

Christine Hanke

>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung

Game over?! Ganz im Gegenteil. Ein junges kulturelles Phänomen hat innerhalb weniger Dekaden solchermaßen Verbreitung gefunden, dass es in ökonomischer Hinsicht bereits dem Kartenverkauf an der Kinokasse den Rang abläuft. Ähnlich wie schon bei der Einführung der Kinematografie an der Wende zum 20. Jahrhundert wird auch das massenkulturelle Phänomen Computerspiel begleitet durch kulturpessimistische Debatten über den Zustand der Kultur, über die ›Inhalte‹ der Spiele, über den Einfluss des Spielens v.a. auf die Jugend – Amokläufe an Schulen erscheinen in der öffentlichen Diskussion als Kurzschluss zwischen *Game* und ›wirklichem Leben‹, vor dem das (junge, in der Regel männliche) Subjekt nur durch Indizierung von ›Killerspielen‹ bewahrt werden könne. Parallel dazu findet eine wissenschaftliche Beschäftigung mit Computerspielen im deutschen Kontext zunächst in den Bereichen Pädagogik, Soziologie, Psychologie und Medienwirkungsforschung statt, die mit ihren Fragen nach Aggressionspotential, psychologischen Effekten und Identitätsbildung an die gesellschaftspolitischen Diskussionen andocken. Eine Hinwendung der Geistes- und Kulturwissenschaften zu dem neuen kulturellen Phänomen geschieht seit etwa Mitte der 1990er Jahre vorwiegend im angloamerikanischen und skandinavisch-nordischen Raum – im deutschen Kontext beginnt eine Analyse des Feldes Computerspiel erst vor einigen Jahren.¹

Wie bei einem neuen wissenschaftlichen Gegenstand nicht verwunderlich, versuchen verschiedene sich an der Diskussion beteiligende Disziplinen das Computerspiel mit ihren Erklärungsansprüchen und Paradigmen zu erfassen. Nicht zuletzt darum ist das Feld sowohl terminologisch als auch theoretisch noch recht

7

¹ Vgl. v.a. Neitzel 2000, Lischka 2002 und Pias 2002. Im Jahr 2004 stand die Jahrestagung der deutschen Gesellschaft für Medienwissenschaft unter dem Titel »Das Spiel mit dem Medium – Partizipation, Immersion, Interaktion« und bot damit erstmals einen breiten Rahmen zur Präsentation und Diskussion von Ansätzen zur Computerspielforschung (Neitzel/Nohr 2006). Die Ausstellung »Spielen« im Hygienemuseum Dresden im Jahr 2005 situierte das Computerspiel im größeren Kontext von Spiel und Spielen und warf einen bemerkenswert kritischen Blick auf die genannte öffentliche Verbots-Debatte (vgl. a. den Ausstellungskatalog Deutsches Hygienemuseum Dresden 2005).

offen.² Aus dem heterogenen interdisziplinären Feld hat sich mit den (*Digital* bzw. *Computer*) *Game Studies* mittlerweile in den USA und Skandinavien ein neues Studien- und Forschungsfach herausgebildet und beginnt sich zu etablieren. Doch gibt es weiterhin keine kohärente Theoriebildung, werden unterschiedlichste Perspektiven eingeschlagen und Akzente gesetzt. Einerseits macht diese Offenheit gerade die Produktivität der Beschäftigung mit dem Computerspiel aus – das *Game* könnte im Sinne der WissenschaftshistorikerInnen Susan Leigh Star und James R. Griesemer (1988) als *boundary object* begriffen werden –, andererseits sind die heterogenen, in einigen zentralen Punkten gegensätzlichen Forschungsansätze bisher kaum systematisch vermittelt.

Vor diesem Hintergrund wird mit dem vorliegenden Band vorgeschlagen, das Computerspiel als neues und eigenständiges Medium zu begreifen. Freilich bezieht es sich auf seine Vorgänger und verleiht etwa Elemente von Film und Literatur ein, doch konfiguriert es sie dabei neu und bringt ganz eigene Strukturen, Logiken und Effekte hervor.³ Diese spezifische Medialität des Computerspiels gilt es theoretisch genauer zu umreißen. Ihr ist nicht allein durch Bezugnahme oder Übertragung anderer disziplinärer Ansätze und Theorien beizukommen. Dass diese disziplinären Instrumente hilfreich und produktiv sind, sei unbestritten und angesichts des Neuen ist nur verständlich, dass zunächst begonnen wurde, das *Game* mittels bereits an anderen Medien entwickelten theoretischen Konzepten zu verstehen. Doch scheint es Zeit innezuhalten und kritisch nach der Reichweite solcher Konzepte, nach der Übertragung ihrer impliziten Vorannahmen und den Effekten für die Konzeption des Computerspiels zu fragen. Wird das Computerspiel auf diese Weise nicht als das schon Bekannte begriffen, statt es (durchaus verwundert) als Neues, in seiner Andersheit erst noch zu Erfassendes zu behandeln?

