

Forschungsprojekt game studies¹

Die trans- und interdisziplinären Zugriffe auf das Computerspiel sind jung, disparat und noch wenig konsistent, so dass fundamentale Fragen, wie z.B. ob das Computer-, Konsolen-, Internet- oder Handyspiel ein Medium, ein Medienimplement oder einfach nur ein reaktiver Programmcode sei, noch in der Schwebe sind. Es ist auch gar nicht nötig solch fundamentale Fragen zu beantworten. Fruchtbringender im Sinne einer Medienwissenschaft sind die verschiedenen Perspektiven unter denen das Computerspiel sinnvoll konzeptualisiert werden kann - sei es die Frage nach der potentiellen Narrativität oder die Frage nach einer Kinematographizität, die Frage nach der Einbindung der Rezipienten. Diese Fragen schaffen zunächst einmal Differenzen und eine neue Perspektive auf die Konzepte und die der beteiligten Medien. Digitale Medien lassen die nicht originär digitalen nicht unberührt: Im Kino hat der Einsatz der digitalen Techniken dazu geführt, dass neben der Narration inzwischen auch das Spektakel mit seiner Stimulation der Sinne aktuell zu einem wichtigen Teil der kinematographischen Imagination geworden ist.

Spiel

Das Spiel, zumal das digitale Spiel auf Bildschirmen (Computer, Konsolen, Handys oder Handhelds), ›nobilisiert‹ sich kulturell zunehmend. Interessant scheint dabei die Frage, inwieweit dies als ein Aspekt kultureller und medialer Verschiebungen im Sinne einer subjektiven wie diskursiven Normalisierung von Medienkultur und Mediengebrauch zu verstehen wäre oder ob sich hier beispielsweise nicht auch Aspekte der intermedialen Verschiebung von Zuschreibungsaspekten beobachten ließen. Stichwort wäre beispielsweise auch die Frage, inwieweit das Computerspiel als hybride Form anzusehen wäre und somit progressive Mediendynamiken auch die Konnotation der Medienimplemente mit ›umschreibt‹. Offensichtlich jedoch scheint zu sein, dass das Spiel sich als Organisationsform einer bestimmten Wissensformation soweit durchgesetzt hat, dass es als ›rhetorisch metaphorisierbar‹ angenommen wird.

Intermedialität

Digitale Medien lassen die nicht originär digitalen Medien nicht unberührt: Im Kino hat der Einsatz der digitalen Techniken dazu geführt, dass neben der Narration auch das Spektakel mit seiner Stimulation der Sinne aktuell zu einem wichtigen Teil der kinematographischen Imagination geworden ist. Digitale Technologien ließen neue Formen von Kunst und Unterhaltung entstehen, von interaktiven Videoinstallationen zu Simulationen, in denen die Umgebungen auf die Bewegungen der Besucher reagieren. Und selbst in klassischen Umgebungen, wie dem Museum z. B., wird zunehmend darauf geachtet, dass die Besucher neben dem interpretierenden Betrachten und Lesen noch etwas anderes tun und entdecken können. Der Handlungsbegriff

¹ Dieser Text ist eine gekürzte Fassung des Textes Britta Neitzel / Rolf F. Nohr: *Das Spiel mit dem Medium – Partizipation, Immersion, Interaktion*. In: dies. (Hg.): „Das Spiel mit dem Medium – Immersion, Interaktivität, Interface. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel“ Marburg: Schüren [Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Bd.14] (2006)

tritt im Medienspiel gleichberechtigt neben den Verhandlungsbegriff. Neben diesen Aktions- und (Re)Präsentationsformen haben sich Kommunikationsformen, wie E-Mail, Chat und das Internet entwickelt, die neben der Kommunikation auch eine Echtzeitteilnahme an Fernsehprogrammen ermöglichen und selbst neue Unterhaltungsformen, wie die Online-Computerspiele, schaffen.

Partizipation

Partizipation ist der Begriff, mit dem der sich wandelnde Umgang mit den digitalen Medien beschrieben werden kann. Mit dem Begriff des Spiels kann diese Beschreibung gleichzeitig konkretisiert, wie z. B. im Computerspiel, als auch metaphorisiert werden, wie z. B. im Spiel mit Aktien oder auch dem „zweckfreien“ Herumspielen mit dem Computer oder anderen Medienformen. Dass der digitalen Kultur zunehmend häufiger ein ludisches Potenzial attestiert wird, deutet auf die zunehmende Bedeutung des Spielbegriffs für die Medienkultur hin.

