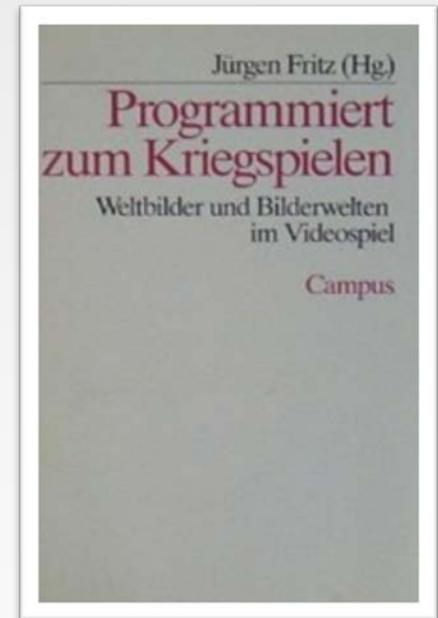


Zur Ortsbestimmung der Game Studies – Ein Vergleich mit der frühen Filmwissenschaft

Die (Digital) Game Studies

- » Seit Anfang der 1980er Jahre vereinzelte Ansätze
 - » In D hauptsächlich von Medienpädagogen bzw. Psychologen
 - » Bspw. Fritz (1988): Programmiert zum Kriegspielen
 - » Auch positiv besetzt: vgl. bspw. Gubler, Harry, and Norbert Bischof. "Computerspiele als Werkzeug der motivationspsychologischen Grundlagenforschung." Zeitschrift für Psychologie 201 (1993): 287-315.
- » seit etwa 2000 unterteilt in Narratologen und Ludologen
- » Ian Bogost: „a mess“
- » wenig Selbstbeobachtung



Die Game Studies und die Filmwissenschaft der 1920er Jahre

- » ähnliches ‚Entwicklungsstadium‘
- » ähnliche Diskurslogiken
 - » Glorifizierung bzw. Dämonisierung der jeweiligen Medien
- » seit den 1920er Jahren systematische Selbstbeobachtung in der Filmtheorie
- » soll anhand mehrerer Kriterien genauer betrachtet werden



Vorüberlegung: Orientierung an Referenzmedien

- » Orientierung am jeweils ›neuen‹ Gegenstand sowie in Abgrenzung zu jeweils älteren Formaten
- » Auseinandersetzung des frühen Films mit und Adaption von Theaterstoffen
- » Auseinandersetzung früher Spiele an literarischen Vorlagen
 - » Fahrenheit 451 (1984), Shogun (1988), Wonderland (1990)
 - » als ›interactive fiction‹ konzipiert und bezeichnet.
- » Spielspezifische Syntagmata entwickelt aus der Adaption von Filmstoffen
 - » Einführung tageszeitbasierter Rätsel (Raiders of the Lost Ark, 1982)
 - » Synchronisierten Kooperation mehrerer Spielfiguren (The Goonies, 1985)



Orientierung an jeweils prominenten Theorien

- » Filmwissenschaft
 - » Kognitionswissenschaft (bspw. Bergson 1911 und Buckland 2000)
 - » strukturalistische Linguistik (bspw. Metz 1974)
 - » Psychoanalyse (bspw. Bordwell/Carroll 1996)

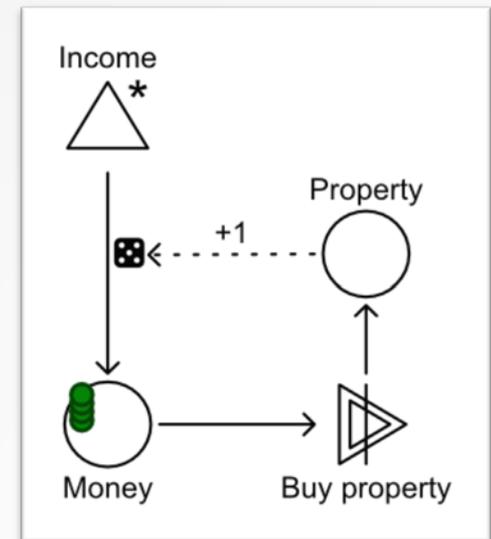
- » Game Studies
 - » Literaturwissenschaft
 - » pattern-Ansatz aus der Architektur bzw. Informatik

- » Theoretisierung als Politikum
 - » Erwin Panofsky wendet 1936 ikonologische, d.h. originär kunstwissenschaftliche Methoden in einem öffentlichen Vortrag auf das Medium Film an
 - » parallel dazu literaturwissenschaftliche Ansätze bezogen auf Spiele