Gleichzeitig hat das neue Medium auch Rückwirkungen auf die alten Medien und verändert auch diese, vgl. etwa die mit *Game engines* hervorgebrachten *machinima*-Filme, aber auch Grenzübertritte zwischen *Games* und Filmen sowohl nach der einen wie der anderen Seite – vom *Game* zum Film, wie LARA CROFT: TOMB RAIDER (USA 2001, Simon West) zeigt oder auch LOLA RENNT (D 1998, Tom Tykwer), der Computerspiel-Wiederholungen imitiert, oder andererseits vom Film zum *Game*, etwa bei spielerischen Filmadaptionen wie etwa STAR WARS (1982, Parker Bros.) u.a. Solche gegenseitigen Ansteckungen erfordern auch Revisionen und Aktualisierungen der Theorieansätze zu den Vorgängermedien.

8 Vor diesem Hintergrund soll das Computerspiel hier als Medium mit spezifischer Konfiguration und Effekten gedacht werden, das eine neue Theorienentwicklung und eine Reflexion auf die angesetzten Begriffe erforderlich macht, die nach wie vor noch in ihren Anfängen steht. Dieser Band eröffnet hierzu ausgewählte medientheoretische Perspektiven jenseits der bekannten Wege und Oppositionen der Debatte.

² Aufgrund der zunehmenden Konvergenz von (technik-)historisch unterscheidbarem Video- und Computerspiel haben die HerausgeberInnen dieses Bandes ganz bewusst darauf verzichtet, die AutorInnen vorab auf einen der Begriffe festzulegen.

³ Vgl. hierzu auch den Ansatz der *Remediation* von Bolter und Grusin (1999).

Zur Situierung der hier versammelten Beiträge soll jedoch zunächst die bisherige medientheoretisch relevante Forschung zum Computerspiel skizziert werden – dies freilich verkürzt und ohne Anspruch auf Vollständigkeit in einem Feld, das zusehends wächst.

Die Forschungslage kann nach verschiedenen Aspekten aufgefächert werden. Betrachtet man die diversen Geschichtsschreibungen von den ersten vektorgesteuerten Spielen wie PONG (1972, Atari) über (zunächst textbasierte) *Action/Adventure*-Spiele hin zu Multiuser- und Online-Spielen,⁴ so fällt zunächst auf, dass das Computerspiel auf diese Weise in jeweils spezifische Zusammenhänge gestellt wird – jede Geschichtsschreibung produziert Differenzen und Bedeutungseffekte, die sich auf deren Gegenstand übertragen. Indem das *Game* etwa in Abgrenzung zum nichtcomputergestützten Spiel positioniert (Lischka 2002, Kohler 2004, Juul 2005) oder seine Genealogie aus der Kriegstechnologie heraus entwickelt wird (Pias 2002), sind systematische Differenzsetzungen jeweils bereits implizit und entwickeln ihre je eigene Produktivität. Auch Beiträge, die sich der Spieltechnologie zuwenden, ziehen jeweils technikhistorische und technologische Differenzen ein, etwa zwischen analogen und digitalen Spielen, zwischen verschiedenen Geräten (Konsolen, Arcade, PC) und weiteren Hard- und Software-Aspekten (Grafikkarten, Spielephysiken, Rechnerleistungen etc.) oder zwischen verschiedenen Grafik- und Designentwicklungen.⁵

Und so begegnen auch im Hinblick auf eine explizite, ausformulierte Taxonomie des Gegenstandes diverse Klassifizierungen, deren Setzungscharakter ins Auge sticht: Chris Crawford unterscheidet zwischen den Haupttypen *Skill-and-Action Games* und *Strategy Games* (Crawford 1984); Geoff King und Tanja Krzywinska (2002) klassifizieren Genres entlang etablierter Hollywood-Kategorien wie *Action*, *Horror*, *Science Fiction*, *Sports*; Claus Pias (2002) identifiziert spiellogisch die drei Typen *zeitkritische Actionspiele*, *entscheidungskritische Adventurespiele* und *konfigurationskritische Strategiespiele*; Jesper Juul (2005) setzt die Kategorien *iconic games*, *coherent* und *incoherent world games* bzw. *staged games* sowie *progressive* und *emergent games* an; bei Mark J.P. Wolf (2001) finden wir gar eine Differenzierung nach 42 verschiedenen Spielkategorien. Allein die Klassifikation des Feldes ist – wie hieran zu ersehen ist – bemerkenswert heterogen und umstritten. Angesichts zunehmender Hybridisierungen und Subtypisierungen von Spieltypen betont Barry Atkins (2003) die Flüchtigkeit aller Kategorisierungen, denn nicht zuletzt bleibt die Weiterentwicklung des Marktes und womöglich neuartiger Spieltypen unvorhersehbar. Mögen Taxonomien zur Ordnung der Materialmenge zwar hilfreich sein, so ist mit zu reflektieren, dass diese immer auch von der Perspektive des Ansatzes und seiner Fragestellung abhängig sind.⁶ Klassifizierungen sollen das Feld überschaubar und handhabbar machen, es für die wissenschaftliche Aufarbeitung in den Griff bekommen – doch scheint sich ›das‹ *Game* in seinen Vielfältigkeiten und Heterogenitäten dabei immer wieder zu entziehen.

