

Einleitung: Welcome to the Ludic Century

«Like making music, telling stories, and creating images, playing games is part of what it means to be human. [...] Appreciating the aesthetics of games – how dynamic interactive systems create beauty and meaning – is one of the delightful and daunting challenges we face in this dawning Ludic Century.»^[1]

Videospiele sind längst keine obskuren Objekte mysteriöser Subkulturen mehr, sondern können, wie Benjamin Beil treffend festhält, «als fester Bestandteil der Pop(ulär)kultur gelten»^[2]. Das Phänomen «Videospiele spielen» ist facettenreich und durchdringt den technisierten Alltag: Am Morgen während der Zugfahrt auf dem Smartphone Candy Crush spielen, auf dem Fussweg zur Universität Pokémon einfangen, in der Mittagspause auf Youtube die neusten Videos von PewDiePie ansehen und am Abend mit Freunden – am Computer versteht sich – in Payday 2 eine Bank überfallen. In Form von Events und Grossanlässen greifen Videospiele gar nach dem lokalen Raum. So erhielt etwa 2016 die Game-Kultur durch kulturelle Grossanlässe wie das gameZfestival, das Vintage Computer Festival und die Ludicious eine öffentliche Plattform. Nicht zuletzt im kulturellen Gedächtnis haben Videospiele ihre Spuren hinterlassen, denn Figuren wie Pac-Man, Lara Croft oder Pilz-Freund Mario sind längst zu «Ludic Artifacts»^[3] mutiert und erfreuen sich über Mediengrenzen hinweg eines hohen Wiedererkennungswerts.

Gerade am Beispiel von Let's Play-Videos, in denen nicht mehr selbst gespielt wird, sondern anderen Spieler/innen zugeschaut wird, eröffnet sich eine Vielfalt an Phänomenen im Bereich digitaler Unterhaltungskulturen, die nur indirekt mit «Gamen», «Daddeln» oder «Zocken» zu tun haben. Der spielerische Charakter dieser Phänomene kommt in unterschiedlichen Formen zum Ausdruck: Wenn Freunde untereinander statt einer schriftlichen Antwort im Chat kurz ein «Meme»^[4] kreieren, um die emotionale Befindlichkeit zu transportieren oder Kund/innen beim zehnten Kauf im Online-Shop eine digitale Auszeichnung (einen «Badge») oder gar eine Sonderprämie erhalten, zeigen sich die spielerischen Aufladungen der technisierten Gegenwart bzw. die Spuren der die Motivation ankurbelnden Gamification.^[5] Daneben, so stellt Game-Designer und -Forscher Eric Zimmerman fest, nehmen auch Informationssysteme spielerische Züge an:

«In the last few decades, information has taken a playful turn. To take a prime example, Wikipedia is not about users accessing a storehouse of expert knowledge. It is a messy, chaotic community in which the users are also the experts, who together create the information while also evolving the system as a whole.»^[6]

Diese Systeme versteht Zimmerman denn nicht etwa als geordnet und statisch, sondern als chaotisch, dezentral, partizipativ, «flexible and organic»^[7]. Damit können Rezipient/innen in dynamischen, interaktiven Prozessen zu Produzent/innen werden und Deutungshoheiten ins Wanken bringen. Damit sind Spieler/innen nie «nur» als Rezipient/innen zu verstehen, denn «Games [...] require active participation»^[8].

Hier wie da zeigt sich, dass <Spiel> in digitalen Gefilden nicht auf Videospiele begrenzt ist – wir befinden uns, mit Zimmerman gesprochen, im <Ludic Century>.^[9] In diesem Zeitalter sind wir alle Computerspieler/innen, da Spiel, Partizipation und Adaption zu Kernkompetenzen im digitalen Raum werden.^[10] Mit Ian Bogost könnte argumentiert werden, dass sich <der/die Gamer/in> als kulturelle Figur auflöst, da das Spielen und die zugehörigen Kompetenzen keine Besonderheit mehr darstellen, sondern einen neuen gesellschaftlichen Standard determinieren und das <Gamen> damit zur grundlegenden Kulturtechnik wird.^[11] Hier wie da tritt der Homo ludens ins Licht der Scheinwerfer (zurück) – falls er dieses denn je verlassen hat. Denn die Präsenz von Spiel – auch in Form von Gamification – sowie die geforderten Kompetenzen verweisen letztlich auf den Menschen als kulturelles Wesen, das in der (oder durch die) spielerische(n) Betätigung(en) Kultur produziert.^[12]

