

Alexander Schlicker

Die Vermessung der Game Studies: Hybride, Kanon, Spiel(er). Rezension zur Einführung *Theorien des Computerspiels* der GamesCoop.

Der Beitrag stellt die 2012 im Rahmen der Junius-Reihe veröffentlichte Einführung Theorien des Computerspiels vor. Dabei ist vor allem zu würdigen, dass es sich bei diesem Sammelband um die bis dato tiefendste und medienwissenschaftlich differenzierteste Einführung in das Forschungsfeld der Game Studies im deutschsprachigen Raum handelt.

Into the maze: Zum (Ab)Stand der Game Studies

Wie in fast jeder Publikation geradezu selbstaffirmativ hervorgehoben wird, die sich mit Computerspielen beschäftigt, haben sich digitale Spiele als Forschungsobjekt in den letzten Jahren interdisziplinär etabliert. Neben sozialwissenschaftlichen Studien stellen speziell Forschungen aus dem Bereich der Intermedialität oder genrehistorische Studien, die meist an der Schnittstelle Film, Literatur und Spiel angesiedelt sind, längst keine Rarität mehr dar. Auch abseits des dezidiert gesuchten Austausches mit anderen Medien erschienen über die Jahre Monografien und Sammelbände, die der Eigengesetzlichkeit des Mediums Computerspiel mit einem eigens zu diskutierenden und stets weiterentwicklungsbedürftigen Instrumentarium begegnen. Wissenschaftlicher Austausch oder gar Abgrenzung entzündete sich dabei meist anhand der Frage, wie ein Hybridmedium wie das Computerspiel überhaupt in seinen Facetten untersucht werden kann. Ein bis heute vielzitatierter,

forschungsgeschichtlich mittlerweile jedoch weitgehend ad acta gelegter Grabenkampf, ob Computerspiele überhaupt als Erzählmedien oder stärker bezüglich ihres Simulations- und Konfigurationscharakters zu behandeln sind, kann mit Blick auf den differenzierten und integrativen Umgang mit solchen Fragen nur noch als einer der Grundsteine der Game Studies gelten. Dennoch bleibt die Frage an sich, nämlich welche Faktoren des Computerspiels beispielsweise in seiner historischen Entwicklung bis heute als dominanter oder variabler fokussiert werden müssen stets virulent und perspektivenabhängig. Wenn man von Computerspielen speziell unter dem Gesichtspunkt seiner Technikgenese und der Remediation als Hybridmedien spricht, geben die vielfältigen Formen des Computerspiels zwischen Handygame, Online-Rollenspiel, Cyberdrama und Ego-Shooter stets Anlass zur Auseinandersetzung: So lässt sich auch die eingangs erwähnte Selbstaffirmation der Game Studies dahingehend verstehen, dass sie ihr Selbstbewusstsein auch aus der gesellschaftlichen Relevanz und Präsenz ihres Gegenstandes zieht, die wiederum zur Folge hat, dass Computerspiele unter dem Verdacht populärer Trivialität noch immer um Gleichberechtigung im medialen Miteinander bemüht sind. Überblickt man diese Entwicklung über die letzten zwanzig Jahre, die als Inkubationszeit der heutigen Game Studies grob veranschlagt werden können, ist festzuhalten, dass sich innerhalb der Game Studies verschiedene Forschungszweige gebildet haben, die in ihrer Gesamtheit und jeweiligen theoretischen Komplexität immer mehr nach einer eigenen Historisierung ihres Gegenstandes und dem Umgang mit ihm verlangen. Diesem bisherigen Mangel eines Leitfadens durch das empirische Labyrinth der Game Studies entgegenzuwirken, bedeutet an der für die Etablierung einer jeden Wissenschaft notwendigen Kanonisierung von Wissen mitzuwirken, um den Einstieg und damit die Möglichkeit einer erweiterten Diskussionskultur zu