⁴ Vgl. exemplarisch Sullivan 1983, Poole 2000, Kent 2001, Lischka 2002.

⁵ Technikhistorische Perspektiven finden sich etwa bei Crawford 1984, Faber 1998, Pias 2002, Neitzel 2000, Salen/Zimmerman 2004, Juul 2005.

⁶ Vgl. hierzu auch Sutton-Smith 1997.

Andere systematisierende Ansätze, den wuchernden Gegenstand zu bändigen, setzen das Computerspiel in Beziehung zu anderen Medien. Der Blick auf das Neue wird nicht zuletzt geschärft durch Vergleiche und Abgrenzungen zu älteren, gut erforschten Medien. Gleichzeitig werden dabei jedoch die alten Medienmodelle auf das neue Medium übertragen – wird im Neuen das Bekannte (wieder)erkannt. Zunächst etwa diente die Literatur als Modell und führte zu einer Fokussierung des *Game* unter einer Perspektive von Textualität – allerdings mit der Möglichkeit die Textstruktur zu durchqueren (Aarseth 1994). Im Zuge neuer fotorealistischer Grafik-Oberflächen, *In Game Movies* und *Intros* begann die Forschung Computerspiele mit filmanalytischem Instrumentarium zu analysieren und es auf diese Weise dem Medium Film anzunähern (u.a. King/Krywinska 2002). Auf diese Weise wird das neue Medium als schon Vertrautes ›eingemeindet‹ und unter seine Vorläufer subsumiert.⁷ Wird das Computerspiel dann etwa additiv beschrieben im Sinne von: Text + Bewegtbild + Interaktivität, droht die Spezifität des Mediums Computerspiel dabei potentiell nur als additives Surplus zu erscheinen. In medien-theoretischer Hinsicht hingegen durchkreuzt gerade die Konzeption eines Surplus solche Subsumtionsversuche und fordert auf, das Computerspiel als etwas Neuartiges zu denken, das ›mehr‹ ist als seine Teile, und daran neue Theorieansätze zu erproben.

Der ›Mehrwert‹ des Computerspiels wird – vor allem in Medienvergleichen – in seiner spezifischen Form von Interaktivität gesehen (die im Rückblick auch gerne auf die Vorgängermedien übertragen wird). Und so beschäftigt sich ein großer Bereich der Forschung mit dem Thema Interaktivität.⁸ Was auf der Oberfläche wie ein Agieren und Reagieren mit Figuren, Dingen, Landschaften, Ereignissen auf den Spieloberflächen erscheint, kann auf Programmebene beschrieben werden als Operationen mit den *databases*, Quellcodes, Algorithmen, also den programmierten Logiken des Spiels. Während das *Game* dabei einerseits zum Inbegriff der mit den Neuen (digitalen) Medien gefeierten Interaktivität erscheint,⁹ wird andererseits in der Position von Pias (2002) der Gegenpol am deutlichsten: In einer kybernetischen Argumentation wird das strenge/starre Regelsystem akzentuiert, innerhalb dessen sich der/die SpielerIn bewegen kann.

Auf diese Regelhaftigkeit hebt auch ein Part der zentralen Theorie-Kontroverse der *Game Studies* ab: Die ludologische Perspektive betont das regelgeleitete Spiel, während die Narratologie die Erzählstrukturen der Spiele fokussiert. Vor allem im Anschluss an literatur-, aber auch filmwissenschaftliche Ansätze wird im zweitgenannten Ansatz die Struktur des Computerspiels im Hinblick auf seine Narrativität untersucht.¹⁰ Als erste Hinweise gelten die Verarbeitung literarischer und

⁷ Espen Aarseth (2001) diskreditiert solche Ansätze im Editorial zur ersten Nummer der *Computer Game Studies* harsch als Kolonisierungsversuche (›colonising attempts‹).

⁸ Sehr früh schon Crawford 1982, es folgen u.a. Murray 1997, Neitzel 2000, Manovich 2001, Ryan 2001a, Wolf 2001, Pias 2002, Juul 2005.

⁹ Eine kritisch-ironische Analyse des Interaktivitäts-Mythos und seiner Geschichtsschreibung am Beispiel des interaktiven Fernsehens unternimmt Müller 2006.