In diesem Kontext ist der vorliegende Band zu verorten. Er markiert den neunten Band der Reihe Werkstücke, in der seit 2011 studentische Seminararbeiten, die im Studiengang Populäre Kulturen am Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft entstanden sind, zu Artikeln aufbereitet und publiziert werden. Dieser Band entstand im Rahmen des Master-Aufbaumoduls Game Studies: Interaktion, Produktion und Rezeption in digitalen Unterhaltungskulturen, das von September 2016 bis Mai 2017 an der Universität Zürich unter unserer Leitung durchgeführt wurde.

Spielfeld <Game Studies>

In der dem Band vorausgehenden Lehrveranstaltung galt es, sich aus kulturwissenschaftlicher Perspektive mit dem breiten Feld der Game Studies auseinanderzusetzen. Dabei stellte die vielfältige und heterogene Forschungslandschaft der Game Studies durchaus eine Herausforderung für die Absicht einer systematischen Lehrveranstaltung dar. Seit den 1980er Jahren sind wissenschaftliche Untersuchungen zu Computerspielen zu finden; seit Mitte der 2000er Jahre spriessen sie geradezu aus dem Boden. Wissenschaftliche Beiträge zu Videospiele kommen dabei aus unterschiedlichen Disziplinen, was sich in den verschiedenen Betrachtungsweisen auf die Untersuchungsgegenstände, aber auch den Fragen niederschlug, die an diese gestellt wurden. Zu dieser multidisziplinären, schwebenden Forschungsrichtung gehörten von Anfang an auch Studien zum Game Design.

In dieser (frühen wie teilweise auch aktuellen) Multidisziplinarität ist immer wieder ein Ringen abzulesen, wo genau die Game Studies zu verorten sind, wer die Deutungshoheit besitzt. In Verbindung damit ist der Gründungsmythos der Disziplin zu verorten, nämlich der Streit zwischen Ludologen und Narratologen.^[13] Beil schlägt daher vor, Computerspiele vor allem darüber zu definieren, was sie nicht sind. So hält er gleich zu Beginn seiner Einführung in die Game Studies fest, dass sie «erstens in der Regel keine reinen Spielkonstrukte und zweitens keine <echten> interaktiven Erzählungen»^[14] sind. Wie Beil treffend ausdrückt, sind Videospiele weder das eine noch das andere, sondern hybride, komplexe Medienprodukte. Diese Hybridität ist denn implizit ein Schutzschild gegen die Vereinnahmung durch singuläre Disziplinen.

Daneben soll auch klargestellt werden, wie unterschiedlich und facettenreich die Welt der digitalen Spiele ist. Die Medienwissenschaftler Britta Neitzel und Rolf F. Nohr halten daher treffend fest: «<Das> Computerspiel gab es nie und wird es noch viel weniger zukünftig geben.»^[15] Gerade diese Hybridität und Mannigfaltigkeit der Videospiele begünstigt die Multi- und Interdisziplinarität der Game Studies. Aus verschiedenen Perspektiven und mit unterschiedlichem methodischem und theoretischem Rüstzeug wird eine bunte Palette an Forschungsinteressen und -fragen verfolgt.

«[N]eben – mittlerweile schon <klassischen> – Fragen nach der Ludizität und Narrativität geht es um die Medialität und Intermedialität, die Bildlichkeit und Auditivität, um Darstellungen der Geschichte

und des Designs des Computerspiels, um den Einfluss auf Identitäts- und Genderkonstruktionen und eine Diffusion in die Pop(ulär)kultur. Es gibt rezeptions- wie produktionsästhetische Annäherungsweisen genauso wie empirisch-sozialwissenschaftliche Ansätze. Computerspielforscher/-innen entstammen der Literatur-, Film- oder Medienwissenschaft, der Pädagogik, der Soziologie, der Kommunikationswissenschaft oder der Informatik, um hier nur einige Fachrichtungen zu nennen.»^[16]