erleichtern. Eine solche Kanonisierung vor allem methodologischen Wissens darf in einer sich stetig entwickelnden und konsolidierenden Disziplin wie den Game Studies nicht verwechselt werden mit einer nach Vollständigkeit strebenden Retrospektive. Vielmehr muss der Versuch im Vordergrund stehen, den bisherigen Diskurs der Computerspielanalyse in seiner Vielfalt unter einem modernen Dach zu vereinen, das die eigene Disziplin der Game Studies als solche stärkt, jedoch zum Dialog mit anderen einlädt. Dieser Herausforderung stellt sich die von mehreren Beiträger/inn/en der GamesCoop zusammengetragenen *Theorien des Computerspiels* im Rahmen der Reihe *Zur Einführung* des Hamburger Junius-Verlags. Gemäß der Veröffentlichungspolitik des Junius-Verlags, setzt der Band die bisher vorliegende Reihe historischer Einführungen in verschiedene Theorien und Medien wie Film und Fotografie fort und reklamiert als bis dato erste grundlegende Einführungspublikation in die Game Studies im deutschsprachigen Raum einen besonderen Platz.

Spiel(er)regeln des Bandes: Design und Konzept

In den sechs Einzelbeiträgen wird der für eine Einführung in das Thema Computerspiel avancierte Versuch unternommen, sowohl prägnant als auch vielfältig bisherige Wege und Potenziale der Game Studies aufzuzeigen, um dadurch an einer Konsolidierung des Faches mitzuwirken. Als klassisch zu bezeichnende Zugänge zur Genre-, Dispositiv- oder Immersionstheorie finden ebenso Berücksichtigung wie neuere Ausrichtung in den Bereichen der Bildwissenschaft. Alle Beiträge, die sich dem Problem widmen, wie das Computerspiel über den jeweiligen Zugang eigen- und interdisziplinär definierbar ist, werden durch einen Leitrahmen verschaltet, der die Beiträge in ein Dialogverhältnis setzt. Um dies zu gewährleisten, entschieden sich die Herausgeber in der Einleitung als theoretische Rahmung für

die sogenannte Spieler-Spielwelt-Beziehung. Diese Setzung legt den konzeptionellen Akzent darauf, dass Computerspiele durch ihr interaktives Involvierungsangebot und unmittelbar daran angeschlossene Themenkomplexe wie die audiovisuelle Performanz, aber auch durch Kommunikationsangebote wie die musterhafte Erwartungshaltung bei Genres in ein variables Aushandlungsverhältnis mit den Spielern treten. Die Beiträge bieten folglich einen Überblick über die Entwicklungsdynamik des Computerspiels und eröffnen gleichzeitig die Perspektive, Ansätze der Game Studies mit anderen medien(kultur)wissenschaftlichen Forschungen einfürend vergleichen zu können.

Multiple Perspektiven aufs Ganze: Die Beiträge im Überblick

Den Auftakt bildet Benjamin Beils Beitrag zur Genretheorie des Computerspiels. Diesem in den Game Studies seit Anbeginn hochgradig prominentem Thema stellt Beil in seiner Übersicht die These voran, dass sich gerade in der Vielzahl der Arbeiten zur Kategorisierung und Entwicklung von Genres die Komplexität des Hybridcharakters von Computerspielen besonders markant veranschaulichen lässt. Medienunabhängig dienen Genres allgemein als Kommunikationsmatrix zwischen Produzenten, Distribuenten und Konsumenten, um vor allem im Sinne der Vermarktung eines Produktes Erwartungshaltungen und bestimmte Konstanten in einem Begriff subsumieren zu können. Für die intertextuelle Analyse erweisen sich historische Ausprägungen und deren Spielarten im Umgang mit Referenzen, Variationen und Brüchen besonders fruchtbar. Anders als im Film, der in den meisten Fällen als Folie für die Theoriemodelle fungiert, definieren sich Computerspielgenres jedoch nicht allein durch inhaltlich-stilistische oder dramaturgische Elemente, sondern (wie beispielsweise einschlägig der Ego-Shooter, das Adventure oder die

Aufbausimulation belegen) auch über die Art der Raumdarstellung und Steuerungsoption.