Transfer von Erklärungslogiken

- » Film als ...
 - » »sculpture in motion« (Vachel Lindsay, Schriftsteller),
 - » »music of light« (Abel Gance, Regisseur)
 - » »painting in movement« (Leopold Survage, Maler)
 - » »architecture in movement« (Élie Faure, Kunsthistoriker)

- » Spiele als ...
 - » „narrative architecture“ (Henry Jenkins)
 - » Petri-Netze (Natkin/Vega)
 - » „chemistry of game design“ (Daniel Cook)
 - » Modellierungssprachen wie *Machinations*



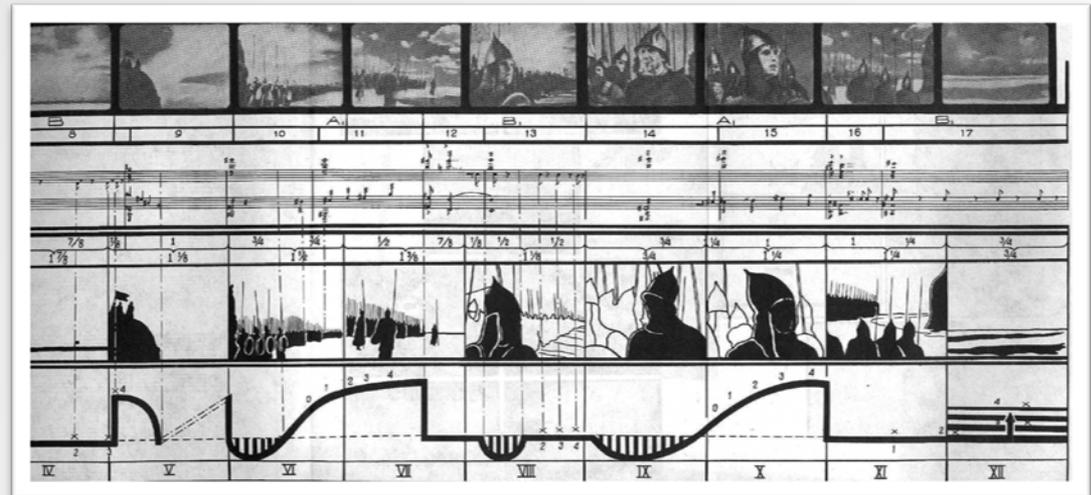
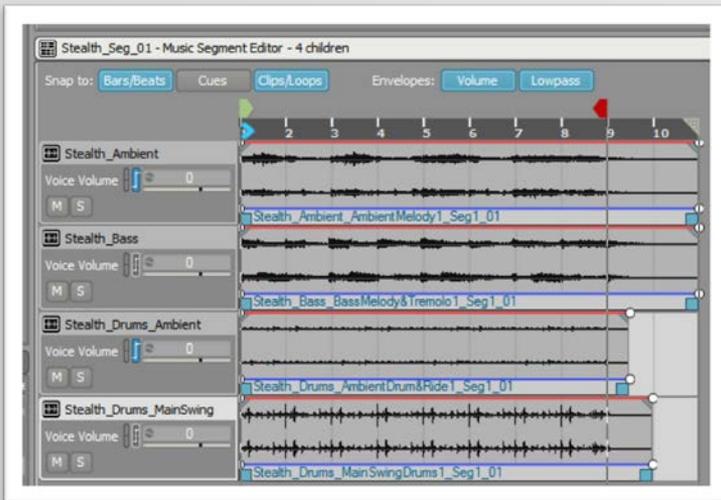
Neue Medien als Bühne nationaler/kultureller Spezifika

- » Bilder fordistischer Städte und Arbeitsstätten in frühen amerikanischen und russischen Filmen
- » Frühe indische Filme wie *Raja Harishchandra* (1913) bzw. frühe indische Spielprojekte wie *Ashoka* (canceled)
- » *Quraish* (2007) sowie *Special Force* (2003) als Beispiel für die Funktionalisierung digitaler Spiele
- » Förderung ‚patriotische‘ Filmprojekte wie bspw. *Pearl Harbor* durch die US-Armee



Beschäftigung mit neuem Medium schafft neue Kategorien für bestehende Mediengattungen

- » BEISPIEL: Aufschreibesysteme für Musik im Film
- » BEISPIEL: Notation bzw. Modelle für interaktive Musik zur Verwendung im Spiel
 - » bspw. Wiederholung als formales Prinzip



