

Fernsehvollprogrammen, die sich letztlich durch weniger konkrete Leistungsversprechen auszeichnen als einzelne Sendungen. Insgesamt kann man Medien als Marken bezeichnen, eine „grundlegende Markierungstauglichkeit“ kann ihnen nicht abgesprochen werden. Die Realisierung von Markenwirkungen beim Rezipienten ist jedoch erschwert.

Fazit: Berkler leistet mit seiner Arbeit einen wichtigen Beitrag zur wirkungsbezogenen (und funktionenorientierten) Erforschung von Medienmarken. Die Lektüre der sorgfältig lektorierten Studie kann uneingeschränkt empfohlen werden.

Christian Steininger

Jan Distelmeyer / Christine Hanke / Dieter Mersch (Hrsg.)

Game over!?

Perspektiven des Computerspiels

Bielefeld: transcript, 2008. – 164 S.

(Metabasis; 1)

ISBN 978-3-89942-790-5

Der vorliegende Band versammelt eine Reihe anregender Beiträge zu unterschiedlichen Aspekten der „spezifische[n] Medialität des Computerspiels“ (S. 8) und stellt damit fraglos eine Bereicherung für die sich innerhalb der Medien- und Kulturwissenschaft(en) zunehmender Beliebtheit erfreuenden *Computer Game Studies* dar. Bei genauerer Betrachtung finden sich jedoch zahlreiche kleinere Ungenauigkeiten und subtile ‚Widerstände‘, einer Auswahl derer im Folgenden – anstelle einer ausführlichen inhaltlichen Zusammenfassung der einzelnen Beiträge – skizzenhaft nachgegangen werden soll.

Die Schwierigkeiten beginnen mit dem Untertitel des Sammelbandes, der – soviel wird aus der von Christine Hanke verfassten Einleitung deutlich – nicht Perspektiven des Computerspiels (etwa die in Stephan Günzels Beitrag behandelten räumlichen Perspektiven oder gar die Zukunftsperspektiven des inzwischen auch nicht mehr ganz neuen Mediums), sondern vielmehr unterschiedliche epistemologische Perspektiven *auf das Computerspiel* meint.

Dabei ist der Anspruch der Herausgeber an den (medien-)theoretischen Reflexionsgrad der einzelnen Beiträge recht hoch. So fordert Hanke von den Beitragern „ein Denken, das die bisherigen Begrifflichkeiten kritisch reflektiert und einer Revision unterzieht, um sich dann von disziplinären Einschränkungen abzustößen und neue, medientheoretische Wege zu be-

schreiten“ (S. 13). Die Problematik des Beschreibens neuer Wege im Dickicht der bisherigen Forschung wird ebenfalls bereits in der Einleitung thematisiert. Hanke versucht sich darin an einem Forschungsüberblick, der allerdings wichtige Bereiche auslässt und einige zentrale Arbeiten wenig überzeugend einordnet. So versteht Hanke etwa den von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan herausgegebenen Sammelband *FirstPerson* (2004) als Beitrag zur Auseinandersetzung mit „den von Games installierten Blickperspektiven“ (S. 12), ohne dass sich darin auch nur ein entsprechender Aufsatz finde.

Zwar wird wohl kaum jemand von der Einleitung eines Sammelbandes einen vollständigen und systematischen Überblick über den Forschungsstand innerhalb der *Computer Game Studies* verlangen, aber gerade vor dem Hintergrund der durch die Herausgeber des Bandes bemühten ‚Innovationsrhetorik‘ ist die Kenntnis zentraler Positionen der bisherigen Debatte – als grundlegende Voraussetzung für deren kritische Reflexion und vorsichtige Revision – durchaus zu erwarten. Unter den übrigen Beitragern schließt dabei vor allem Frank Furtwängler an die in der Einleitung skizzierten wissenschaftshistorischen Überlegungen an, wenn er „nach den Gründen einer fehlenden Einheit in den *Game Studies*“ (S. 61) fragt und den Mangel an konsensuellen Positionen überzeugend aus der spezifischen Medialität und Heterogenität des Computerspiels ableitet. Ebenso berechtigt wie die pluralistische Forderung nach der Akzeptanz „unterschiedliche[r] Zugriffsoptionen“ (S. 62) erscheint dabei seine Warnung davor, die *Computer Game Studies* „zu einem assoziativen Spiel mit fiktionalen Möglichkeiten“ werden zu lassen, „die präzise am Gegenstand vorbeiziehen“ (S. 63).