Dem daraus resultierenden Umstand einer fast unüberschaubaren Vielfalt an Genrekategorien geschuldet, bewegen sich Genretheorien zu Computerspielen meist zwischen zwei Extremen: Einerseits der Ausarbeitung umfassender Systematiken, die teilweise auf etablierten Systemen anderer Medien aufbauen und die interaktiven Elemente des Spiels daneben hervorheben; andererseits Arbeiten, die sich einzelnen Genres oder einflussreichen bis populären Highlights der Spielgeschichte widmen, um an einer konzentrierten Analyse Variationen und Konstanten gegenüberzustellen. Beils Übersicht verliert sich allerdings nicht in der Ausführung aller ausdifferenzierter Genrevorschläge und den Grauzonen dazwischen, wie etwa Claus Pias mit seiner grundsätzlichen Typologie aus zeit-, aktions- und konfigurationskritischen Spielen herausgearbeitet hat. Zentral erscheint die kritische Sichtung der grundsätzlichen Entwicklungslinien innerhalb der Genretheorie auf abstrakter und materialnaher Ebene, die ein Schlaglicht auf eine durch das Medium des Computerspiels komplexe Behandlung dieses Themas wirft. Als markante spielmechanische und darstellungstechnische Aspekte, die in allen Genretheorien einen zentralen Stellenwert einnehmen, fokussiert Beil aus seiner Bestandsaufnahme Raum/Perspektive sowie Narration/Stil. Anhand einiger Beispiele, die allerdings an einigen Stellen ein gewisses Vorwissen bedürfen, gelingt es Beil, seiner These der komplexen Hybridisierung von Spielgenres Nachdruck zu verleihen. Als exemplarische Belege für die ungebrochene Vitalität der historisch beobachtbaren Genreevolutionen diskutiert Beil anhand der Spiele *Spore* (Maxis, 2008) und *Borderlands* (Gearbox, 2009), wie sich etablierte Genretraditionen durch bewusste Verknüpfung zu Neubildungen formieren und speziell durch spielmechanische Überlagerungen ein Genregedächtnis prägen. Dieses wird in seiner konkreten

Ausformung nicht mit anderen Medien gleichgesetzt. Die vermeintliche Unschärfe der Genres scheint dann als produktives Moment in der Innovationsfähigkeit von Spielen auf.

Timo Schemer-Reinhard untersucht in seiner kybernetisch komplexen Darstellung die Steuerungs- und Interfacestrukturen des Computerspiels. Mit der Annahme, dass der Modus Operandi jedes Spiels darin besteht, aus potenziell vielfältigen Aktionen und Handlungsmöglichkeiten heraus einen funktionalen Regelkreislauf zu gewährleisten, diskutiert Schemer-Reinhard Modelle wie von Sybille Krämer, um sich der medialen Werkzeugspezifik insbesondere von Controller- und Interfaceanwendungen anzunähern. Da Medien, abgesehen etwa von bewussten metaleptischen Störungen als ästhetische Strategie, darauf aus sind, ihre technische Prozesshaftigkeit zugunsten des von ihnen transportierten Inhalts zu verschleiern, stellt das Computerspiel mit seinen zahlreichen, sich technisch stets weiterentwickelnden und vor allem konstitutiven Eingabeoptionen ein besonders spannendes Phänomen für kybernetische Beobachtungen dar. Besonders fruchtbar für die Betrachtung von Spielen erweisen sich dazu Schemer-Reinhard's Analysen zu verschiedenen Interface-Inszenierungen, die bezüglich ihrer Zeichenhaftigkeit und Informationsvergabe grundsätzlich zwischen intra- und extradiegetisch unterschieden werden müssen. Dies betrifft beispielsweise Informationen, die durch die Inszenierung einer Geschichte oder eine Avatarfigur konkret in die Plotstruktur eingebettet sind und im Unterschied etwa zu Informationen und Aktionen wie Einstellungskonfigurationen des Computers einen anderen Status einnehmen. Daran anknüpfend ist zwischen verschiedenen devices innerhalb der Spielwelt zu unterscheiden, ob durch eine Aktion des Spielers ein für ihn unmittelbar erkennbarer Parameter des Spiels verändert werden kann und welche Formen von Ursache und Wirkung in ein Spiel implementiert werden. Dass