Ökonomische Beschränkungen als kreativer Impuls

- » Knappheit von Filmmaterial bzw. Ressourcen als Rahmenbedingung für filmästhetisch wegweisende Entwicklungen
 - » Montage
 - » Noir-Ästhetik
- » Knappheit von Rechenzeit und Speicherkapazität beförderte die Herausbildung formativer Gestaltungselemente
 - » Prozedurale Generierung
 - » Soziale Modellierung in *Excalibur*



Film und Spiel als historiographische Perspektive

- » Boleslaw Matuszewski: Film als »lebendige Photographie« (living pictures) bzw. als eine »neue Quelle für die Geschichte«
 - » Une nouvelle source de l'histoire (Paris, 1898) and La photographie animée (1898)
- » William Uricchio: Videospiele als Form „post-strukturalistischer Historiographie“
 - » Abkehr vom Emplotment (Hayden White)
 - » Multiperspektivität bzw. Systemik



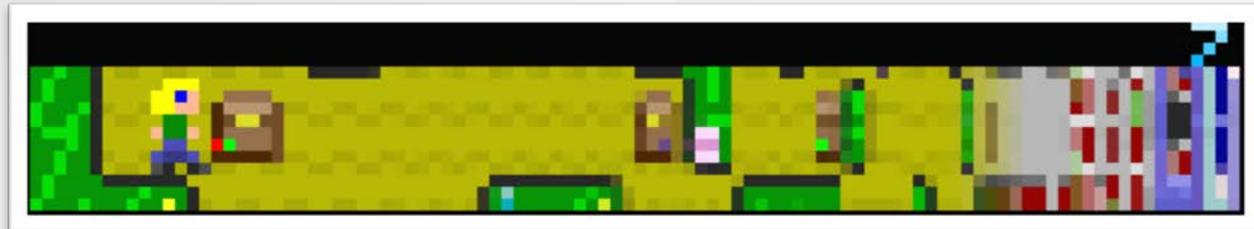
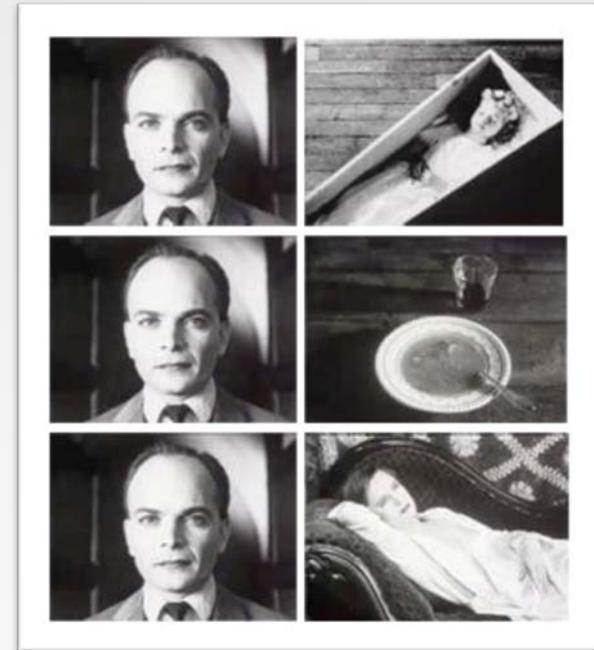
Integration in alltägliche Abläufe und Institutionen

- » Siegfried Kracauers Kritik gegen Lichtspielhäuser, die sich Opernhausarchitektur annäherten
 - » ästhetische Überhöhung
 - » entfremdeten Film als ›Kunstform‹ von der ‚Masse‘
- » auch Kritik an der Funktionalisierung des Films als Teil eines Abendprogramms
 - » verhindert kritische Distanz
- » parallel dazu Diskussionen um Integration digitaler Spiele in Alltagsdiskurse
 - » als pädagogisches Instrument
 - » als Rekrutierungsinstrument
 - » als Sportereignis



