichen. Laura Ermi und Frans Mäyrä untersuchen indes eine spezifische Form der Ingame-Erfahrung: Von der Prämisse „If we want to understand what a game is, we need to understand what happens in the act of playing“ (S.90) ausgehend, fokussieren sie die Immersion als Schlüsselphänomen des Computerspiel(en)s. Anhand eines elaborierten Modells wird das Konzept der Immersion in die Kategorien „sensory immersion“, „challenge-based immersion“ sowie „imaginative immersion“ ausdifferenziert (S.101f.). Abschließend bietet eine empirische Untersuchung Einblick in die Erscheinungsarten des Immersiven in zeitgenössischen Computerspielen. Zu guter Letzt verlässt Lev Manovichs Beitrag die Sphäre des Computerspiels und beschäftigt sich mit Formen der Visualisierung von Informationen in digitalen Medien allgemein. Historisch argumentierend, benennt er „reduction and spatiality“ (S.122) als stabile Kernprinzipien der Informationsvisualisierung seit dem 18. Jahrhundert. Neue Medien ermöglichen es hingegen, Informationen nicht nur komplexitätsreduziert in Form anderer Zeichen, etwa Graphen, Diagrammen o.Ä., zu repräsentieren, sondern

gleichsam direkte Visualisierungen aus dem medialen Material selbst zu kreieren, z.B. in Gestalt von Wordclouds: „Direct visualization takes the existing data and builds visualization out of this data preserving its form.“ (S.134). In Neuen Medien begegnet uns also nicht mehr und nicht weniger als eine neue historische Form der Visualisierung von Informationen, wie Manovich überzeugend argumentiert.

Insgesamt lässt sich der kleine, aber feine Band in seiner Heterogenität durchaus als Querschnitt durch die verschiedenen Ebenen der aktuellen Games Studies betrachten. Erstens zeigt sich darin die Vielfalt der Zugänge und Methoden, stehen doch strukturalistische Formalanalysen neben ontologischen Ansätzen oder interdisziplinärer empirischer Spieleforschung. Sichtbar werden zweitens auch die zahlreichen Facetten des Gegenstands selbst, die von Einzelspielen bis zu Multiplayer-Games, von der Betrachtung der Spiele bis zum Fokus auf die Spielenden reichen. Drittens macht der Band klar, dass die Beschäftigung mit Games immer auf die Sphäre des Digitalen im Allgemeinen verweist, dass also die Untersuchung von Computer- und Web-Phänomenen auch nutzbar gemacht werden kann für die Games Studies. Und schließlich viertens enthalten die Beiträge auch das ‚offizielle‘ Mantra der Games Studies, indem sie es in bemerkenswerter Häufigkeit (re-)zitiieren: Wir sind gerade am Anfang, es ist noch ein langer Weg.

Peter Podrez (Erlangen)

### Hinweise auf künftige Rezensionen

- Markus Gamper, Linda Reschke, Michael Schönhuth (Hg.): Knoten und Kanten 2.0. Soziale Netzwerkanalyse in Medienforschung und Kulturanthropologie. Bielefeld: transcript 2012, 318 S., ISBN 978-3-8376-1927-0, € 33,80
- Bernhard Pörksen, Hanne Detel: Der entfesselte Skandal. Das Ende der Kontrolle im digitalen Zeitalter. Köln: Herbert von Halem 2012, 248 S., ISBN 978-3-86962-058-9, € 19,80
- Bernard Robben, Heidi Schelhowe (Hg.): Be-greifbare Interaktionen. Der allgegenwärtige Computer: Touchscreens, Wearables, Tangibles und Ubiquitous Computing. Bielefeld: transcript 2012, 398 S., ISBN 978-3-8376-2005-4, € 33,80
- Roberto Simanowski: Textmaschinen - Kinetische Poesie - Interaktive Installation. Zum Verstehen von Kunst in digitalen Medien. Bielefeld: transcript 2012, 334 S., ISBN 978-3-89942-976-3, € 32,80