

Dr. phil. Stephan Günzel, M.A.

Friedrich-Schiller-Universität Jena
Medienwissenschaft / AF 1
Professur Vergleichende Bildtheorie
Ernst-Abbe-Platz 8
07743 Jena
stephan.guenzel@uni-jena.de
www.stephan-guenzel.de

ab 2008:
Digital Games Research Centre
Universität Potsdam
Am Neuen Palais 10
14469 Potsdam
Tel.: 030-2822834
Fax.: 032-221071960

Kurzfassung des Beitrags für Leipziger-Informatik-Tage 2007, „Digitale Spiele: Herausforderung und Chance“

Digitale Spiele als interaktive Bildform

Für einen Paradigmenwechsel in der Computerspielforschung

Die bisherige kultur- und sozialwissenschaftliche Forschung zu digitalen Spielen beruht entsprechend der fachlichen Ausrichtung auf je unterschiedlichen Paradigmen, die miteinander größtenteils inkompatibel sind. Insbesondere gibt es eine Differenz zwischen der Grundlagenforschung und den empirischen Erhebungen zu Computerspielen, aber auch innerhalb dieser. So unterteilt sich letztere wiederum in zwei maßgebliche Bereiche: Im pädagogisch-psychologischen Feld dominiert das Kausalitätsparadigma, wonach Computerspiele als mögliche Ursache für ein bestimmtes Verhalten oder als ein Faktor der Beeinträchtigung der persönlichen Entwicklung behandelt werden. Im kommunikations- und sozialwissenschaftlichen Bereich dominiert die Auffassung, dass Computerspiele ein Mittel zur Etablierung von Verbindlichkeiten oder zum Informationsaustausch sind. Die Unvereinbarkeit der beiden Herangehensweisen besteht somit in der gegenläufigen Bestimmung digitaler Spiele als einem determinierenden Unterhaltungsmedium auf der einen und einem Werkzeug zur freien und aktiven Gestaltung von Intersubjektivität auf der anderen Seite.

Im Bereich der Grundlagenforschung, welche empirische Forschungsergebnisse weitestgehend unberücksichtigt lässt und umgekehrt auch von der angewandten Computerspielforschung kaum beachtet wird, gibt es wiederum zwei paradigmatisch divergierende Richtungen: Zum einen die narratologische Analyse, zum anderen den spieltheoretischen Ansatz. Jene rekuriert vornehmlich auf Mittel der Textanalyse und interpretiert digitale Spiele daher als interaktive Texte; die andere Richtung fokussiert dagegen den Aspekt des Spielens, welcher zufolge der ‚ludologischen‘ Perspektive das relevante Kennzeichen des Mediums Computerspiel ist. Zwar wird in beiden Paradigmen die Interaktion mit oder in dem Medium fokussiert, nur wird sie in dem einen Fall auf die Sinnhaftigkeit einer zugrundeliegenden Erzählung und in dem anderen auf das Bestehen eines Regelsatzes oder der Gegebenheit von Handlungsanweisungen zurückgeführt, weshalb auch diese beiden Forschungen sich nur rudimentär miteinander verbinden lassen.

Gibt es innerhalb der empirischen und der grundlagentheoretischen Forschung jeweils erkennbare Widerstreite, zu denen sich die Forschung positionieren kann, so erlaubt die derzeitige Diversifikation der beiden größeren Bereiche bisher keinen Austausch zwischen ihnen, da sich weder ein Konsens noch echte Dissense formulieren lassen. Vielmehr tritt der selbe Gegenstand als ein jeweils anderes epistemisches Objekt in Erscheinung. – Der Beitrag widmet sich deshalb dem Plädoyer für einen Paradigmenwechsel, der an einem bislang nicht thematisierten, aber durchaus vorhandenen Konsens ansetzt: Es dürfte kein Zweifel darüber bestehen, dass Computerspiele eine besondere Form des Bildes darstellen, welche sich dadurch auszeichnet, dass die Interaktivität ein konstitutiver Bestandteil der betreffenden Rezeptionserfahrung ist. Dieser Umstand wird zwar allgemein anerkannt, jedoch kaum als bedeutsam für bisherige Forschungsansätze erachtet. So gehen empirische wie auch grundlagentheoretische Forschungen jeweils davon aus, dass Computerspiele eine definierbare Menge von Artefakten sind, ohne jedoch die Kriterien anzugeben, wodurch das Medium charakterisiert ist, und von dieser medialen Spezifität ausgehend Fragestellungen zu entwickeln.

Aus einer bildzentrierten Definition digitaler Spiele ergeben sich jedoch besondere Konsequenzen für die Forschung: Zunächst kann man digitale Spiele nicht nur hinsichtlich der Rezeptionserfahrung untersuchen, wie dies etwa bei Film und Fernsehen möglich ist; zum anderen sind digitale Spiele auch nicht gänzlich aktive Medien, da zu ihrer Verwendung eben die Bilderfahrung gehört sowie narrative und ludische Anteile. Computerspiele sind aber zum anderen auch nicht bloß Erzählungen, deren Teile rekombiniert werden können, sondern zunächst manipulierbare Bilderscheinungen. (Dies gilt selbst für ‚reine‘ Text-Spiele, da auch diese den auf einen Monitor erscheinenden Text voraussetzen.) Letztlich können Computerspiele aber auch nicht nur in eine Reihe mit übrigen Spielen gestellt werden, weil die Regelanwendung selbst erst auf Grundlage des Umgangs mit dem Bild und seiner einzelnen Elemente erfolgen kann.

Vom Primat der Bildlichkeit digitaler Spiele ausgehend sollen im Vortrag die Konsequenzen des Paradigmenwechsels und die Möglichkeiten der Forschung umrissen werden. Hierzu gehört insbesondere die stärkere Einbeziehung der Visualität und der Logik von Bildern, also Fragen der Wahrnehmung von Bildern und der hierin angelegten Handlungsdimensionen. Damit ließen sich nicht nur Überschneidungen in der grundlagentheoretischen Auseinandersetzung herausstellen, sondern auch neue Fragen und Ansätze der empirischen Forschung generieren; d. h. aufzeigen, wonach in der Wirkung und Nutzung des Mediums gefragt werden muss, um die für einen Benutzer relevanten Parameter eines Computerspiels zu erfassen. Damit lassen sich die Ergebnisse auch für die Forschung im Bereich der Ökonomie der Computerspiele und ihrer Produktion nutzbar machen, insofern der Reiz der Produkte (und somit ihrer Vermarktbarkeit) vorrangig im Bereich der visuellen Erfahrung zu suchen ist.