

## **Computerspielwissenschaften – Mediale, kulturelle und technische Aspekte**

**Jochen Koubek**

### **Computerspielwissenschaften M.A./M.Sc.**

An der Universität Bayreuth beginnt im Wintersemester 2015/16 der Masterstudiengang „Computerspielwissenschaften“. Dieser Name erhebt einerseits den Anspruch, eine wissenschaftliche Disziplin zu repräsentieren, auf der anderen Seite provoziert er aber auch Fragen nach ihrem Gegenstandsbereich. Was an Computerspielen bedarf einer wissenschaftlichen Betrachtung?

Die Computerspielwissenschaften sehen sich in der Tradition der Literatur-, Musik-, Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften, die sich zu verschiedenen Zeiten als wissenschaftliche Beschäftigung mit einem speziellen Medium gegründet haben. Und weil Medien in ästhetische, historische, mediale, ökonomische, psychologische, rechtliche, soziale und technische Kontexte eingebettet sind, um nur einige zu nennen, muss ihre wissenschaftliche Begleitung als Kooperation verschiedener Disziplinen angelegt sein, die sich um verschiedene Aspekte kümmern. Daher der Plural „Computerspielwissenschaften.“

Die Bayreuther Computerspielwissenschaften sind eine Zusammenarbeit der Fächer Medienwissenschaft und Informatik, woraus sich zahlreiche Phänomene, Themen und Fragestellungen ergeben, die auf der Agenda stehen. Im Folgenden sollen einige davon vorgestellt werden, ohne damit Vollständigkeit oder einen programmatischen Anspruch zu deklarieren.

### **Computerspiele als Medium**

Dass Computerspiele mediale Funktionen haben, ist unbestreitbar, fraglich ist jedoch, worin ihre spezifische Medialität liegt. Bereits beim Erzählen einer Geschichte gehen sie anders vor als der vielfach zum Vergleich herangezogene Spielfilm. Während Filmgeschichten jeweils immer in der gleichen Reihenfolge ablaufen und dazu außer einer Abspielvorrichtung noch nicht einmal Zuschauer benötigen, werden Computerspielgeschichten erst durch den Akt des Spielens hervorgebracht und gestalten sich bei jedem Durchlauf anders. Zwar gibt es in vielen Spielen vorbereitete Handlungssequenzen, die an bestimmten Punkten präsentiert werden, auf die Reihenfolge dieser Abschnitte jedoch hat die Spielerin teilweise erheblichen Einfluss. Wie aber kann eine Geschichte erzählt werden, wenn für einen gegebenen Zeitpunkt nicht vorhersehbar ist,

über welche Informationen der Rezipient verfügt? Welche Auswirkung hat dies auf die Erzählung? Und was ist mit Spielen, in denen die Narration ohne auktoriale Kontrolle allein durch den oder die Spieler erzeugt wird?

Doch sind Computerspiele nicht nur performativ hervorgebrachte Erzählungen, sondern zunächst einmal computergesteuerte Regelsysteme. Wenn in *The Sims* (EA, 2000) die Zufriedenheit der Spielfigur im Wesentlichen mit ihrem materiellen Wohlstand steigt, ahnt man, dass diese Systeme keineswegs nur harmlose Spielregeln sind, sondern in ihrem kulturellen Kontext eine ganz eigene mediale Kraft entfalten können. Wie lässt sich die Medialität von Regeln bestimmen und welche Ausdrucksmöglichkeiten ergeben sich daraus sowohl für die Spielermacherin als auch für den Spieler?

Narrativität, Performativität und Regelhaftigkeit sind nur drei Bereiche, die es bezüglich der Medialität des Computerspiels zu untersuchen gilt. Hinzu kommen die grafischen Bildwelten, die Interfaces oder die Plattformen, deren technische Möglichkeiten die Rahmenbedingungen des medialen Angebots bilden. Eine medienwissenschaftliche Computerspielforschung hat hier mehr als genug zu tun. Das Forschungsfeld vergrößert sich zusätzlich, wenn neben der theoriegeleiteten Werkanalyse eine kulturhistorische Dimension hinzukommt.