¹⁰ Vgl. u.a. Murray 1997, Wenz 1999, Neitzel 2000, Poole 2000, Ryan 1999, 2001a, Jenkins 2002, Atkins 2003.

historischer Vorlagen (Geschichtsschreibung wird dabei implizit als Narration gefasst), die Unterteiltheit der Spielverläufe in verschiedene Plots und Erzählstränge, aber auch die narrativen Intros, die fiktionale Struktur und die Nähe zum Fantasy-Genre. Im Zuge der theoretischen Ausformulierung werden dann strukturelle Komponenten und Logiken der Narration am Computerspiel identifiziert. In der narratologischen Perspektive wird das Spiel – zugespitzt formuliert – als Interpretation und Aktualisierung der hinter dem *Game* liegenden Erzählstruktur durch die SpielerInnen theoretisiert. Implizit wird das Computerspiel auf diese Weise dem seit den 1960er Jahren prominenten Textparadigma untergeordnet (in dem letztendlich alles Text ist). Indem es als Text begriffen wird, erscheint es jedoch potentiell als Konfiguration von Linearität und Zielorientiertheit und das Verhältnis der SpielerIn zu ihm primär als eines der Lektüre.¹¹

In direkter Opposition zu dieser Perspektive wird eine Betonung des Ludischen, also des Spielcharakters von Computerspielen, formuliert.¹² Espen Aarseth (1997, 2001) gab hierzu die Initialzündung, Jesper Juul (2001) erprobt das Narrativitätsparadigma am Game, um Ähnlichkeiten, aber vor allem auch Differenzen zum Narrativen herauszuarbeiten. Markku Eskelinen (2001) hebt jene Aspekte des Game hervor, welche sich gerade nicht in Kategorien der Narrativität fassen lassen: das Spielerische,¹³ die Nichtlinearität, die konfigurative, manipulative Praxis des Spielens und den Aspekt des Programms. In der ludischen Perspektive wird das Computerspiel nicht als spielende Realisierung eines *plot* fokussiert, sondern als Abfolge regelgeleiteter Handlungen, in denen dezidierte Ziele verfolgt und Aufgaben (wie etwa Rätsellösungen, Gegner ausschalten usw.) aktiv bewältigt werden (Juul 2005). Der zentrale Fokus auf das Ludische liegt hier insbesondere auf der Regelhaftigkeit – Pias etwa akzentuiert wie bereits erwähnt den Programmcharakter, insofern er Spiele als kybernetische Regel- und Rückkopplungssysteme beschreibt (Pias 2002), dabei das Spiel aber letztendlich von seinem erfolgreichen Ende her beschreibt (vgl. Butler 2007). Dass aber Spiele generell – und damit mutatis mutandis Computerspiele – im Spannungsfeld zwischen Regel und Rausch situiert werden können, wird v.a. mit Bezugnahme auf die Begriffe »ludus« und »paidaia« bei Roger Callois (1958) reflektiert.¹⁴ Das Spielerische im Umgang mit neuen Medien im Allgemeinen betont Natascha Adamowsky (2000), doch ohne dass dabei das Computerspiel ausführlicher in den Blick gerät. Medientheoretisch interessant erscheinen in diesem Zusammenhang jene Aspekte des Spielerischen, welche Regeln außer Kraft zu setzen oder zu umgehen suchen. Die bisherige Beschäftigung mit solchen Phänomenen fokussiert die Kreativität der Fankultur (Jenkins 2001), unterscheidet mit *gaming* und *playing* zwei Modalitäten des Umgangs mit Computerspielen (Perron 2003), oder aber verweist demgegenüber auf die ökonomische

¹¹ Dies kann auch an Ansätzen mit Bezug auf die Hypertextforschung beobachtet werden, vgl. etwa Ryan 2001b – einem Ansatz, der bereits versuch zwischen Narratologie und Ludologie zu vermitteln.

¹² Begriffsbildung im Anschluss an Huizinga 1939.

¹³ Dies geht Hand in Hand mit einer Konzeption des Computerspiels als »remediated game« – das als Hinweis auf die Produktivität und Effekte spezifischer, nicht zuletzt auch (technik)historischer Klassifikationen.

¹⁴ Vgl. etwa Perron 2003, vgl. auch Deutsches Hygienemuseum Dresden 2005.