Glücklicherweise haben auch die Verfasser der übrigen Beiträge – trotz der Heterogenität der vorgestellten Perspektiven – ihren jeweiligen Gegenstand fest im Blick: Dieter Mersch setzt sich im Rahmen seiner „medientheoretischen Analyse“ (S. 19) auf hohem Abstraktionsniveau mit der „Logik und Medialität des Computerspiels“ (S. 19) auseinander. Matthias Bickenbach richtet seine Aufmerksamkeit auf den „virtuelle[n] Grafik-Raum“ (S. 43) des Videospiels. Michael Liebe behandelt vier von ihm identifizierte „Dispositives des Computerspiels“ (S. 73). Britta Neitzel argumentiert im Rahmen ihrer Analyse des Verhältnisses von „Medienrezeption und Spiel“ (S. 95) für eine Ablösung des Begriffs der Immersion durch den der Involvierung. Stephan Günzel betrachtet einmal mehr die von Computerspielen dargestellten Räume und die „Perspektive der Ers-

ten Person“ (S. 123). Und schließlich geht Jan Distelmeyer – ebenfalls zum wiederholten Male – auf die „Medialität der Film-DVD“ (S. 141) und ihre grundlegende Affinität zum Computerspiel ein.

Das (medien-)theoretische Niveau der einzelnen Beiträge ist zumindest teilweise recht hoch, wobei insbesondere Mersch mit seinen routiniert präsentierten Überlegungen zum Zusammenhang „der digitalen Erzeugung audiovisueller Räumlichkeiten“, „der digitalen Verknüpfung zwischen Performativität und Narrativität“ sowie der mit „dem digitalen Schema korrespondierenden entscheidungslogischen Grundlage des Spiels“ (S. 21) den von Hanke geforderten Reflexionsgrad anstrebt. Zudem ist Mersch sich erfreulicherweise darüber im Klaren, dass die von ihm behandelten Fragen so neu nicht sind (vgl. S. 21). Gerade im Hinblick auf den explizit formulierten und durchaus begrüßenswerten Anspruch, die genannten – und innerhalb der *Computer Game Studies* lebhaft diskutierten – Aspekte „in einen systematischen Zusammenhang zu stellen und zu einer einheitlichen ‚Medientheorie des digitalen Spiels‘ zu integrieren“ (S. 21), ist allerdings die auch in Merschs Beitrag hier und da zu beobachtende mangelnde Sorgfalt im Umgang mit bestehender Forschung bedauerlich.

So reproduziert Mersch zunächst die unzutreffende Einschätzung Hankes, dass *FirstPerson* sich vor allem mit der „Modellierung von First-Person Perspektiven“ (S. 27, FN 17) im Computerspiel auseinandersetzt. Der hier entstehende Eindruck, dass dieser innerhalb der *Computer Game Studies* durchaus wirkmächtige Sammelband auch von Mersch nur bedingt zur Kenntnis genommen wurde, verfestigt sich einige Seiten später, wenn er im Rahmen seiner – teilweise durchaus problematischen, hier aber nicht im Detail zu kritisierenden – Ausführungen zur Narrativität des Computerspiels den Begriff des ‚embedded narrative‘ einem Aufsatz von Marie Fuller und Henry Jenkins (1995) zuschreibt (vgl. S. 33, FN 34). Von ‚embedded narratives‘ spricht Jenkins jedoch nicht dort, sondern primär in seinem Aufsatz „Game Design as Narrative Architecture“ (2004), welcher bezeichnenderweise im erwähnten, von Wardrip-Fruin und Harrigan herausgegebenen Sammelband erschienen ist (und von Mersch erstaunlicherweise nicht zitiert wird).