### **Computerspiele als Kulturgut**

Nicht zuletzt ihr ökonomischer Erfolg hat ab Mitte der 00er-Jahre dazu geführt, dass Computerspiele auch in Deutschland als Kulturgut zur Kenntnis genommen werden. Seit 2009 sorgen der Deutsche Computerspielpreis, die Aufnahme von Spielentwicklungen in die Kulturförderung oder kuratierte Ausstellungen in Museen für eine Veränderung der öffentlichen Wahrnehmung von Computerspielen. Zusammen mit diesen institutionalisierten Anerkennungen stellt sich die Frage, wie digitale Spiele historisierend bewahrt und zugänglich gemacht werden können. Denn nicht nur die technischen Plattformen, auf denen die Spiele ausgeführt werden, verschwinden vom Markt oder fallen durch Defekte aus, auch die Datenträger, auf denen sie gespeichert sind, unterliegen Alterungsprozessen. Selbst ein gut erhaltenes Speichermedium garantiert noch nicht, dass die darauf enthaltenen Datenformate noch interpretiert werden können. Und falls es gelingt, ein altes Spiel zum Laufen zu bringen, muss auch jemand wissen, wie es zu bedienen ist; viele Spiele sind nicht selbsterklärend und benötigen Übung und Erfahrung für ihre Rezeption.

Die Frage der Bewahrung digitaler Spiele, ihrer Annotierung, Archivierung und Zugänglichmachung, ist eine der zentralen Herausforderungen der Computerspielwissenschaften, wollen sie auch in Zukunft auf ihren historischen Bestand

zugreifen. Zusammen mit den technischen Problemen zur Bewahrung digitaler Spiele stellt sich die Aufgabe ihrer Historisierung. Welche Werke sind einflussreich in Bezug auf die Kultur- und Technikgeschichte, auf die Geschichte der Spiele oder auf ihre öffentliche Wahrnehmung?, welche repräsentieren das Medium im besonderen Maße?, in welchen sozialen, kulturellen oder ökonomischen Kontexten sind sie zu verorten? und wie können diese Zusammenhänge dargestellt und vermittelt werden?

Hier gilt es auch, die öffentliche Wahrnehmung für Computerspiele zu weiten, die sich allzu sehr auf wenige, durchaus kritisch zu diskutierende Titel konzentriert, ohne das Medium in seiner Breite in den Blick zu bekommen. Diese Breite umfasst nicht nur die Serious Games, also „nützliche“ Spiele mit einer pädagogischen Agenda, sondern auch Werke von besonderer ästhetischer Qualität und Ausdruckskraft. Sie sind genauso nach ihrem Beitrag zu kulturellen Prozessen zu befragen wie andere Medien. Für diese Untersuchung sind aber ganz eigene Kompetenzen erforderlich.

### **Gaming Literacy**

Der aus dem Schriftmedium abgeleitete Begriff der *Literacy* bezeichnet die Fähigkeit eines Individuums, an gesellschaftlichen Ausdrucksformen, Symbolsystemen und Praktiken zu partizipieren und zwar sowohl verstehend als auch erschaffend. Lesen und Schreiben sind Basiskompetenzen, Schlüsselqualifikationen, die sich gegenseitig bedingen, oder wie der Bamberger Deutschdidaktiker Ulf Abraham es ausdrückt: Wir „lesen, um besser zu schreiben und umgekehrt.“ (Abraham 2007, S. 157).

Was für Schrift gilt, kann auch auf den verständigen und konstruktiven Umgang mit anderen Medien verallgemeinert werden. Bilder, Bewegtbilder, Töne oder interaktive Medien schaffen kulturelle Sinnangebote, zu deren Teilhabe die jeweiligen Schreib-/Lesekompetenzen vorausgesetzt werden. Gaming Literacy bedeutet in diesem Zusammenhang die sich wechselseitig bedingenden Fähigkeiten, die in Spielen enthaltenen Sinnangebote zu entziffern und verstehend zu erschließen sowie die Fähigkeiten, selber Spiele zu erzeugen. Und da Computerspiele immer auch Softwaresysteme sind, werden spätestens an dieser Stelle informatische Kompetenzen unabdingbar.