diese Schematisierungen gerade in kontemporären Spielen nicht immer aufrechterhalten werden können, mag als erneuter Beleg für die wissenschaftliche Aktualität und Anschlussuche des gesamten Bandes gelten. Das Spannungsverhältnis aus (Spiel)Inhalten, technischer Funktionen und der konkreten Einbindung des Spielers über materielle bzw. gestenbasierte Hardware am Bildschirmscreen als Ausgabereinheit organisiert sich als Spielprozess, der nur über eine funktional enge Spieler-Spielwelt-Bindung gelingen kann. Der Ausdifferenzierung verschiedener Zeichen(interpretationen) und der damit zusammenhängenden Handlungs- und Aktionsmuster, die ebenfalls in ihrer terminologischen Abgrenzung intensiv diskutiert werden, kommt damit eine hohe Bedeutung zu, die in ihrer semiotischen Dimension weitere Aufgabenfelder verspricht.

Die Mensch-Maschine-Konstellation im Bereich der Steuerungsorganisation von Medien, ist dann nicht nur durch weitere Parameter zu modifizieren, die sich durch zukünftige Entwicklungen im Hardwarebereich im Austausch mit jeweiligen (narrativen) Inszenierungen ergeben (könnten). Sie ist, wie Schemer-Reinhard betont, als Kulturtechnik in Transformationsprozesse eingebunden, die sich auf interaktive Game-Shows oder das Screendesign von Internetseiten erstrecken. Das Computerspiel, so die finale These des Beitrags, gilt dann als einflussreiches Labor für medientechnische Transformationsphänomene.

Dass Spiele ihre Nutzer kognitiv in ihre Prozessualität aktiv integrieren und dabei Effekte von Immersion und Involvierung hervorrufen, beschäftigt Britta Neitzel in ihrem Beitrag. Im Schluß mit medienkulturwissenschaftlichen Ansätzen zur Präsenz widmet sie sich der Frage, wie Spieler als sogenannte Wet- oder Socialware durch ständige Rückkopplung mit den Spielmechanismen der Hardware eingebunden werden. So fungieren beispielsweise gerade in den meisten narrativ verfassten Spielen Avatarfiguren als Schnittstelle und damit Repräsentant des Spielers