Die Hybridität findet sich also nicht nur im Gegenstandsbereich selbst, sondern auch in den Forscher/innen, ihren Forschungsperspektiven und Herangehensweisen. Diese Polyphonie wird noch verstärkt durch die zu beobachtende – und einleitend aufgegriffene – Ausweitung des Forschungsfeldes. Nicht mehr <nur> Videospiele können in den Fokus von Game Studies-Forscher/innen geraten, sondern viele weitere Phänomene im Bereich digitaler Unterhaltungskulturen, die als Facetten des Ludic Century schimmern.^[17]

Dieses akademische Zusammenspiel kann einerseits als Chance aufgefasst werden, weist andererseits aber auch deutliche Risiken auf, die nicht kaschiert werden sollen. Findet eine transparente Verortung der eigenen Perspektive sowie des methodischen Vorgehens statt und kommt es zum Dialog der Annäherungsweisen, ist die Forschungsvielfalt klar als Quelle und Katalysator zu verstehen, die das Forschungsfeld mit Innovation und Kreativität zu befruchten vermögen.^[18] Die Risiken entfalten sich jedoch dann, wenn Forschende unsichtbare Scheuklappen tragen und bereits bestehende Erkenntnisse aus multidisziplinären Ansätzen ausblenden. Neitzel und Nohr stellen dazu fest, dass leider oftmals «noch aneinander vorbei geschrieben und das Rad zu oft neu erfunden»^[19] wird. Diese Ignoranz kann sich aber nicht nur mit Bezug zur Forschungslandschaft zeigen, sondern auch im Blick auf die Untersuchungsgegenstände. So werden die diskutierten und oft auch kritisierten Spiele nicht selten nur oberflächlich touchiert, kaum bis gar nicht gespielt, während dennoch ausführlich vor den Gefahren von Computerspielen gewarnt wird. Da die digitalen Unterhaltungskulturen stark von technischen Innovationen geprägt sind, äussert sich das Risiko unseriöser Forschung auch darin, dass in übersteigter Erregung neue technische Zeitalter verkündet werden, ohne dass die Phänomene in ihren teilweise unmittelbaren kultur- und mediengeschichtlichen Kontext gestellt werden. So birgt also auch das unkritische und undurchsichtige Untersuchen von Spielen aus einer Liebhaber-Perspektive das Risiko, dass durch die fehlende wissenschaftliche Distanz die Errungenschaften und Vielschichtigkeiten der Game Studies nicht durch komplexe Analysen ergänzt, sondern zur Beliebigkeit ausgeweitet werden.

In diesem Sinne ist es angezeigt, eine Balance von Nähe und Distanz zum Untersuchungsgegenstand zu wahren, zu wissen, in welchem Forschungsfeld man sich bewegt, und v.a. das eigene Interesse und Vorgehen transparent und nachvollziehbar auszuflaggen. Daneben muss klargestellt werden, dass untersuchte Spiele gespielt werden müssen, in ihrer hybriden Gesamtheit zu betrachten sind und nicht etwa zu dekontextualisieren und auf einzelne Aspekte zu simplifizieren sind.

Eine Standardmethode <Game-Analyse> zur Untersuchung von Videospiele gibt es dazu nicht. Wie Mela Kocher feststellt, «steht die Computerspielanalyse wissenschaftlich noch auf etwas wackligen Beinen».^[20] Es existieren jedoch verschiedene Vorschläge, etwa Lars Konzacks aus dem Jahre 2002, der immer noch aktuell ist.^[21] Ähnlich ausgerichtet ist das <methodologische Toolkit>, das Mia Consalvo und Nathan Dutton 2006 vorgeschlagen haben.^[22] 2012 nimmt denn Consalvo eine <Bestandesaufnahme> vor, blickt genau auf bisherige Untersuchungen, verfolgt Forschungsfragen, angewandte Methoden, genutzte Theorien, zeigt Limitationen bisheriger Forschungen und Chancen für zukünftige Untersuchungen auf. Auf eine Standardisierung von Methoden zielt sie dabei nicht ab, sondern auf einen Qualitäts-Konsens, der nach Transparenz, scharfem Blick, Kontextualisierung und einem methodischen Feintuning je nach Gegenstand und Forschungsfrage verlangt.^[23] Daneben thematisiert Consalvo in ihrer Einstiegsfrage einen zentralen Aspekt, der oftmals übersehen wird:

«What does it mean to study a videogame, without asking players how or why they play? If we study videogames, is the meaning in the representations the game offers us, in its narrative or story, in the gameplay we enact, or in some combination of those? And if we can agree on where the <meaning> resides, how do we go about figuring out that meaning?»^[24]

Einerseits fällt wie schon im einleitenden Zitat der Hinweis auf <Meaning> auf, also das die Spiele umrankende Bedeutungsgewebe, das es zu erkunden gilt. Andererseits verweist Consalvo explizit auf die Spielenden und die Untersuchung ihrer Motivationen, Spielweisen und letztlich ihrer Relevanzsysteme. Nicht <nur> die Medienprodukte, sondern auch die Akteure sowie deren Praxen und Sinnkonstruktion sind von Interesse. Doch ein Spiel erhält erst in der Praxis, in der Handlung der spielenden Person Gestalt und Sinn.^[25] Bedeutung wird damit im Akt des Spielens – durchaus individuell – hervorgebracht. So gilt es nicht nur das Spiel zu untersuchen, sondern auch das Erleben der Spielenden einzubeziehen. Aus einer empirisch kulturwissenschaftlichen Perspektive auf populäre Kulturen leuchtet diese Herangehensweise sofort ein. Das Medienprodukt sowie die Akteur/innen tragen zur Symbiose <Spielerlebnis> bei und müssen damit im Fokus des Interesses stehen. Dies muss auch nicht immer mit Befragungen einhergehen, denn gerade aus der Kulturwissenschaft ist das Potenzial des Einbezugs des eigenen Erlebens wohlbekannt und muss sich nicht hinter dem Deckmantel der Objektivität verbergen, denn «[z]unächst beginnt und endet jede Forschung bei den Forschenden. Sie sind die Forschungsinstrumente, sie stellen Fragen, zeichnen Antworten auf, sie beobachten, interpretieren und schreiben»^[26].

Weiter verweist Consalvo auf eine dritte, wesentliche Komponente einer konstruktiven Game-Analyse. Sie stellt klar, dass der Einbezug von Theorie nötig ist, damit Untersuchungen nicht den Charakter von Beschreibungen oder Reviews annehmen.^[27] Solide Game-Analysen sollten in diesem Sinne aufzeigen, «how games connect with other forms of media, other aspects of culture, and how they are evolving our understandings of complicated concepts such as gender, identity, exploration, and failure, to name just a few»^[28]. Zusammengefasst gilt es also die verschiedenen Ebenen eines Spiels – Materialität, Regelhaftigkeit, Interaktionsmöglichkeiten, Darstellungsmodi, Narrativ und Bedeutungsrahmen – zu erfassen, zu deuten, und so die dem Medium inhärente Hybridität sowie Reichhaltigkeit nicht zu simplifizieren oder zu übersehen.

Auch Neitzel und Nohr plädieren mit Verweis auf Ansätze der Cultural Studies und Clifford Geertz für eine «notwendige Erweiterung der <Kontextanalysen>»^[29] und für eine «analytische Beschäftigung mit der <Handlungsform Game>»^[30]. Diesen methodischen Desideraten kann mit einer kulturwissenschaftlichen Herangehensweise gut entsprochen werden, wie sie in den Beiträgen in diesem Band folgen. Der von Clifford Geertz vertretene Kulturbegriff ist auch für die Deutung von Videogames innerhalb einer digital vernetzten Populärkultur aktueller denn je. Geertz schreibt:

«Ich meine [...], dass der Mensch ein Wesen ist, das in selbstgesponnene Bedeutungsgewebe verstrickt ist, wobei ich Kultur als dieses Gewebe ansehe. Ihre Untersuchung ist daher keine experimentelle Wissenschaft, die nach Gesetzen sucht, sondern eine interpretierende, die nach Bedeutungen sucht. Mir geht es um Erläuterungen, um das Deuten gesellschaftlicher Ausdrucksformen, die zunächst rätselhaft scheinen.»^[31]