Einkalkuliertheit solcher Momente (etwa von *cheat codes*), um KäuferInnen enger an die Produkte zu binden (Manovich 2001). Über solche Ambivalenzen hinaus kann gerade nicht-regelkonformes Verhalten – wie etwa ein Flanieren im virtuellen Raum unter Vermeidung von Gegner-Kontakt¹⁵ oder das *Trickjumping*, in dem die Bewegungsmöglichkeiten des Avatars und *bugs* in der ›Physik‹ des Programms für spektakuläre und rasante Navigationen durch das *Game* eingesetzt werden¹⁶ – aber auch unvorhergesehene Momente – wie etwa ein Abgleiten ins ›Außen‹ des Spiels ohne Möglichkeit der Rückkehr – höchst interessante Aufschlüsse in medientheoretischer Hinsicht geben. Ausgehend von Punkten der Irritation, könnte hier nach dem Unvorhergesehenen im Vorhergesehenen gefragt werden, um die je unterschiedlichen Verhältnisse zwischen Regelmäßigkeit/Programmierung und Lücken/Fehlern/Inkonsistenzen einer genaueren theoretischen Reflexion zu unterziehen.

Neben und quer zu dieser Kontroverse zwischen Narratologie und Ludologie ist ein zentrales Paradigma der bisherigen Beschäftigung mit dem Computerspiel die Implikationsreiche Vorstellung von Immersion, einem ›Eintauchen‹ in die virtuelle Realität, in der die Grenzen zwischen ›virtueller‹ und ›realer‹ Realität verschwimmen.¹⁷ Auch hier finden sich Ansätze, welche eine Konzeption von Immersion schon bei Theoretisierungen der Vorgängermedien wie etwa dem Kino ansetzen (Schweinitz 2006), doch ist die Rede vom Eintauchen in virtuelle Welten vor allem im Hinblick auf Computerspiele brisant: Sie trifft in der gesellschaftspolitischen Verbots-Debatte um so genannte ›Killerspiele‹ auf eine popularisierte Implikation des Immersionskonzepts, die Spieler könnten nicht mehr zwischen Spiel und Realität unterscheiden. Gerne wird in diesem Zusammenhang auch auf das ›immer realistischer werdende‹ Design der Spiele verwiesen, jedoch ohne den Zusammenhang von fotorealistischem Design und Immersion systematisch zu entwickeln.¹⁸

Für diese Frage zeigen sich Ansätze ergiebig, welche Computerspiele als *audio-visuelle* Medien begreifen und im Rahmen der *Visual Studies* fokussieren (Wolf 2001, 2003). In einer Fokussierung auf die visuellen Oberflächen von Computerspielen wird meist wiederum an filmtheoretische Überlegungen (King/Krywinska 2002, Keitel/Süß/Gunzenhäuser 2003) oder auch kunsthistorische Beschreibungsweisen (Rötzer 2005) angeschlossen. Die Analyse der auditiven Strukturen von Computerspielen spielt bisher jedoch – ähnlich wie in der Filmwissenschaft – eine eher untergeordnete Rolle. Aus den von *Games* installierten Blickperspektiven – unterschieden wird zwischen *First-Person* (v.a. im Egoshooter), *Third-Person* und *God-Perspektive* (eine weitere klassifikatorische Differenz!) – kann auf die solcher-

15 Martijn Hendriks: »Second Nature (2004). A DVD Project exploring new Images of Nature« (Abstract und Videomitschnitt der Präsentation auf der GfM-Tagung »Das Spiel mit dem Medium – Partizipation, Immersion, Interaktion« (Braunschweig 2004) unter: <http://netzspannung.org/tele-lectures/series/playing-media/?lang=de#Hendriks>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007).

16 Oke Maas: *Trickjumping*. Präsentation auf der GfM-Tagung »Das Spiel mit dem Medium – Partizipation, Immersion, Interaktion« (Braunschweig 2004) und auf der Projektwoche »Game over?! – Theorie und Geschichte des Computerspiels« (Potsdam 2005).

17 Vgl. u.a. Murray 1997, Atkins 2003, Eskelinen/Tronstad 2003, Rötzer 2005.

18 Kürzlich wieder Butler 2007.

maßen instituierten Blickstrukturen und Identifikationspotentiale geschlossen werden. Bearbeitet wurde diese Fragestellung systematisch und über filmtheoretische Ansätze zur subjektiven Kamera hinausgehend bisher vor allem von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan (2004) und Britta Neitzel (2007). Eine Beschäftigung mit den (visuell) konzipierten Räumen und deren Beziehung zur Kartografie beginnt gerade (Günzel 2006, Nohr 2007).

Mit diesen verschiedenen Facetten ist das bisherige Forschungsfeld zum Computerspiel kurz umrissen, das sich äußerst heterogen gestaltet. Es existieren vielfältige Querbezüge, aber auch viele unvermittelte Ansätze und Kontroversen. Wie bereits in diesem Überblick der geistes- und kulturwissenschaftlichen Forschung anklingt, erscheint der Gegenstand Computerspiel als *boundary object* (Star/Griesemer 1988), das zwischen verschiedenen Perspektiven, Schwerpunkten, theoretischen Konzepten und Implikationen flottiert. Das *Game* geistert als ›unscharfes Objekt‹ durch verschiedene Disziplinen, Modelle (Literatur, Film, Simulation), Erklärungsansätze und Praktiken (SpielerIn, Politik, Wissenschaft). Vermittlungen zwischen konträr erscheinenden Positionen – Ludologie und Narratologie – laufen gerade an, ebenso kritische Befragungen der Immersionskonzeption. Auch das ›Spiel‹ der Computerspielforschung ist also längst noch nicht vorbei – das Feld ist weiter offen und in Bewegung.

