

Rezension: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): »Das Spiel mit dem Medium«

Sammelrezension Computerspiele

Von Markus Stauff

(In: MEDIENwissenschaft 2/2007)

Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel
Marburg: Schüren Verlag 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Bd. 14), 371 S., ISBN 978-3-89472-441-2, € 29,90
Tanja Adamus: Computerspiele. Mods, Clans und E-Sportler
Saarbrücken: VDM 2006, 184 S., ISBN 978-3-86550-304-6, € 59,

Als die Gesellschaft für Medienwissenschaft 2004 Computerspiele in den Mittelpunkt ihrer Jahrestagung in Braunschweig stellte, erschien dies seinerzeit Vielen noch als furchtbar aufregend und als bedeutungsvolles Symbol dafür, dass die ehemalige Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft nun definitiv bei den Medien¹ angekommen ist. Der nun vorliegende Sammelband dokumentiert von dieser Aufregung wenig - und beweist dafür umso mehr, dass neue Medien für fortlaufende Verschiebungen innerhalb der Disziplin sorgen, die ihre gewissermaßen traditionellen Gegenstände und Methoden dennoch und deshalb »pflegen« kann. Der Herausgeber und die Herausgeberin machen dies schon in ihrer Einleitung deutlich, wenn sie betonen, dass das Computerspiel als Gegenstandsbereich neue methodologische und theoretische Fragen provoziert, dass dies aber nur dann fruchtbar ist, wenn es mit den etablierten Medien und den etablierten wissenschaftlichen Werkzeugen in einen produktiven Zusammenhang gebracht wird. Der Titel von Tagung und Band - *Das Spiel mit dem Medium* - weist entsprechend über das Computerspiel hinaus und postuliert, dass auch andere Medien unter Perspektiven untersucht werden, die durch das Computerspiel erst Prägnanz erhalten; ganz zentral eben der Aspekt des Spiels / des Spielerischen, der in Ergänzung oder Konkurrenz zu etablierten Konzepten wie Narrativität, optische Wahrnehmung, Kommunikation etc. eine (alternative) Beschreibung von medialen Darstellungsformen und deren Verhältnissen zu Subjekten und Körpern erlaubt. Der Untertitel - »Partizipation - Immersion – Interaktion« - listet dabei exemplarisch weitere einschlägige *keywords* auf, die auch die Binnengliederung des Bandes prägen, wobei historische Kontextualisierungen, Medienvergleich und konkrete Fallanalysen nebeneinander stehen.

In den meisten Beiträgen werden die Begriffe problematisiert oder zumindest auf eine Vielfalt an divergierenden Realisierungsformen hin aufgefächert. So zeigen Jens Schröter und Christian Spieß am Beispiel von Videokunst, dass Interaktivität von den konkreten Bezugnahmen abhängt, die durch ein je spezifisches Interface ermöglicht werden; die Autoren argumentieren damit auch gegen die Vorstellung, dass Interaktivität ein selbstverständliches Merkmal von Medien sei, das diese von analogen unterscheiden würde. Ganz ähnlich postuliert Eggo Müller für die Geschichte des Fernsehens, dass eine normative (bzw. affirmative) Bestimmung von Interaktivität nie die historischen und sozialen Konstellation erfassen kann, die einen bestimmten Modus medialer Interaktivität mit je spezifischen Restriktionen und Möglichkeiten konstituieren. Joan Kristin Bleicher

schildert die vielfältigen Varianten, mit denen das Fernsehen in neueren Sendeformen Interaktivität inszeniert. Während dabei zum Teil ein kommerziell-spielerisches Zusatzangebot im Internet präsentiert wird, findet zugleich eine Rückkehr zu den »Kernkompetenzen« (S.80) des Mediums statt, wenn Interaktivität in diversen RealityFormaten mit dem Versprechen eines Zugriffs auf eine vermeintlich vormediale Realität auftritt.

Auch das Konzept der Immersion wird in seiner Wechselwirkung mit den etablierten Medien in den Blick genommen. Jörg Schweinitz geht (wie auch ein weiterer Beitrag von Jan Distelmeyer) von aktuellen filmischen Thematisierungen virtueller Welten aus, um in einem filmhistorischen Umweg¹ Immersion als einen konstitutiven Mythos auch schon des frühen Films aufzuzeigen; sein konzeptueller Vorschlag zielt darauf, Filmwahrnehmung - nicht anders als spielerische Wahrnehmung-als »Oszillieren zwischen Immersion und Distanz« (S.153) zu fassen. Wenn auch mit ganz anderen theoretischen Bezugsgrößen wird dies noch in den Beiträgen bestätigt, die sich mit Computerspielen im engen Sinne beschäftigen. So beginnt Frank Furtwängler beispielsweise seine Auseinandersetzung mit dem immersiven Potenzial von Computerspielen mit der klassischen Formel eines »willing suspension of disbelief« (S.155), betont dann aber unter Rückgriff auf die Spieltheorie von Gregory Bateson, dass im Prozess des Spielens die Spannung zwischen einer metakommunikativen Rahmung, die das Spiel erst zu einem solchen macht, und einer immersiven Aufhebung einer solchen Rahmung immer erhalten bleibt. Dies zeigt sich prägnant auch in Matthias Bopps Auseinandersetzung mit der Didaktik von Computerspielen, die für die Spielerfahrung (und dies ist tatsächlich ein entscheidender Unterschied etwa zur Filmerfahrung) unerlässlich ist, zugleich immer wieder verborgen oder in Spielelemente eingebunden wird; Bopp spricht entsprechend von einer »immersiven Didaktik« (S.183). Dass hierbei insbesondere der Körper in unmittelbarer Rückkopplung an die visuellen und auditiven Prozesse lernen und automatisieren muss, macht der Beitrag von Serjoscha Wiemer deutlich. Unter Bezug auf den Begriff der Mimesis, akzentuiert er dabei einerseits die Fähigkeit des Körpers, seine Grenzen zu verschieben und so neue Erfahrungen zu eröffnen, andererseits aber auch seine potenzielle Verdinglichung und Funktionalisierung. Dieser Aspekt steht im Beitrag von Rolf F. Nohr im Mittelpunkt, der das Computerspiel hinsichtlich seiner Körper und Wahrnehmung rhythmisierenden Leistung in den historischen Kontext von Disziplinierung und Arbeitswissenschaft stellt.