Wo etwas irritiert, unverständlich ist oder Fragen aufwirft, wird das kulturwissenschaftliche Interesse wach. Das Monokel wird zurechtgerückt, die auffälligen Phänomene beleuchtet, analysiert und Bedeutungsstrukturen herausgearbeitet.^[32] Angestrebt werden also weder quantitative

Messungen noch absolute Aussagen, sondern das qualitative Ergründen und Aufzeigen von heterogenen, uneindeutigen Bedeutungsgeweben, die das Verstehen kultureller Phänomene ermöglichen. Diese Herangehensweise liefert denn alles andere als simplifizierte Resultate, denn «[d]ie Untersuchung von Kultur ist ihrem Wesen nach unvollständig. Und mehr noch, je tiefer sie geht, desto unvollständiger wird sie».^[33] Wer es schafft, sich im Graben des Unwissens zu betätigen, wird erkennen, dass unter jeder ausgehobenen Gesteinsschicht eine weitere wartet, und noch eine, und noch eine... Gerade diese Absage an simple Antworten, das Erkennen der Komplexität im Kleinen und Unauffälligen, ist die Stärke der Kulturwissenschaft. Ins selbe Horn bläst auch Bogost, wenn er festhält:

«We need more media entomologists and media archeologists overturning rocks and logs to find and explain the tiny treasures that would otherwise go unseen. We need more media particle physicists and media nanotechnologists explaining the strange interactions of the tiniest examples of various media, videogames among them.»^[34]

Wie erkenntnisreich und spannend solche Untersuchungen sein können, belegte jüngst Christoph Bareither in seiner Publikation *Gewalt im Computerspiel*^[35]. Facettenreich zeigt er auf, welche Vielfalt und Komplexität sich hinter Medienprodukten, Akteur/innen, ihren Praxen und Relevanzsystemen verbergen. Selbstbewusst verweigert er es zum Ende der umfassenden Studie zu generalisieren und zu simplifizieren. Einfache Antworten erhalten damit zugunsten von umfassenden Einblicken in komplexe, organische Zusammenhänge eine Absage.^[36]

Diese Haltung vertreten auch wir und regen in diesem Sinne die Studierenden an, den kulturwissenschaftlichen Werkzeugkasten einzusetzen, der gefüllt ist mit Methoden und Theorien zur Untersuchung von Medienprodukten, Akteur/innen und Praxen. Die Digitalisierung des Alltags und die Gamifizierung der Gesellschaft im Ludic Century führten hier erst zu Unsicherheiten, wie bekannte qualitative Methoden auf die digitalen Kontexte übertragen werden sollten. Doch auch hier erwies sich das flexible kulturwissenschaftliche Denken als Kernkompetenz, um Methoden transparent auf individuelle Gegenstände und Fragestellungen anzupassen. Vermeintliche Hürden wurden gemeinsam aus dem Weg geräumt und so nebenbei das wissenschaftliche Selbstverständnis gestärkt.

Alpha - Beta - Launch

Es war eine Freude, die erste Lehrveranstaltung zu Computerspielen (und verwandten Phänomenen) im Studiengang Populäre Kulturen an der Universität Zürich durchführen zu können. Bewusst wurde die Lehrveranstaltung breit angelegt, um den Studierenden ein weites Spielfeld zu eröffnen, das zum «Austoben» einlud. Neben der thematischen Ausrichtung war es uns wichtig, den Modultyp «Master-Aufbaumodul» praxisorientiert auszulegen. Einerseits sollte ein inhaltlicher «Crash-Kurs» zu Game Studies durchgeführt werden und andererseits sollten die Studierenden ins wissenschaftliche Arbeiten jenseits von Leistungsnachweisen eingeführt werden. Sie sollten selbst ihre «Gaming Literacy» erweitern, das Spielfeld erkunden und die Resultate in ansprechender Form für eine breite Leserschaft ausformulieren.^[37] So stand von Anfang an das Ziel fest, keine Seminararbeiten zu verfassen, die in digitalen Archiven verstauben würden, sondern die Studierenden von der Forschungsfrage über das Abstract hin zum publizierten Artikel zu begleiten und ihnen so einen erweiterten Einblick ins wissenschaftliche Arbeiten zu ermöglichen. Die Studierenden sollten sich mit uns auf eine «wissenschaftliche Quest» begeben, deren Ziel diese Publikation darstellt.^[38]