### **Technische Aspekte**

Die Informatik in den Computerspielwissenschaften beschäftigt sich mit der technischen Gemachtheit von digitalen Spielen. Dabei handelt es sich um hochkomplexe Programme, die in verschiedenen Modulen die Nutzereingaben erfassen, sie zusammen mit physikalischen Berechnungen in die Erstellung

einer sich selbstständig verändernden Spielwelt einarbeiten und diese in Echtzeit in Bild und Ton darstellen. Wie alle informatischen Systeme ist auch jedes dieser Module in permanenter Entwicklung, am sichtbarsten wird dies in der Computergrafik, die immer komplexere und detailliertere Spielwelten hervorbringt. Aber auch in allen anderen Bereichen lösen neue Algorithmen alte Probleme, ermöglichen größere Rechenleistung verbesserte Abläufe und werfen technische Fortschritte ganz eigene Fragen auf. Neben der Erforschung verbesserter Verfahren stellt sich die oben genannte Langzeitbewahrung auch als informatisches Problem, um alte Spiele über einen längeren Zeitraum verfügbar zu halten als es ihr normaler Produktlebenszyklus vorsieht.

Computerspiele sind im wahrsten Sinne des Wortes eine Kultur-Technik, deren Beobachtung und Beschreibung sowohl die sinnerschließende Methoden einer Medienkulturwissenschaft als auch die technikwissenschaftlichen Zugänge der Informatik benötigt. Der Studiengang, das angeschlossene Promotionsprogramm und die damit ausgerufene Disziplin bilden diese medialen, kulturellen und technischen Aspekte sowohl in den Lehrangeboten als auch in begleitenden Forschungsprojekten ab, sie betreiben somit Wissenschaft im Humboldtschen Sinne als Einheit von Forschung und Lehre. Dies ist das Privileg von neuen Fächern: Studierende und Promovierende erhalten Einblick in die neuesten Forschungsfragen und -ergebnisse, an deren Erforschung sie selber mitwirken können.

### **Weitere Aspekte**

Was aber ist mit den Klassikern der Computerspieldiskurse, was ist mit den Fragen nach der Wirkung der Spiele auf ihre Spieler, mit den Fragen nach Sucht und Gewalt, nach vermuteten Konzentrations- und Verhaltensstörungen bei jugendlichen Spielern? Diese sind es, die in den Massenmedien regelmäßig aufsehenerregend verhandelt werden und die zu großer Aufregung bei Menschen führen, die wenig Kontakt aber eine ausgeprägte Meinung zu Computerspielen haben.

Fragen der Rezipientenforschung werden in den Bayreuther Computerspielwissenschaften nur am Rande untersucht, nicht etwa, weil ihnen weniger Bedeutung beigemessen wird, sondern weil sie jenseits der Fachrationalitäten der Medienwissenschaft und der Informatik liegen. Weder eine Geistes- noch eine Technikwissenschaft arbeitet mit empirischen Methoden der Sozialforschung, die benötigt werden, um Hypothesen über Medienwirkungen verlässlich und belastbar messen zu können. Sie schauen mehr auf die Spiele, ihre

medialen, kulturellen und technischen Funktionen und weniger auf die Spieler, ihre Sozialstrukturen, Nutzungsformen und Rezeptionsweisen.

Für diese Aspekte muss auf die Ergebnisse einer disparaten Computerspiel-forschung rekurriert werden, die an verschiedenen Hochschulen in verschie- denen Fächern betrieben wird, von der Kommunikationswissenschaft und Me- dienwirkforschung über Medienpsychologie und Mediensoziologie bis zur Me- dienpädagogik. Sie alle sind Teil der Computerspielwissenschaften, die an der Universität Bayreuth einen ersten wissenschaftlichen Studiengang mit einem eigenen disziplinären Zuschnitt erhalten haben.