In dieses Feld wollen die hier versammelten Beiträge medientheoretische Orientierungspunkte einziehen. Damit schließt der vorliegende Band an einen Impuls der 2001 gegründeten Online-Zeitschrift *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* an: mit den *Computer Game Studies* ein neues Forschungsfeld zu bilden, in dem die Besonderheit des Computerspiels anvisiert wird. Erste Ansätze hierzu gibt es bereits, doch ist die Forderung immer noch aktuell und soll an dieser Stelle ein weiteres Mal bekräftigt werden. Vor diesem Hintergrund wird das Computerspiel in diesem Band als genuin neues Medium begriffen, das in seiner Andersheit, als Novum und als Faszinosum ernst genommen werden soll. Die Annäherung findet zwar ausgehend von verschiedenen Disziplinen aus statt, aber sucht von da aus jeweils neue theoretische Perspektiven zu entwickeln. Dies erfordert ein Denken, das die bisherigen Begrifflichkeiten kritisch reflektiert und einer Revision unterzieht, um sich dann von disziplinären Einschränkungen abzustoßen und neue, medientheoretische Wege zu beschreiten. Statt das *Game* also unter bereits erforschte mediale Anordnungen wie Narration, Spiel, Film zu subsumieren, wenden sich die Beiträge dieses Bandes auf einem ›nächsten Level‹ der dem Computerspiel eigenen Rationalität, seiner Involvierung der ›UserInnen‹, seinen spezifischen Effekten und Unentscheidbarkeiten und seinen vielfältigen Wechselspielen mit anderen Medien zu.

Dieter Mersch stellt bisherige Ansätze in systematischen Zusammenhang und entwirft eine Medientheorie des digitalen Spiels. Theoretisiert wird der Zusammenhang von Bild- und Raumstruktur, der Status der Erste-Person-Perspektive – in der die Medialität des Computerspiels gleichsam ›zu sich kommt‹ – sowie das Verhältnis von Narrativität, Interaktivität und Performativität als Nahtstelle zwischen Narratologie und Ludologie. Als Grundlage und Zentrum wird dabei die im digitalen Programmcode und der Geschlossenheit mathematischer Systeme angelegte Logik der Entscheidung identifiziert, welche die spezifische Medialität des digitalen Spiels bestimmt und begrenzt.

Matthias Bickenbach fragt nach dem ›Gesetz‹ des Computerspiels im Verhältnis zwischen Programmierung auf der einen Seite und visueller Oberfläche auf der anderen. Das Spezifische des *Game* wird in der Feedbackschleife situiert, welche zwischen dem Tastendruck und der Grafikoberfläche, und damit zwischen Hand und Auge des/der SpielerIn aufgespannt ist. Der ›virtuelle Grafikraum‹ scheint auf diese Weise als funktionale Vermittlungsinstanz zwischen Taktilität und Visualität.

Auch Frank Furtwänglers Beitrag wendet sich gegen Polarisierungen im Diskurs um das Computerspiel und problematisiert die Verwendung alter Schemata zur Beschreibung eines neuen Gegenstandes. Die mangelnde Einheit des Feldes wird als Unentscheidbarkeit analysiert, die ihr Korrelat im Computerspiel selbst hat. Am Beispiel ökonomischer und wissenschaftlicher in sich jeweils divergierender Debatten um das Computerspiel führt er die Theoretisierung selbst als ›Spiel der unbegrenzten Möglichkeiten‹ vor.

Michael Liebe unterzieht die üblichen Klassifizierungen von Computerspielen einer kritischen Revision und problematisiert deren jeweilige Implikationen. Vor dem Hintergrund zu sehr vereinheitlichender Kategorisierungen schlägt er in Anlehnung an Michel Foucaults Dispositiv-Begriff einen neuen, komplexeren Systematisierungsversuch vor, in dem Anordnungen von Geräten (Hardware), Software, Spielgenres/-strukturen, Räume (Orte und Zeit) und kultureller Kontext eng zusammenspielen.

Britta Neitzel unternimmt am Exempel des Computerspiels eine kritische Reflexion der Medienwirkungsforschung. Zwischen Immersion, die von einer reinen Passivität des/der RezipientIn ausgeht, und Interaktion, welche demgegenüber Aktivität impliziert, schlägt sie das Konzept der ›Involvierung‹ vor, das die Einbeziehung der SpielerIn auf verschiedenen Ebenen differenzierbar macht. Auf diese Weise eröffnet sie sowohl neue Perspektiven auf die Immersionsdebatte der *Game Studies* als auch auf die rezeptionstheoretischen Konzeptionen zu digitalen Medien im Allgemeinen.