Dreizehn Studierende nahmen an der Lehrveranstaltung teil und stolz dürfen wir darauf verweisen, dass alle Held/innen die Quest erfolgreich beendeten, was die dreizehn Beiträge in diesem Band belegen. Die Studierenden durchliefen mit uns die bekannten Etappen der Spielentwicklung: Die <Alpha> markiert die Phase, in der das Spiel auf die Beine gestellt wird, alle Teile zusammenfinden. In der <Beta> wird das Spiel für ausgewählte Spieler/innen geöffnet. Diese testen nun das <rohe> Spiel auf seine Spielbarkeit, weisen auf Fehler, Unstimmigkeiten und Verbesserungspotenzial hin. Nach einer Überarbeitungsphase ist das Spiel dann bereit für den <Launch> – die breite Öffentlichkeit darf sich in die Spielwelt begeben.

In diesem Sinne wurden die Studierenden in der Alpha mit dem breiten Gegenstandsbereich und den Grundlagen der Game Studies vertraut gemacht.^[39] Danach galt es, selbst zu spielen, zu brainstormen, zur Forschungsfrage zu gelangen, in die Forschung einzutauchen, ein Abstract zu erstellen und erste Forschungsergebnisse zu präsentieren. Ob <Hardcore-Gamer/in>, <Casual-Player/in> oder <Noob>^[40], alle setzten sich mit dem Gegenstandsbereich, theoretischen und methodischen Fragen auseinander, wagten sich in unbekannte Gefilde und standen sich gegenseitig mit Rat und Tat zur Seite. In der Beta-Phase wurde der Artikel geschrieben und zum <Werkstück> gefeilt. In Kleingruppen setzten sich die Studierenden intensiv mit eigenen und fremden Texten auseinander, übten sich in Feedback und Peer-Review, hobelten, feilten und polierten ihre Artikel. Der Lehr- und Lernraum wurde so selbst zum Spielfeld, auf dem sich unsere Player/innen im Rahmen ihrer Quest engagierte. Diese Werkstücke wurden dann von ausgewählten Studierenden lektoriert und für den Druck sowie die E-Publikation aufbereitet. Waren die letzten Punkte gesetzt, konnte es zum Launch – der Vernissage – gehen, auf die sogar mit einem Video-Teaser^[41] aufmerksam gemacht wurde. Der <Launch> des Buchs Ende Mai 2017 stellte den Abschluss dieser Quest dar, die im Gegensatz zu den bescheidenen studiumsrelevanten 6 ECTS mit reichlich Erfahrung (XP) und einem greifbaren Buch verbunden war. Dabei wurde ganz nebenbei das Achievement Autor/in unlocked!



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=4>

The Players

Die in der Quest erarbeiteten Beiträge spannen einen weiten Bogen auf und vermögen es, exemplarisch aufzuzeigen, welche Phänomene bei der Untersuchung digitaler Phänomene im Zusammenhang mit Spiel und Unterhaltung vor die forschende Linse geraten können. Consalvos Forderung nach «varied approaches in our challenge to understand videogames»^[42] sowie jene nach «studies of games that go beyond single titles, or broader content analyses that only look at snippets of games»^[43] werden in diesem Rahmen erfüllt.

Den Auftakt dieses Bandes macht der Beitrag von [Muriel Gubler](#). Ihre Unerfahrenheit in Sachen Computerspiel nahm sie zum Anlass, eine Autoethnografie ihrer ersten Computerspielerfahrung zu verfassen. Mutig wagte sie sich in neue Gewässer – Computerspiele und Autoethnografie. Dabei dokumentierte, reflektierte und verschriftlichte sie ihre Erfahrungen in Firewatch. Es resultierte ein Beitrag, der für Spieler/innen wie auch Computerspiel-Unerfahrene von Interesse ist. Auch [Yvonne Simmen](#) untersuchte das einsteigerfreundliche Firewatch, wobei ihr Fokus auf dem Einsatz von «Game Sound» – Musik und Geräuschkulisse in Videospiele – lag. Auch bei Simmen spielen autoethnografische Aspekte eine Rolle, wenn es ums Erleben und die «Wirkung» des Game Sound geht. Den dritten Auftritt hat Firewatch in der Untersuchung zu Walking Simulators von [Maurizio Frei](#). Neben Firewatch untersuchte Frei SOMA und Virginia, um den Facettenreichtum eines durch simplifizierte Spielmechanik formierten Genres zu beleuchten. Wie Gruber arbeitet Frei dabei mit verschiedenen Erzählmodi, um Leser/innen das Erleben in der Spielwelt näherzubringen. Im Verbund zeigen diese drei Beiträge drei verschiedene Perspektiven auf ein und dasselbe Spiel. Damit verlassen wir die atmosphärischen Wälder von Firewatch.

