

wirkt befremdlich, zudem in keiner angemessenen Weise auf medienwissenschaftliche bzw. medienphilosophische Forschung zurückgegriffen wird und dadurch Begriffe nicht schlüssig definiert und angewendet werden.

Angela Krewani (Marburg)

Sammelrezension: Computerspiele

Angela Schwarz (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel

Münster: LIT 2010, 233 S., ISBN 978-3-643-10267-6, € 19,90

Benjamin Beil: First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel

Münster: LIT 2010, 328 S., ISBN 978-3-6431-0788-6, € 29,30

(Zugl. Dissertation an der Universität Siegen)

Dass Computerspiele hierzulande zum festen Bestandteil der Alltagskultur gehören, lässt sich nicht nur an ihren Absatzzahlen in deutschen Haushalten belegen, auch jenseits feuilletonistischer Besorgnisdiskurse um die Kategorie ‚Killerspiele‘ sind sie bereits von Pädagogen, Psychologen, Sozial-, Literatur-, und Medienwissenschaften als ernstzunehmender Untersuchungsgegenstand entdeckt worden. Wie der von Angela Schwarz herausgegebene Band: *Wollten sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?* bilden auch die Geschichtswissenschaften hier keine Ausnahme. Vor dem Hintergrund einer sich weiterhin ausdifferenzierenden Geschichtspopularisierung verspricht der Band eine „*fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*“. Zwar habe sich die Geschichtswissenschaft seit dem erfolgreichen Aufkommen des ‚Histotainment‘ mit der Darstellung von Geschichte in den Unterhaltungsmedien beschäftigt, Computerspiele mit historischem Setting als Quelle geschichtswissenschaftlicher Forschung seien dagegen eher zögerlich rezipiert worden. (Vgl. Schwarz, S.7ff.) Konsequenz dieser eigentümlichen Berührungängste sei es, dass viele Grundatzfragen noch der Klärung bedürften. So stellen sich die historisch-fachwissenschaftlichen Analysen der einzelnen Beiträge der Frage, wie traditionelle Methoden der Geschichtswissenschaft und junge medienwissenschaftliche Disziplinen wie die Games Studies Ideen dafür liefern können, ein methodisches Raster für eine Spielanalyse zu kreieren, die den Erkenntnisinteressen der Geschichtswissenschaft gerecht wird. Dass diese grundlegenden Fragen in der Untersuchung der unterschiedlichen Spielgenres immer wieder neu diskutiert werden müssen, macht die theoretische Praxis der Einzelanalysen deutlich. So widmet sich der Beitrag

von Steffen Bender anhand exemplarisch untersuchter Reihen von First Person World War II-Egoshootern den Authentifizierungsstrategien der dargestellten historischen Kriegsschauplätzen und stellt heraus, wie sich die Spiele in einem multimedialen Crossover nicht nur historische Quellen zunutze machen, mit denen die Fachwissenschaft Vergangenheit rekonstruiert, sondern sich auch anderer Repräsentationsformen des Gegenstandes aus der Populärkultur bedienen, um die eigene Darstellung an bekannte Darstellungsformen historischer Schlachterlebnisse im Gedächtnis der Spieler anknüpfen lassen zu können. (Vgl. S.123ff.) Die einzelnen Authentifizierungsstrategien historischer Kulissen dienen im Spielkontext der Shooter jedoch nicht einer kritischen Analyse der Vergangenheit, sondern vor allem der Optimierung von Verkaufsstrategien für einen bestimmten Kundenkreis, wie der Beitrag von Benedikt Schüler, Christopher Schmitz und Karsten Lehmann herausstellt. (Vgl. S.199ff.) Explizit für den Lehrkontext geeignete Spiele, welche durchaus Angebote für historisches Lernen enthalten, untersucht die Arbeit von Thomas Kubetzky, die jedoch auch für den Bereich der Strategiespiele eine im Sinne der Geschichtsvermittlung noch vertretbare Reduktion historischer Zusammenhänge beklagt. (Vgl. S.80ff.) Dass Historienspiele durchaus hoch komplexe gesellschaftliche Strukturen spiegeln können, unterstreicht dagegen Heiko Brendel am Beispiel der Strategiespiele *Europa Universalis III* und *Hearts of Iron II: Doomsday*. Im Unterschied zu Mainstreamprodukten verlangen diese Spiele zwar eine lange Einarbeitungszeit, bieten dafür jedoch erstaunliche Eingriffsmöglichkeiten, die Linearität einer Erzählung wie etwa in Romanen, Comics oder Filmen auszuhebeln, um mit den eigenen und exklusiven Mitteln die in Rückschau betrachtete Geschichte nicht nur nachzuerleben, sondern in abgeschlossene und vergangene Vorgänge nochmals einzugreifen und sie zu verändern. Die damit angesprochene ‚Interaktivität‘ des Computerspiels als Kategorie eines intermedialen Vergleiches zu wählen bedeutet nicht zwangsläufig, in eine unfokussierte Gegenüberstellung einzelner Medien hineinzulaufen, in denen Computerspiele allzu eilfertig als non-lineare oder eben ‚interaktive‘ Erzählung etikettiert werden. Dass lässt sich natürlich keinem der Beiträge direkt vorwerfen. Allerdings mangelt es an manchen Stellen an einer genauen Ausweisung der eigenen Methodik und zentraler Untersuchungskategorien, was sich leider auch in einem überproportionalen Anteil von Detailbeschreibungen einzelner Spiele niederschlägt. Generell hätte man diesen somit etwas ungerichteten Vorstoß der Geschichtswissenschaft in den Phänomenbereich Computerspiele mittels eines bestimmten theoretischen Leitmotivs vermeiden können, dennoch enthält der Band ausreichende Mengen an methodologischer Programmatik, welche allein schon die Lektüre lohnenswert machen, da zumindest klar wird, was die Geschichtswissenschaften beim Einschwenken auf ihren neuen Gegenstand noch an interdisziplinärer Arbeit mit den Medienwissenschaften zu leisten hat.