auf der diegetischen Ebene. Ihre Aufgabe besteht darin, als figurative Aktionsinstanz des Spielers auch Formen von Identifikation zu stiften und Einwirkungen der Spielwelt (z.B. durch Angriffe von Feinden) zu fixieren. Die Repräsentationsfigur, die allerdings bei weitem nicht immer figurativ in Spielen gestaltet wird (z.B. durch einen Cursor), markiert in jedem Fall eine hybride Präsenz des Spielers im Spiel, die als offensichtlichstes Beispiel für die Spieler-Spielwelt-Bindung anzusehen ist. Neitzels Hauptaugenmerk liegt nun darauf, wie Spiele folglich ein digitales Umfeld generieren, in das der Spieler eintauchen kann und muss, um bestimmte Erfahrungen und Anreize des jeweiligen Spiels mithilfe seines Repräsentanten erleben zu können. Doch dieses Erleben wird eben nicht allein durch die präsentische Repräsentationsfigur allein definiert. Wie insbesondere der Vergleich zum ebenfalls audiovisuellen Medium Film nahelegt, müssen weitere inszenatorische, ebenso soziale wie ökonomische Faktoren berücksichtigt werden. Nach einer Übersicht inklusive einer kritischen Bestandsaufnahme der in den Game Studies speziell aus psychologischer und kommunikationswissenschaftlicher Perspektive verhandelten Begrifflichkeiten der Immersion, Interaktivität und Involvierung, stellt Neitzel ein typologisches Gerüst vor, um Techniken der Spieler-Involvierung auf mehreren Ebenen zu kategorisieren. Das umfangreiche Raster setzt sich aus folgenden Analysekategorien der Involvierung zusammen: aktional, ökonomisch, temporal, sensomotorisch, visuell, räumlich, emotional, sozial und narrativ. Anschließend bespricht Neitzel anhand einiger Spiele, wie beispielsweise Spiele über ein ökonomisches Belohnungssystem (z.B. Erfahrungs- und Skillpunkte in Strategie- und Rollenspielen) ihre Nutzer an den Spielprozess binden und verschiedene, in diesem Fall strategische Abwägungen treffen müssen, um Ziele des Spiels erreichen zu können. Des Weiteren thematisieren speziell sensomotorische oder räumliche

Involvierungsstrategien den Status des Körpers des Spielers, der über die Auge-Hand-Koordination unmittelbar mit der Hardware kommuniziert und somit in ein Verhältnis aus Nähe und Distanz zum Medium tritt, das unter den jeweiligen Bedingungen eines Spiels changieren kann. Auch wenn sich eine konkrete Analyse eines Spiels, die alle Ebenen berücksichtigen würde, sehr umfangreich ausnehmen dürfte, geraten über Neitzels Raster zahlreiche medienspezifische Eigenheiten des Computerspiels in den Blick, die in der wissenschaftlichen Diskussion insbesondere intermediale Vergleiche befruchten. Dies wird in den Überlegungen zur emotionalen Involvierung besonders deutlich, da Neitzel hier anhand der Werkzeugfunktion des Avatars eine andere Form der emotionalen Identifikation postuliert als für einen Filmhelden. Zum Beispiel erleiden Filmfiguren nicht mehrere, durch den Spieler selbst (unabsichtlich) hervorgerufene Tode und das Ableben einer Filmfigur führt nicht zu Gefühlen wie Frustration, evoziert etwa durch zu schwere Spielanforderungen für den Spieler.

In thematisch enger Korrespondenz mit Schemer-Reinhard und Neitzel stellt Jochen Venus zur Diskussion, inwiefern Computerspiele über Formen des erlebten Handelns in ihrer Eigenheit begreifbar sind. Die direkte Darstellung und indirekte Implementierung von Handlungen, die der Spieler über Repräsentationsträger erlebt und damit in ihrer selbstreflexiven Rekursivität erfahren kann, hebt Venus als die herausragende Qualität von Spielen innerhalb der Mediengeschichte hervor. Computerspiele vermitteln den Eindruck, Spieler könnten über Avatare Figuren zugleich verkörpern und gleichzeitig von außen betrachten. Diese leibliche Doppelung, die sich als Dispositiv des erlebten Handelns fassen lässt, produziert laut Venus verschiedene Figurationen und Sinneffekte. Anhand der ausführlicher vorgestellten Beispiele *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (Rockstar, 2003) und *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar, 2004) wird