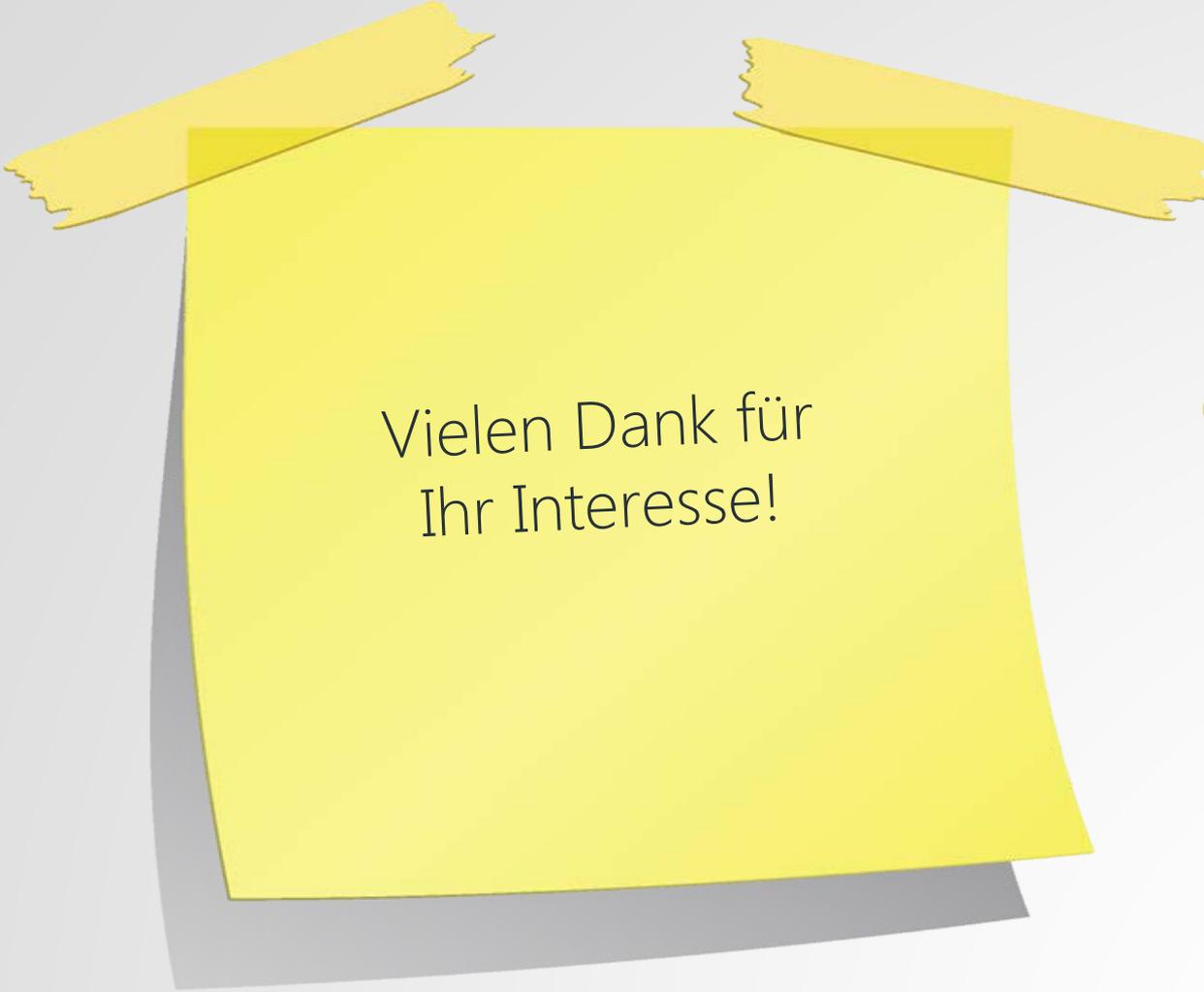
Zum Wechselverhältnis von Theorie und Praxis

- » Theoretiker-Praktiker wie Eisenstein oder Pudovkin für den Film und Chris Crawford oder auch Ernest Adams für die digitalen Spiele
- » Austausch von Theorie und Praxis ...
 - » homogenisiert(e) den Fachdiskurs
 - » lieferte neue ästhetische Impulse
 - » verweist auf produktionspraktische Kontingenzen



Ausblick

- » Die Game Studies befinden sich in einer ähnlichen Orientierungsphase wie die frühe Filmwissenschaft
- » Abgrenzung sowohl zur Medienpraxis als auch bspw. zur Film-Kritik bzw. journalistischen Berichterstattung
- » Auch der Einfluss des Films auf andere Medien wirkte zurück auf die Filmtheorie
 - » bspw. Avantgarde-Literatur, insbesondere in Frankreich
 - » vgl. Abel, Richard (1975): The Contribution of the French Literary Avant-Garde to Film Theory and Criticism (1907-1924)
- » These: mehr Selbstbeobachtung und Homogenisierung wäre wichtig für die konsequente Weiterentwicklung der 'Game Studies'



Vielen Dank für
Ihr Interesse!