

immens erfolgreicher Sportspiel-Reihen wie FIFA,¹⁵ MADDEN NFL¹⁶ oder NHL.¹⁷

All diese verschiedenen Kategorien machen es nicht einfach, zu einer eindeutigen Definition zu gelangen, denn »many concepts that are very useful for describing one game can be rather useless when describing another«,¹⁸ wie Frans Mäyrä feststellt. Das Problem der schieren Masse wöchentlich neu erscheinender Spieltitel ist im einleitenden Kapitel dieser Arbeit bereits erwähnt worden. Hinzu kommt, dass diese Masse nicht nur eine Quantität, sondern auch eine Komplexität mit sich bringt, die eine systemische und engfassende Definition digitaler Spiele immer problematischer erscheinen lässt. Daher versucht das folgende Unterkapitel, eine sinnvolle Alternative aufzuzeigen.

2.1 DIE NOTWENDIGKEIT DER HISTORISCHEN ANALYSE

Die im Vorigen diskutierte Problematik einer systemischen und allumfassenden Definition des Computerspiels wird auch von Gundolf S. Freyermuth konstatiert. Dieser verweist darauf, dass die Game Studies kaum in der Lage seien, dies zu leisten. Ein Problem jedoch, das auch andere Forschungsfelder und Disziplinen plagt und schon in *Understanding video games*¹⁹ Erwähnung findet. Freyermuth fasst zusammen, dass, ähnlich wie die Soziologie sich nicht auf einen Begriff von Gesellschaft oder die Medienwissenschaft sich nicht auf einen Begriff von Medium einigen könne, »auch die Game Studies weitgehend unfähig [seien], einen Begriff von dem zu gewinnen, was ein Spiel sei.«²⁰ Neben anderen Vertretern der Game Studies sieht auch er diese Problematik der Interdisziplinarität der

15 FIFA-Reihe (EA Sports 1993-anhaltend, O: EA Bucharest/EA Vancouver/Extended Play Productions).

16 MADDEN NFL-Reihe (EA Sports 1988-anhaltend, O: EA Tiburon).

17 NHL-Reihe (EA Sports 1991-anhaltend, O: EA Canada).

18 Mäyrä, Frans: *An introduction to game studies: Games in culture*, Los Angeles, CA/London/New Delhi/Singapore: SAGE Publications 2008, S. 3.

19 Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas H./Tosca, Susana P.: *Understanding video games: The essential introduction*, New York/London: Routledge Taylor & Francis Group 2020. Das in der ersten Auflage 2008 erschienene Buch ist eine der zentralen und bis heute einflussreichsten Einführungen in die Game Studies.

20 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 33.

Game Studies geschuldet.²¹ Verschiedene Akteurinnen aus teils sehr unterschiedlichen Bereichen formulieren Gedankengänge und Ideen und erliegen dabei nicht selten den Limitationen ihres eigenen Hintergrunds. Jesse Schell hat beispielsweise das Schisma zwischen Medienpraktikerinnen auf der einen, und Medientheoretikerinnen auf der anderen Seite

»wie folgt formuliert: Einerseits seien diejenigen, die am lautstärksten den Mangel an ›standardized definitions‹ beklagen, ›farthest removed from the actual design and development of games‹ und ›mostly academics‹.«²²

Andererseits mangelt es vielen Praktikerinnen wiederum daran, die eigene berufliche Tätigkeit akkurat zu dokumentieren und theoretisch genau zu beschreiben. Allein diese Kluft macht eine universelle Definition somit nicht nur innerhalb der Game Studies schwierig. So argumentiert Freyermuth, »dass eine solche Definition nur im Kontext einer Geschichte digitaler Spiele gelingen kann.«²³ Diese Einsicht wurzelt in der Begründung einer historischen Ästhetik durch Hegel, der schon formulierte, dass niemand seine Zeit überspringen könne und der Geist der eigenen Zeit stets auch der eigene Geist sei. Sie ist damit vielen ästhetischen Theorien der Moderne gemein –

»von George Lukács über Walter Benjamin, Theodor W. Adorno, Peter Szondi und Marshall McLuhan bis zu Michel Foucault oder Roland Barthes. Um die Komplexität und Fluideität ästhetischer Artefakte und Prozesse zu begreifen, das heißt auf einen Begriff bringen zu können [, und somit zu definieren, B. R.], muss ästhetische Theorie vom Normativen und Systematischen zum Historischen fortschreiten.«²⁴