Auch im Bickenbachs Beitrag finden sich kleinere Inkonsistenzen im Zitiersystem und Liebe verweist gar auf eine Reihe von Texten, ohne die entsprechenden Kurzverweise im – darüber hinaus nicht durchgängig alphabetisch geordneten – Literaturverzeichnis aufzulösen

(etwa „Gerau 2001“ auf S. 75 und „Neitzel 2005“ auf S. 82). Nun stellen derartige – durchaus auch in anderen Beiträgen zu findende – formale Unachtsamkeiten ebenso wenig wie die erwähnten Ungenauigkeiten Hankes und Merschs im Umgang mit der inzwischen doch recht umfangreichen Forschung (und den dort diskutierten Begriffen) grundlegend das Verdienst der Herausgeber und die Qualität der einzelnen Beiträge in Frage. Das – von den Herausgebern wiederholt als Ziel formulierte – erfolgreiche Beschreiten neuer Wege setzt jedoch die genaue Kenntnis bereits beschrittener Wege voraus, welche – trotz zahlreicher starker Momente – eben nicht durchgängig gegeben zu sein scheint.

Dies gilt leider auch für Neitzels Beitrag. Die darin völlig zu Recht betonte „aktive Komponente der Beteiligung, die mit dem Spielen korrespondiert“ (S. 102) findet sich spätestens in den – von Neitzel selbst zitierten – Überlegungen Alison McMahan als wesentlicher Aspekt computerspielbezogener Immersion (vgl. McMahan 2003, S. 68–69). Vor diesem Hintergrund scheint Neitzels zentrale Prämisse, dass aktuelle Konzeptualisierungen von Immersion in den *Computer Game Studies* von einer – durch den Begriff der Involvierung aufzulösenden – binären Opposition zwischen „Immersion oder Interaktivität“ (S. 109) ausgehen, auf eher wackeligen Beinen zu stehen. Trotz derlei punktueller Schwierigkeiten stellt Neitzel in ihrem Beitrag jedoch vielfältig anschlussfähige – und im besten Sinne programmatische – Überlegungen zu Möglichkeiten und Grenzen einer medienwissenschaftlich ausgerichteten Spielerforschung vor, die die Immersion / Involvierung des Spielers mit dem Computerspiel in ihren unterschiedlichen Facetten zu erfassen versucht.

Dass die von Neitzel geforderte Ausdifferenzierung in diesem Bereich dringend notwendig ist, demonstriert direkt im Anschluss Günzel mit der – zumindest in Bezug auf Computerspiele kaum plausiblen – Behauptung, dass ‚Immersion‘ nur dann vorliege, „wenn es über die optische Illusion hinaus auch zu einer Verwechslung des Bildes mit der außerbildlichen Wirklichkeit kommt“ (S. 123). Zwar lässt auch Günzels Ableitung einer „Perspektive der dritten Person“ (S. 117) aus der für ihn zentralen „Perspektive der Ersten Person“ (S. 123) einige Fragen offen, aber seine bildwissenschaftlich orientierte Analyse des durch Computerspiele hervorgebrachten ‚Simulationsbildes‘ vermag nach wie vor zu überzeugen. Irritierend wirkt hier höchstens noch Günzels Gleichsetzung von nicht-interaktiven Filmsequenzen, die in

der Regel als *Cut-Scenes* bezeichnet werden, mit „sogenannten *In-Game-Movies*“ (S. 119), bei denen es sich gerade nicht um *Cut-Scenes*, sondern um von Spielern aufgenommene Filme des simulierten Spielgeschehens handelt.

Über die zwar an einigen Stellen nicht unproblematischen, dabei aber immer lesenswerten Einzelbeiträge hinaus ist vor allem der Mut der Herausgeber bewundernswert, widersprüchliche Positionen gleichberechtigt nebeneinander stehen zu lassen. So grenzt sich Mersch nachdrücklich von einem Interaktivitätsbegriff ab (vgl. S. 30-31), den Günzel und Neitzel in ihren Beiträgen weitgehend kommentarlos verwenden. Neitzel wiederum distanziert sich deutlich von Günzels und Merschs Verständnis der „First-Person Perspektive“ (S. 106, vgl. S. 123). Schließlich geht Distelmeyer nicht nur mit bemerkenswerter Klarheit am Beispiel der Film-DVD auf die „reziproken Annäherungen zwischen Film und Game“ (S. 133) ein, sondern demonstriert – wie im Übrigen auch Günzel – mit seinen Überlegungen letztlich auch die Kurzsichtigkeit eines Forschungsprogramms, das das Computerspiel um jeden Preis „als neues und eigenständiges Medium zu begreifen“ (S. 8) versucht.