Immersion

Während der Begriff Interaktivität vor allem auf den Umgang mit digitalen Medien abzielt und Aktionen des Benutzers zu fassen sucht, gehen die Begriffe Immersion und Interface über den Bereich der digitalen Medien hinaus. Immersion beschreibt das Hineingezogenwerden eines Zuschauers, Lesers oder Benutzers in die Welt des Textes. Die Medien entwickeln hierfür verschiedene Techniken, eine konsistente narrative Welt: differente Perspektive, den unsichtbaren Schnitt – um nur einige zu nennen. Es sind Techniken, die die Konstruktion der Fiktion verstecken.

Interface

Das Interface stellt, wie der selten gebrauchte deutsche Begriff der *Schnittstelle* deutlich macht, die Ebene dar, an der das Medium als technisches und symbolisches Artefakt vom Zuschauer oder Benutzer getrennt wird. Die Modi der Überbrückung dieser Trennung, d.h. die Schnittstelle als Nahtstelle, sind nun einerseits Orte der Differenz, zum anderen aber auch Orte der Stiftung von Transparenzen. Denn Bildschirmspiele neigen dazu – wie jedes andere Mediensystem auch – die sie tragenden Techniken zu verunsichtbaren. Das Interface ist der Ort, an dem diese Naturalisierung von Technik prozessiert wird, zumindest aber signifikant wird. Die Medien entwickeln hierfür verschiedenen Techniken, eine konsistente narrative Welt, Perspektive, unsichtbaren Schnitt – um nur einige zu nennen. Es sind Techniken, die die Konstruktion der Fiktion verstecken.

Forschungsverbund

Die Arbeitsgemeinschaft Computerspiele der Gesellschaft für Medienwissenschaften (GfM) ist ein multidisziplinärer Forschungsverbund junger WissenschaftlerInnen, der seit Anfang 2003 am Feld der deutschen game studies arbeitet. Die AG Computerspiele begreift sich somit als Organisator eines transdisziplinären Metadiskurses: Wie kann man über games überhaupt distanziert- und angewandtwissenschaftlich sprechen?

Die AG verpflichtet sich der Förderung der wissenschaftlichen Erforschung von Computerspielen und – dezidiert – der Stärkung der interdisziplinären Zusammenarbeit über Fachdisziplinen und Ländergrenzen hinaus; hier vor allem mit dem Ziel, geistes- und sozialwissenschaftliche, informatische, gestalterische, naturwissenschaftliche usf. Belange historischer ästhetischer, technischer oder inhaltlicher Konturierung, die sich im weitesten Sinne um die Beschäftigung mit Computer- oder/und Konsolenspielen befassen, zu bündeln. Darüber hinaus versteht sich die AG auch als Plattform

der Vermittlung dieser wissenschaftlichen Erforschung von Computerspielen – vorrangig innerhalb des deutschsprachigen Raumes, aber auch in Kontakt mit internationalen Partnern. Ebenso ist die AG ein Ort der Diskussion zukünftiger und aktueller akademischer Forschung und Lehre im Bezug auf Computerspielwissenschaften bzw. game studies. Als Arbeitsplattform hat sich die online-Präsenz der AG etabliert (www.ag-games.de)

Als Ansprechpartner fungieren aktuell:

Dr. Britta Neitzel
britta.neitzel@gmx.de

Prof. Dr. Rolf F. Nohr
r.nohr@hbk-bs.de

Aktuelle Informationen unter
www.ag-games.de

Veröffentlichung

Rolf F. Nohr / Britta Neitzel (Hg.)(2006): „Das Spiel mit dem Medium – Immersion, Interaktivität, Interface. *Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*“ Marburg: Schüren [Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Bd.14]

Rolf F. Nohr / Britta Neitzel / Matthias Bopp: (2005): ‚*See? I´m real...´.Multidisziplinäre Zugänge der Computerspielforschung am Beispiel SILENT HILL*. Münster: LIT [Reihe Medien ´ Welten Bd. 5]

URL zur Zitation dieses Beitrages; <<http://www.nuetzliche-bilder.de/gamestudies.pdf>>, © Rolf F. Nohr / Britta Neitzel 2005