Stephan Günzel visiert das Computerspiel im Hinblick auf seine Bildlichkeit an und fragt nach der sich hieraus ergebenden spezifischen Produktivität. Am Beispiel der *First Person*-Perspektive im Egoshoooter erörtert er die besondere Räumlichkeit im *Game*. Historisch und systematisch werden die Topographien des Computerspiels in Bezug zu Zentralperspektive und verschiedenen Kartensystemen verortet, die jeweils spezifische Räume und Positionen für die SpielerInnen generieren.

14 Jan Distelmeyers Beitrag untersucht schließlich anhand der Film-DVD – einer noch jungen intermedialen Konfiguration – die vielfältigen Beziehungen von Film und Computerspiel. Insbesondere die auf der DVD ausgestellte Form der Interaktivität – die Navigation – fordert zu einer grundlegenden theoretischen Reflexion auf den Film im digitalen Zeitalter heraus und eröffnet gleichzeitig neue Perspektiven auf das Verhältnis von *Game* und Film.

Statt das Computerspiel also anderen Medien unterzuordnen, wird es in den hier versammelten Beiträgen als Dispositiv mit eigener Logik und spezifischen Effekten gefasst. Mit diesen neuen Perspektiven jenseits bisheriger Dichotomien werden gleichzeitig neue Spannungsfelder eröffnet, etwa zwischen ›Bildlichkeit‹ des Computerspiels und ›virtuellem Grafikraum‹, zwischen ›Visualität‹ und ›Taktilität‹, zwischen Hardware und Software, zwischen Bedienungs- und Rezeptionsbedingungen, zwischen Entscheidungslogik und Unentscheidbarkeiten.

Dank

Der vorliegende Band erscheint als erster Band der Schriftenreihe *Metabasis. Transkriptionen zwischen Literaturen, Künsten und Medien* des Instituts für Künste und Medien (IKM) der Universität Potsdam. Seit einigen Jahren wird am IKM zum Computerspiel geforscht, 2005 wurde mit der Projektwoche »Game Over?!« eine erste Veranstaltungsreihe mit Präsentationen von WissenschaftlerInnen, KünstlerInnen, ProgrammiererInnen und SpielerInnen organisiert, es folgten diverse Gastvorträge zur Diskussion weiterer Positionen. Mittlerweile existiert ein umfassendes Archiv mit Computerspielen und der nötigen Hardware. 2007 wurde zur medientheoretischen Forschung und Bündelung der bisherigen Ansätze am Institut das *Digital Games Research Network DIGAREC* gegründet. Weitere Publikationen zum Computerspiel sind in Planung. An der Entwicklung der theoretischen Perspektiven und der Ermöglichung anregender Diskussionen und Spielerfahrungen haben eine Reihe von Personen mitgewirkt, bei denen wir uns an dieser Stelle herzlich bedanken möchten: Jay Bolter, Nadja Franz, Mattias Ljungström, Oke Maas, Susanne Müller, Vera Schlusmans, Frederic Schröder und die KollegInnen der Europäischen Medienwissenschaft Potsdam. Wir danken darüber hinaus den Studierenden der Europäischen Medienwissenschaft Potsdam, die sich engagiert an den Diskussionen beteiligt haben, und natürlich den in diesem Band vertretenen AutorInnen. Besonderer Dank gilt darüber hinaus Sophie Ehrmantraut für die Korrekturarbeiten und Jan-Henrik Möller für grafische Gestaltung und Layout des Bandes.

Literatur

- Aarseth, Espen (1994) Nonlinearity and Literary Theory. In: *Hyper/Text/Theory*. Hrsg. v. Georg P. Landow. Baltimore / London: Johns Hopkins University, S. 51-86.
- Aarseth, Espen (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore / London: Johns Hopkins University.
- Aarseth, Espen (2001) Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies* 1, 1, Juli 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Adamowsky, Natascha (2000) *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt am Main: Campus.
- Atkins, Barry (2003) *More than a game. The Computer Game as fictional Form*. Manchester: Manchester University.
- Bartels, Klaus / Thon, Jan-Noël (Hrsg.) (2007) *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. (= Hamburger Hefte zur Medienkultur 5).
- Bolter, Jay David / Grusin, Richard (1999) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT.
- Butler, Mark (2007) *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspiels*. Berlin: Kadmos.
- Caillois, Roger (1958) *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main: Ullstein 1982.
- Crawford, Chris (1984) *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: Osborne / McGraw-Hill.
- Deutsches Hygienemuseum Dresden (Hrsg.) (2005) *Spielen. Zwischen Rausch und Regel. Begleitbuch zur Ausstellung »Spielen. Die Ausstellung« 22.1.-31.10.2005*. Ostfildern-Ruit: Hatje + Cantz.
- Eskelinen, Markku (2001) The Gaming Situation. In: *Game Studies* 1, 1, Juli 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Eskelinen, Markku / Tronstad, Ragnhild (2003) Video Games and Configurative Performances. In: Wolf / Perron 2003, S. 195-220.
- Faber, Liz (1998) *Re:Play: Ultimate Games Graphics*. London: Laurence King.
- Günzel, Stephan (2006) Bildtheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person. In: *IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science* 4. <http://www.bildwissenschaft.org/VIB/journal/content.php?function=fnArticle&showArticle=89>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Huizinga, Johan (1939) *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch 2004.
- Jenkins, Henry (2002) *Game Design as Narrative Architecture*. <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Juul, Jesper (2001) Games Telling Stories? A brief note on games and narratives. In: *Game Studies* 1, 1, Juli 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Juul, Jesper (2005) *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge u.a.: MIT.