Versteht man Computerspiele als jene ästhetischen Artefakte und Prozesse, so können diese dann im Kontext einer historischen Analyse verstanden werden. Ein Ansatz, den die Medienwissenschaft auch schon in Verbindung mit Vorgängermedien wie Film oder Fernsehen verfolgt hat. So konstatiert Filmwissenschaftler John E. O'Connor, dass Film- und Fernsehforschung von Theorien und Methoden der traditionellen historischen Analyse durchdrungen seien, bei denen vornehmlich eine Konzentration auf mediale Inhalte als Artefakte im Vorder-

21 Vgl. u. a. M. J. P. Wolf/B. Perron 2003; F. Furtwängler 2008; C. Hanke 2008; J. Juul 2005.

22 Schell 2008, n. G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 33 und Fn. 2.

23 Ebd., S. 34.

24 Ebd., S. 205.

grund stehe. Diese würden zunächst im Hinblick darauf, was gezeigt und gesagt wird analysiert. Weitere Analyseebenen sind »its production – how it came to portray what it does; and its reception – what sense people made of it when it was first produced and how it may have influenced attitudes or events over time.«²⁵

Dass es sich bei Computerspielen um mediale Artefakte handelt, die unter spezifischen soziokulturellen wie historischen Umständen produziert werden und folglich auch als solche betrachtet werden können, ist eine zentrale Perspektive der Game Studies, wie Clara Fernández-Vara bestätigt: »As such, they can work as a snapshot of those circumstances, as well as provide insight on other contexts, such as different eras or across cultures.«²⁶ So steht zu vermuten, dass eine systemische, konzise Definition des Mediums immer nur im Kontext ihrer Historie möglich ist und sich, so wie das Medium selbst, in einem ständigen Fluxzustand befindet. So schreibt auch James Newman: »[W]hile it is possible to identify underlying themes and constancies, it is also true to say that videogames have changed over time.«²⁷ Computerspiele haben heute beispielsweise zum einen immer noch Gemeinsamkeiten mit ihren um Jahre und Jahrzehnte gealterten Vorfahren, konstituieren sich zum anderen aber aufgrund technischer und anderer Weiterentwicklungen durchaus anders als noch vor fast 70 Jahren. Angeheftet an die Zeitachse ihrer Evolution sind also zu verschiedenen Zeitpunkten ihrer Historie auch verschiedene Definitionen möglich, während eine die gesamte Medienhistorie überdauernde Definition unter Umständen eine Utopie ist und immer bleiben wird. Freyermuth geht so weit, systemisch-normative Definitionen grundsätzlich zu problematisieren. Seiner Ansicht nach sind sie immer zum Scheitern verurteilt, da sich »künstlerische Produktion in der Moderne« stets dem Zeitgeist stellt:

»Sie kennt daher kaum mustergültige Regeln, die sich zeitlos ermitteln ließen. Wie Werke der Literatur oder der Bildenden Kunst, wie Bühnenspiele oder Spielfilme sind daher auch Spiele einzig unter historischer Perspektive auf ihren theoretischen Begriff zu bringen.«²⁸

Der Lösungsansatz dieses Dilemmas liegt also in der historischen Perspektive und ihrer Analyse. Dieser Sichtweise schließt sich auch Fernández-Vara an, die Computerspiele als Produkte ihrer jeweiligen Zeit ansieht: »[T]herefore learning

25 O'Connor, J. E.: »Image As Artifact: Historians and the Moving-Image Media«, in: *OAH Magazine of History* 16 (2002), S. 23-24, hier S. 23.

26 C. Fernández-Vara: *Introduction to game analysis*, S. 188.

27 J. Newman: *Videogames*, S. 92.

28 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 40.