Die Herausgeber des Bandes praktizieren also in vorbildlicher Weise den von Furtwängler angeregten pluralistischen Umgang mit unterschiedlichen Zugriffen auf das Computerspiel. Wie die – notwendig skizzenhaft und selektiv bleibende – Auseinandersetzung mit dem ‚Nichtaufgehenden‘ in einzelnen Beiträgen gezeigt hat, werden letztere dem hohen Anspruch der Herausgeber jedoch nicht durchgehend gerecht. Der Sammelband möchte „ausgewählte medientheoretische Perspektiven jenseits der bekannten Wege und Oppositionen der Debatte“ (S. 8) eröffnen, schiebt dabei aber eben diese kaum grundlos bekannt gewordenen Wege und in unterschiedlichen Debatten erprobten und ausdifferenzierten (Op-)Positionen an der einen oder anderen Stelle allzu unbekümmert zur Seite. Das ändert nichts daran, dass die hier versammelten Beiträge eine Reihe von interessanten und produktiven – wenn auch nicht grundlegend neuartigen – Perspektiven auf das Computerspiel präsentieren. Schade ist es trotzdem.

Jan-Noël Thon

Literatur

Fuller, Mary; Jenkins, Henry (1995): „Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue.“ In: Steven G. Jones (Hrsg.), *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks/CA u. a.: Sage. S. 57-72.

Jenkins, Henry (2004): „Game Design as Narrative Architecture.“ In: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (Hrsg.), *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/MA, London: MIT Press, S. 118-130.

McMahan, Alison (2003): „Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games.“ In: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader*. New York/NY, London: Routledge. S. 67-86.

Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat (Hrsg.) (2004): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/MA, London: MIT Press.

Angela Dresler

Nachrichtenwelten

Hinter den Kulissen der Auslandsberichterstattung – eine Ethnographie Bielefeld: transcript, 2008. – 266 S. (Medien Welten; 2) ISBN 978-3-89942-961-9

Singapur, Washington, Tel Aviv – das klingt nicht nur nach weiter Welt, das ist auch trotz Flugzeug und Internet immer noch weit weg. Und es sind Traumeinsatzzorte für viele Journalisten und Journalistinnen. Eben dort hat Angela Dresler AuslandskorrespondentInnen besucht, bei ihrer Arbeit beobachtet und interviewt. Das Ergebnis ist eine aufschlussreiche Ethnographie, eine dichte Beschreibung des Gesehenen und Gehörten, assoziativ angereichert mit philosophischen, soziologischen und kommunikationswissenschaftlichen Einordnungen und „Schlenkern“, wie sie es selbst nennt (228). Sie hat sich bewusst dagegen entschieden, Komplexität zu reduzieren (225), und verstößt damit gegen Schreib- und Lesegewohnheiten wissenschaftlicher Literatur. Mit dieser Vorgehensweise gelingt der im Titel und Vorwort versprochene atmosphärische Blick hinter die Kulissen. Die multifokale, multiperspektivische und heteraristische Betrachtung der Dinge – eine Arbeitsweise, die die Autorin auch Korrespondenten als professionelle Herangehensweise zuschreibt (223) – lässt viel Raum für die Aussagen der befragten Journalisten und die Einbindung ihrer Zitate in kulturwissenschaftliche Diskurse.

Das Buch profitiert in starkem Maße von der Offenheit und dem zum Teil hohem Reflektionsvermögen der fest angestellten und freien Mitarbeiter deutscher Rundfunkanstalten und Printmedien, die Dresler während ihrer mehrwöchigen Aufenthalte 2003 und 2004 an den drei Standorten getroffen hat. Die Interview-