deutlich, dass narrative Spiele eine Form der Halbidentifikation der Spieler mit den Avataren hervorrufen. Spielerleben entfaltet sich in verschiedenen Stadien, in denen der Spieler etwa zuerst die mit Avataren möglichen Einflussnahmen auf die Spielwelt entdeckt und internalisiert. Anders als vor allem bei Schemer-Reinhard, geht es also weniger um technikzentrierte Mechanismen des Spielprozess, sondern um eine Erweiterung des Problemhorizonts bezüglich der Frage, wie das Handeln des Spielers mit einem Funktionsträger zu einer direkten Erfahrung geformt wird und welche Schlüsse daraus medien- wie philosophiegeschichtlich gezogen werden können. Der darstellerischen Funktionalisierung des jeweils erlebten Handelns, die über die ausgestellte Reflexivität der Selbsttätigkeit in Spielen wie *San Andreas* veranschaulicht wird, kommt dabei die wichtige Rolle zu, Handlungsoptionen in ihrer Emergenz zu vermitteln. So lässt sich an *San Andreas* paradigmatisch zeigen, wie das konkrete, redundante und den Raum erschließende Missionsprinzip eine Form des Heimischwerdens des Spielers in der Spielwelt evoziert. Die Beherrschung eingeschliffener, genrespezifisch oftmals hochgradig konventionalisierter Codes in Verbindung mit den konkreten Vermittlungsstrategien des jeweiligen Computerspiels prägen letztlich nicht nur das aktive Spielerlebnis, sondern auch die soziale Kommunikation über Spiele in Internetforen und ähnlichen Plattformen. Damit betont Venus, wie die anderen Beiträge auch, das hohe kommunikative Potenzial der Spielkultur, die sich über einen regen Austausch zu Multiplayerspielen oder Hilfestellungen zu Spielsituationen äußert. Die heuristische Relevanz dieses Beitrags wird durch ein Kategorienmodell des erlebten Handelns in Spielen unterstrichen, um das Moment der Verhaltensregulierung durch einen Spielprozess grundlegend beschreiben zu können. Über die Erfassung elementarer Bedienungskategorien wie Initiation, Interruption oder Finalisation können Handlungsvollzüge in ihrer

formalen Gestaltung rekonstruiert und in eine Analyse von Spielprozessen integriert werden.

Thomas Hensel konzentriert seine Ausführungen auf den in den Game Studies bis dato stark unterrepräsentierten Komplex einer bildwissenschaftlichen Perspektivierung. Zu Beginn des Beitrags wird dieser Umstand interessanterweise sogar wissenschaftshistorisch eingeordnet und erklärt. Unter dem Primat semiologisch-strukturalistischer Ansätze, die Kultur vorwiegend als Text zu interpretieren suchten, folgten auch die Game Studies dieser Setzung und untersuchten Spiele hauptsächlich unter dem Gesichtspunkt der Narration. Bildlichkeit kam dabei nur die meist untergeordnete Rolle der Illustration zu, was durch Extremposition auch aus ludologischer Sicht bekräftigt wurde, die sich aus ihrer Perspektivierung heraus stärker spieltheoretischen und damit nicht den ikonischen Herausforderungen des Mediums stellten.

Im Umfeld neuerer Studien zur Bildlichkeit digitaler Spiele, die sich vor allem der Räumlichkeit und der Perspektivität zuwenden, stellt Hensel mit Arthur Danto und Michel Foucault die Doppelkodierung der Bilder in Computerspielen ins Zentrum seiner Ausführungen. Damit ist die Doppelung der Referenz in einen Außen- und einen Selbstbezug gemeint, die das von Hensel explizit als künstlerisch ausgewiesene Computerspielbild zum Ort medialer Selbstreferenz ausweist. Das Bild ist in seiner ästhetischen Vermittlungsposition zwischen narrativen und ludischen Elementen anzuerkennen, wobei ihm nicht nur eine das Spielgeschehen rahmende Funktion zukommt. Hensels pointierte und spannende These lautet darauf aufbauend, das Bild selbst in seiner Performativität als die für einen Spielprozess entscheidende Herausforderung zu betrachten. Entgegen einem ikonoklastisch zu nennenden Skeptizismus gegenüber digitalen Bildern bezüglich ihrer ontologischen Qualität, verfolgt Hensel das Ziel, die maschinelle, manipulierbare Unterfläche und sichtbare Oberfläche digitaler

Bilder in ein avanciertes Interaktionsmodell zwischen Spielern und Bildern zusammenzuführen.