Als produktive Verquickung film- und computerspielspezifischer Fragestellungen methodologisch überzeugend ausgewiesen zeigt sich dagegen Benjamin

Beil in seiner Monografie: *First Person Perspectives. Point of view und figurenzentrierte Erzählform im Film und im Computerspiel*. Beils theoretische Absicht, die Wechselwirkungen zwischen zeitgenössischem Film und Computerspielen eingehender zu untersuchen, setzt mit einem formalästhetischen Vergleich beider Genres an, der in der methodischen Grundlegung seine Kategorien klug setzt. So zeigt seine Untersuchung ein hohes Bewusstsein dafür, dass die Point of View-Form sowohl als bildästhetische (Blickpunktdarstellung) wie auch als narrative Darstellungsform (metaphorische Perspektive) nicht zwangsläufig eine Subjektivierung der dargestellten Ereignisse realisiert. Sie ist kein immanenter Effekt des ‚filmischen Apparates‘ noch der ‚Avatarperspektive‘, sondern als rhetorische Strategie eine funktional und nicht ‚medienontologisch‘ zu bestimmende Form. Die Kategorie der Form wird vom Autor als eine prinzipiell bedeutungsoffene mediale Konvention narrativer, ludologischer oder auch bildästhetischer Stilstiken verstanden (vgl. S.10). In Analogie zur Medium Form-Bestimmung der Systemtheorie Niklas Luhmanns plädiert Beils intermediale Perspektive auf Film und Computerspiel daher grundsätzlich für eine freie Kombinierbarkeit von Form im Formtransfer der Medien (ebd.). Da sich dieser gerade in Computerspielen besonders konzentriert, können diese nur als Hybridkonstruktionen aus ludischen, narrativen und simulativen Elementen verständlich gemacht werden (vgl. S.16ff.). Immersion als Leistung von Subjektivierungsstrategien versteht Beil differenziert auf die genannten Elemente des Spiels abzustimmen. Als singulärer Effekt einer bloß audiovisuellen Darstellungsleistung wird der Begriff daher abgelehnt. Beil betont demgegenüber, dass Immersionsstrategien gerade als Effekt der Wechselwirkung von narrativen, ludischen und simulativen Attraktionsmomenten auftreten, welche die Hybridstruktur der Computerspiele veranschaulichen. Mit diesem Forschungsdesign ausgerüstet, gelingt es Beils sehr kleinteiliger Analyse aus der beachtlichen Menge seines Materials ein komplexes Bild der medienspezifischen Formausprägungen und Transferlogiken zwischen Film- und Computerspielästhetik aufzuzeigen und dabei jene großen Verallgemeinerungen zu vermeiden, die einzelne Elemente des hybriden Formzusammenhangs von Computerspielen überbetonen. Die in den Filmwissenschaften erprobte neoformalistische Analyse dazu heranzuziehen, zeigt sich als methodologisch überzeugender Schachzug des Autors, der mit seiner Studie einen wichtigen Beitrag zur Etablierung der Game Studies im deutschsprachigen Raum vorstellt.

Tim Raupach (Leipzig)