- Keitel, Eveline / Süß, Gunter / Gunzenhäuser, Randi / Hahn Angela (Hrsg.) (2003) *Computerspiele – eine Provokation für die Kulturwissenschaft?* Lengerich u.a.: Pabst.
- Kent, Steven L. (2001) *The ultimate History of Computer Games. The story behind the craze that touched our lives and changed the world.* New York u.a.: Random House.
- King, Geoff / Krzywinska, Tanya (Hrsg.) (2002) *ScreenPlay. Cinema, Videogramme Interfaces.* London: Wallflower.
- Kohler, Chris (2004) *Power-up. How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life.* Indianapolis: Bradygames.
- Lischka, Konrad (2002) *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels.* Hannover: Heise.
- Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media.* Cambridge u.a.: MIT.
- Manovich, Lev (2002) Models of Authorship in New Media. In: *SWITCH*. http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=65. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Müller, Eggo (2006) Interaktivität: Polemische Ontologie und gesellschaftliche Form. In: Neitzel / Nohr 2006, S. 66-79.
- Murray, Janet (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.* Cambridge: MIT.
- Neitzel, Britta (2000) *Gespaltene Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele.* [Univ. Diss., Weimar] <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Neitzel, Britta (2007) Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Bartels / Thon 2007, S. 8-28.
- Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. (Hrsg.) (2006) *Das Spiel mit dem Medium. Immersion – Interaktion – Partizipation.* Marburg: Schüren.
- Newman, James (2002) The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on Player-Character-Relationships in Videogames. In: *Game Studies* 2, 1, Juli 2002. <http://gamestudies.org/0102/newman/>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Nohr, Rolf F. (2007) Raumfetischismus. Topographien des Spiels. In: Bartels / Thon 2007, S. 61-81.
- Perron, Bernhard (2003) From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies. In: Wolf / Perron 2003, S. 237-258.
- Pias, Claus (2002) *Computer – Spiel – Welten.* München: sequenzia.
- Poole, Steven (2000) *Trigger Happy. The inner life of videogames.* New York: Arcade-Pub.
- Rötzer, Florian (2005) Die Begegnung von Computerspiel und Wirklichkeit. In: *Kunstforum* 176, S. 102-115.
- Ryan, Marie-Laure (2001b) Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. In: *Game Studies* 1, 1, Juli 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Ryan, Marie-Laure (2001a) *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.* Baltimore / London: Johns Hopkins University.
- Ryan, Marie-Laure (Hrsg.) (1999) *Cyberspace Textuality, Computer technology and Literary Theory.* Bloomington: Indiana University.

- Salen, Katie / Zimmerman, Eric (2004) *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT.
- Schweinitz, Jörg (2006) Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos. In: Neitzel / Nohr 2006, S. 136-153.
- Star, Susan Leigh / Griesemer, James R. (1988) Institutional Ecology, »Translations«, and Boundary Objects. Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. In: *The Science Studies Reader*. Hrsg. v. Mario Biagoli. New York / London: Routledge 1999, S. 505-524.
- Sutton-Smith, Brian (1997) *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University.
- Sullivan, George (1983) *Screen Play: The Story of Video Games*. New York: Frederick Warne.
- Wardrip-Fruin, Noah / Harrigan, Pat (Hrsg.) (2004) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT
- Wenz, Karin (1999) Narrativität in Computerspielen. <http://www.netzliteratur.net/wenz/narrativitaet/raum.htm>. Zuletzt gesehen am 2.10.2007.
- Wolf, Mark J. P. (Hrsg.) (2001) *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas.
- Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard (Hrsg.) (2003) *The Video Game Theory*. New York / London: Routledge.

Spiele

- PONG (1972, Atari)
- STAR WARS (1982, Parker Bros.)

Filme

- LARA CROFT: TOMB RAIDER (USA 2001, Simon West)
- LOLA RENNT (D 1998, Tom Tykwer)