Ergänzung finden solche Fragestellungen auf der einen Seite durch Beiträge, die das Computerspiel auf seine Artikulation von Geschlechterdifferenzen (Karin Esders) oder generell auf seine hegemonialen kulturellen Semantiken und die potenziellen Gegenstrategien (Christian Riedel) untersuchen. Auf der anderen Seite finden sich Beiträge, die einen weiteren Horizont relevanter Kontexte eröffnen: So werden etwa die historischen Voraussetzungen für die moral panics¹ um das Computerspiel rekonstruiert (Maaike Lauwaert weist etwa auf die Pädagogisierung von Spielsachen im Kindergarten des 19. Jahrhunderts hin), die politischen und didaktischen Programmatiken „kon-kreativer“ Rollenspiele an Formen des Avantgarde-Theaters rückgebunden (Judith Mathez) oder das widersprüchliche Verhältnis von allgemeiner Regel und konkretem Bei-Spiel an kybernetischen Einführungsbüchern verhandelt (Ulrike Bergermann).

Der Band und seine 22 Beiträge (die hier nicht alle im Einzelnen behandelt werden können)

vermeiden es erfreulicherweise, das Computerspiel als ein distinktes Objekt zu definieren und zu klassifizieren; bei aller (auch qualitativen) Heterogenität der Beiträge bietet er stattdessen eher eine Kartierung von Fragen und Aspekten, die sich der Medienwissenschaft angesichts der nun schon seit einigen Jahren unabweisbaren ökonomischen, technischen und ästhetischen Relevanz des Computerspiels stellen. Schwächen zeigen sich am ehesten hinsichtlich der systematisierenden Zuspitzung, so wenn etwa die Wechselwirkungen zwischen Computerspielen und anderen Medien zwar vielfältig nachgewiesen, nie aber auf konkrete Mechanismen und Konsequenzen zurückgeführt werden. Zudem finden sich im Ganzen etwas wenige Bezugnahmen auf das ja mittlerweile doch schon breite Feld internationaler Forschungen der Game Studies. [...]

Das Spiel mit dem Medium

Von Hagen Hoffmann

(In: <http://www.media-mania.de/index.php?action=rezi&id=6598>)

Die Gesellschaft für Medienwissenschaft (GFM) beschäftigt sich seit geraumer Zeit auch mit der neuen Medienform des Computerspiels, einer von der Wissenschaft sträflich vernachlässigten Kunstform. 2004 fand in Braunschweig eine Tagung statt, die das Thema in den Mittelpunkt stellte. Der vorliegende Band, herausgegeben von Britta Neitzel und Rolf F. Nohr, ist das Ergebnis dieser Tagung. Dementsprechend finden sich auf den 370 Seiten mehrere anspruchsvolle Essays und Forschungsberichte, die sich auf hohem Niveau mit Computerspielen auseinandersetzen. Die Beiträge gehen ins Detail, versuchen das Phänomen Computerspiel nicht als Ganzes zu umkreisen, sondern widmen sich einzelnen Aspekten. So schreibt etwa die Medienkulturwissenschaftlerin Karin Wenz über "Game Art" und analysiert eine Mod für das Computerspiel "Quake", nämlich Tom Betts "QQQ", die massiv die Grafik verändert und den Spielraum dekonstruiert. Oliver Fahle zeigt, wie das Konzept der Augmented Reality (das Nebeneinander von virtuellen und realen Gegenständen) Einzug in Museen hält und etwa die Perzeption von Kunst - zum Beispiel der Bilder Rembrandts - verbessert. Jörg Schweinitz zeichnet Utopien von der virtuellen Realität im Kino nach, während Karin Esders über "Gender Games", also über das Geschlechterverhältnis im Computerspiel, schreibt.

Damit sind freilich nur einige der einundzwanzig Essays genannt; die Auswahl an Themen ist groß. Zur Orientierung haben die Herausgeber das Buch in vier Abschnitte unterteilt. Das erste Kapitel "Spiel" beschäftigt sich mit dem ludischen Potential digitaler Schöpfungen, "Interaktion" hingegen mit der Wechselwirkung zwischen Medium und Betrachter (etwa Computerspiel und Spieler). "Immersion" - ein wichtiger Fachbegriff der Game Studies - thematisiert die Grenzerfahrung Computerspiel, das Gefühl des Hineingesogenwerdens und der Abschottung von der (scheinbaren) Realität. "Partizipation" schließlich behandelt soziokulturelle Prozesse, die sich aus der digitalen Erfahrung ergeben. Hierbei besonders lesenswert: der Aufsatz von

Karin Bruns, der sich mit dem Gerücht im Web-2.0.-Zeitalter auseinandersetzt. Der Aufsatzband zeigt, dass auch hierzulande Game Studies endlich ernst genommen werden und sich mehrere Disziplinen der Erforschung von Computerspielen widmen. Medienwissenschaftlern und Computerspielern, die sich gerne auch theoretisch mit dem Medium auseinandersetzen wollen, werden unzählige Denkanstöße geboten.