Die Pointe eines solchen Konzepts von Inter(re)aktivität, das zurückgreift auf Modelle von Tom Heaton oder Bernhard Perron, besteht darin aufzuzeigen, dass Spieler nicht nur mit Bildern, sondern umgekehrt genauso Bilder mit ihren Spielern agieren und eben nicht nur reagieren. Mithilfe der Handlungstheorie von Kenneth Burke demonstriert Hensel am Beispiel des Puzzlespiels *Echochrome 2* (Sony, 2010), wie Spiele über ihre Bildlichkeit als Ferment konkret agieren. Selbst spektakuläre Inszenierungen bei Blockbusterspielen können dann nicht darauf reduziert werden, als illustrierendes Beiwerk eine mögliche Monotonie des Gameplays zu überdecken. Eine weitere Stärke dieser Beobachtungen des Beitrags besteht in der Anbindung an kunsttheoretische Ansätze, die ursprünglich aus der Kunstgeschichte stammen. Über den hybriden Status des digitalen Bildes geraten selbstreflexive Formen der Rahmung und Binnenkadrierung einer Bildkonstruktion ebenso in den Blick wie das innerhalb der Bilder gespiegelte Verhältnis aus verschiedenen Betrachterkonfigurationen zwischen Avatar und Spieler bzw. zwei- oder dreidimensionaler Inszenierung. Die Spezifik des Computerspielbildes erlaubt es dann, narrative und ludische Aspekte als Funktion des Bildes selbst und nicht allein für dessen Analyse fruchtbar zu machen.

Der letzte Beitrag von Philipp Bojahr über Phänomene der Störung behandelt ebenfalls ein bisher wenig beachtetes Thema im Spektrum der Game Studies. Seine Analyse geht von der grundsätzlichen Produktivität von Störungen aus, da sich paradoxerweise gerade mit ihnen die Bedingungen der Medialität von Computerspielen beobachten lassen. Analog zu filmwissenschaftlichen Untersuchungen, die beispielsweise den Filmriß auf materieller oder die Unterbrechung narrativer Muster auf genretheoretischer Ebene zum Gegenstand haben, geht eine solche Perspektivierung davon

aus, dass Medien durch einen reibungslosen Ablauf ihre medialen Disposition zu verschleiern suchen, um ihren Ablauf nicht zu gefährden.

Evidente Störfälle legen dann im Umkehrschluss genau die Eigenschaften eines Mediums offen, die für dessen Ablauf verantwortlich sind. Entscheidend für das Computerspiel ist dabei erneut die Spieler-Spielwelt-Beziehung. Da Störungen hier in eine durch den Spielprozess aktiv ablaufende Systembeziehung (in Anlehnung an Systembegriffe nach Niklas Luhmann und Heinz von Foerster) zwischen Spieler und Spiel einwirken. Bojahr benennt folglich drei signifikant voneinander trennende Kategorien der Störung, die nützlich erscheinen, sowohl die Quelle als auch die Auswirkungen von Störfällen auf einen Spielprozess zu untersuchen: So identifiziert er den Spieler, das Spiel und das Gameplay als potenzielle Störquellen. Trotz der Beschreibung verschiedener technischer Programmfehler (lags, bugs, tearing) oder Überlegungen zu kybernetiktheoretischen Konsequenzen einer möglichen Fehlinterpretation eines Spielers im Kontext des Spielvollzugs, zielen Bojachs Ausführungen im Kern allerdings stärker darauf ab, wie sich beispielsweise intentional implementierte Störungen als ästhetisches Moment (durch das Spiel) oder aktiv von Spielern betriebene Manipulationen (etwa in Online-Multiplayer-Spielen oder durch Cheat-Codes) beschreiben lassen. Bojahr wirft dabei das grundsätzliche Problem auf, inwiefern überhaupt von intentionalen Störungen im Spiel gesprochen werden kann und welche Auswirkungen mögliche Störungen auf die unterschiedlichen Systemebenen nach sich ziehen. Neben den erneut komplexen kybernetisch-technischen Zusammenhängen eines Spielprozesses nehmen dabei auch die in Beils Einführung in die Genreanalyse zentrale Kategorie der Erwartungshaltung eines Spielers als Grundlage einer (Genre)Störung einen hohen argumentativen Stellenwert ein. Wie Bojachs zahlreiche Beispiele