about the socio-cultural and industrial environment in which they were produced is crucial to understand them.«²⁹ In diesem Zusammenhang greift Freyermuth Harry Pross' Studie zur Medienforschung auf, um eine theoretisch orientierte Mediengeschichte des Spiels zu skizzieren.³⁰ In dieser Studie unterscheidet Pross Medien nach dem unterschiedlichen Grad der zum Einsatz kommenden Technologie. So entsteht eine Unterscheidung in *primäre*, *sekundäre* und *tertiäre Medialität*. *Primäre Medialität* erfordert noch keinen Medieneinsatz. Für die notwendige Kommunikation reicht das menschliche Repertoire aus Gestik, Mimik, vor- sprachlichen und sprachlichen Geräuschen aus. Spiele innerhalb dieser Sphäre der Medialität gehören vermutlich zu den ältesten Spielformen der Menschheits- geschichte, da für sie tatsächlich keinerlei Gerätschaft notwendig ist. Zu ihren Vertretern zählen »etwa physische Bewegungsspiele wie FANGEN oder VER- STECKEN oder Geschicklichkeitsspiele wie SCHERE, STEIN, PAPIER.«³¹ *Sekundäre Medialität* hingegen erfordert den Einsatz von Technik, um die jeweiligen Medien anzufertigen. Auch diese Medienformen existierten schon vor Jahrtausenden, erfuhren jedoch in der Neuzeit einen massiven Entwicklungsschub durch den ra- santen technischen Fortschritt im Rahmen der industriellen Revolutionen. Dies gilt beispielsweise für die standardisierte Vervielfältigung im Buchdruck, für die realistischere Perspektivtechnik im Bereich der Malerei und für den Bereich der audiovisuellen Darstellung »durch die Akkumulation einer Vielzahl mechani- scher Techniken [...], aus denen in der Summe ein neuer audiovisueller Realismus resultierte.«³² Dies ist gerade für Computerspiele von zentraler Bedeutung. Vorneuzeitliche Spiele sekundärer Medialität sind beispielsweise Brett-, Kartens- oder Würfelspiele. Insbesondere Brett- und Kartenspiele erlebten zwischen Re- naissance und Aufklärung einen Prozess der Standardisierung durch die gerade angesprochenen technischen Entwicklungen, die eine massenhafte Fertigung und internationale Distribution ermöglichten. Gerade die Industrialisierung sollte das Entstehen vieler neuer Spiele sekundärer Medialität nach sich ziehen:

»[V]on dem sehr preußischen KRIEGSSPIEL (1824) über das sehr amerikanische MONOPOLY (seit 1933) bis zu DUNGEONS AND DRAGONS (1974). Die meisten dieser Neuschöpfungen waren zwar deutlich als Ausdruck spezifischer nationaler (Sub-)Kulturen zu erkennen, fanden aber massenhafte und interkulturelle Verbreitung.«³³

29 C. Fernández-Vara: *Introduction to game analysis*, S. 56.

30 Vgl. G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 48-51.

31 Ebd., S. 49.

32 Ebd.

33 Ebd., S. 50, Herv. i. O.

Zur gleichen Zeit, zunehmend insbesondere im 20. Jahrhundert, kam es dann zur Entstehung von Spielvorgängen im Rahmen *tertiärer Medialität*. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass sowohl Produzierende als auch Rezipierende über jeweils eine technische Gerätschaft verfügen müssen, um ein Medium nutzen zu können. Zu tertiären Medien gehören beispielsweise das Telefon, das Radio, die Schallplatte, Zeichentrick- und Spielfilm, Tonbandaufzeichnungen oder Video. Tertiäre Medien haben einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Medien primärer und sekundärer Natur respektive sind in der Lage, diese zu inkorporieren und für ein wesentlich größeres Publikum verfolg- und erfahrbar zu machen. Durch Live-Übertragungen im Radio, im Fernsehen oder via Internet werden Spiele primärer und sekundärer Medialität wie Fußball, Wettkampf, Schach oder Darts von lokalen zu nationalen oder gar internationalen Ereignissen, bei denen viele Millionen Menschen ein Spiel passiv miterleben können. Freyermuth fasst die mediale Differenz von Spielen im Hinblick auf die ihnen inhärente Repräsentationslogik zusammen, bei der Spiele primärer Medialität – Freyermuth nennt hier das *Fangspiel* – auf einer realen Simulation des Realen basieren. Spiele sekundärer Medialität wie Brettspiele basieren nicht länger auf einer realen Simulation, sondern auf einer symbolischen Repräsentation des Realen, während

»Spiele tertiärer Medialität wie Radio- und Fernseh-Übertragungen von Sportveranstaltungen oder Quizshows [...] auf der medialen Repräsentation und Zurichtung von Spielen primärer und sekundärer Medialität [basieren], d. h. sie erlauben eine tele-auditive oder tele-audiovisuelle Teilhabe – überwiegend passiv und von Ferne – an montierten Simulationen des Realen sowie montierten symbolischen Repräsentationen des Realen.«³⁴

Dem wiederum schließt sich die Frage an, wie Spiele *quartärer Medialität* zu definieren wären. Ihr soll im Folgenden nachgegangen werden.

2.2 SPIEL | COMPUTERSPIEL – DER WERKBEGRIFF UND DIE FRAGE NACH QUARTÄRER MEDIALITÄT

Eine ausführliche Aufzählung sämtlicher dem Menschen bekannten Spielkategorien und Spielarten würde an dieser Stelle zu weit ausufern und kann im Rahmen dieser Arbeit auch nicht geleistet werden. Für eine ausführliche kulturhistorische Auseinandersetzung sei daher auf die Schriften u. a. Huizingas, Caillois' oder

34 Ebd., S. 51.