bestätigen, erweisen sich der Grad und die Frequenz einer Störung in diesem Kontext als besonders virulente Faktoren einer Beschreibung. Darüber hinaus kann Bojahr durch das Phänomen einer immer stärkeren Verzahnung aus Computerspielen mit beispielsweise von Fans selbst produzierten Erweiterungen und Modifizierungen (dem sogenannten Modding) nachweisen, wie über Störfälle einer medialen Ordnung stets Innovationen und Abweichungen entstehen, die jede interdisziplinäre Forschung zum Computerspiel selbst nachhaltig zur Aktualität ermahnt.

Fazit und Ausblick

In der Gesamtschau zeugen sowohl das Gesamtkonzept des Bandes wie auch die einzelnen Beiträge von einem hohen methodischen Bewusstsein der Game Studies. Die Anschlussfähigkeit an andere medienkulturwissenschaftliche Disziplinen, die als Basis für weitere interdisziplinäre Projekte dienen kann, wird über zahlreiche theoretische Querverweise und der Anwendung elaborierter Analyseinstrumentarien aus anderen Fachrichtungen äußerst produktiv befördert. Auch die intertextuelle Performanz der Beiträge untereinander, die zu einer mehrmaligen Lektüre der einzelnen Texte einladen, ist positiv zu vermerken. Innerhalb der Analysen wurde darauf geachtet, ein möglichst umfangreiches Gesamtbild verschiedener Computerspiele und Genres heranzuziehen, um der universellen Ausrichtung des Konzeptes gerecht zu werden. Kritisch zu hinterfragen ist der Band allerdings unter dem Gesichtspunkt seines explizit als Einführung ausgewiesenen Charakters. Die hohe theoretische und methodische Aktualität der Ansätze vermag zwar einen gelungen Einblick in moderne Medienforschung anzubieten. Doch eine vor allem historische Bestandsaufnahme der Konstitution und Entwicklung der Game Studies bzw. der Computerspieltheoriebildung oder auch

zumindest ein Beitrag, der sich verstärkt um eine Darstellung von mittlerweile als kanonisch zu bezeichnenden Basistexten wie von Espen Aarseth, Jesper Juul oder Markku Eskelinen bemüht, ist unter dem Label einer Einführung kritisch zu bewerten. Anders als andere, wesentlich stärker institutionell etablierte Fachrichtungen wie die Literatur- oder Filmwissenschaften, können die Game Studies (noch) nicht auf einen breiten Fundus permanent zirkulierenden Basiswissens aufbauen, der selbst in einer Einführung als redundant und damit vernachlässigbar gelten kann.

Zugespitzt ließe sich auch darüber diskutieren, ob nicht vor allem die Beiträge von Schemer-Reinhard, Neitzel und Venus unter dem Vorbehalt, dass nur sechs Artikel versammelt wurden, trotz ihrer konkreten Analysen für einen Einführungsband thematisch zu eng miteinander korrespondieren. Doch diese Kritik lässt sich wiederum positiv wenden. Denn der Band legt durch seine wissenschaftliche Dichte Zeugnis davon ab, wie elaboriert die Computerspielforschung mittlerweile verläuft und welches Potenzial ihr im Spektrum der Medienwissenschaft unter den Vorzeichen ihrer Aktualität zugeschrieben werden kann. Dass dieser Band speziell in einer kanonorientierten Einführungsreihe wie der des Junius-Verlages erschienen ist, bestätigt die fortschreitende Akzeptanz der Game Studies auf breiter Ebene.