[Bettina Webers](#) Untersuchung konzentriert sich nicht «nur» auf den Bildschirm, sondern auch auf ein Buch. Weber vergleicht die Inszenierung, Funktionalisierung und Aufladung des Raumes in Buch und Videospiele. Als Untersuchungsmaterialien dienen ihr dabei das Konsolenspiel The Last of Us und der Roman The Road von Cormac McCarthy, an den das Spiel lose angelehnt ist. Weber kommt im Vergleich von literarischer und digitaler Rauminszenierung zu interessanten Erkenntnissen. Von Webers dystopischen Räumen geht es zu [Romeo Arquint](#) – aufs Sofa bzw. den davor befindlichen virtuellen Sportplatz. Arquint nimmt sich die Konsolenspiele der NBA 2K- und der Fifa-Reihe vor, in denen nicht schlicht das sportliche Ringen im Zentrum steht, sondern Sport- und Rollenspiel eine Symbiose eingehen. Die spielbaren Sportbiografien werden zu Abenteuern, was abermals Hybridität und Adaptionspotenzial des Mediums belegt. Sportlich geht es im Beitrag von [Basil Biedermann](#) weiter. Biedermann nimmt sich des Phänomens «E-Sports» an, wobei ihn im Besonderen interessiert, wo die Grenzen von Spiel und Sport verlaufen – und wer diese Grenzen mit welchen Motiven wo ziehen will. Um Antworten zu finden, setzte er sich mit Spiel-Theorie und der medialen Debatte um E-Sports auseinander. Diesen Zugang ergänzt [Catrina Ursina Wörndle](#) durch ihre Untersuchung innerhalb der Schweizer E-Sports-Organisation mYinsanity. Wörndle führte Interviews mit der Organisations-Leitung sowie drei E-Sportlern des League of Legends-Teams von mYinsanity, die einen spannenden Einblick in den Alltag und die Relevanzsysteme der professionellen Spieler ermöglichen.

Die sportlichen Einblicke sind damit abgeschlossen, doch Bewegung und Raum sind auch im Beitrag von [Stephanie Affeltranger](#) zentral, wobei es hier um die Jagd an der frischen Luft geht – die Jagd nach Pokémon! Sie beschäftigte sich mit Pokémon Go, was sie zu spannenden Fragen im Zusammenhang mit Smartphones, Räumen und Spiel führte. Während bei Affeltranger «Augmented Reality» diskutiert wird, steht [Stephan Witzels](#) Artikel gänzlich im Licht der «Virtual Reality». Mutig begab er sich unter vollem Körpereinsatz in die virtuelle Welt des Explorers. Dieses Erlebnis führte bei Witzel im Nachhinein zu einigen Irritationen und Fragen – sein Realitätsverständnis geriet ins

Wanken. Im Artikel lässt er die Leser/innen an diesem Erlebnis teilhaben und sucht nach Antworten. Irritationen spielen ebenfalls im Beitrag von [Manuel Kaufmann](#) eine Rolle, und zwar in Form von Bugs und Glitches. Diese liest er nicht als schändliche, das Spielerlebnis störende Fehler, sondern positiv als kreative, zufällige Schöpfungen, die Innovationspotenzial bergen. <Game Over?>, fragt schliesslich [Remo Cadalbert](#) in seiner Untersuchung zu Arcade Games bzw. Spielautomaten. Blinkende Spielhallen waren einst Publikumsmagnete, verschwanden jedoch unauffällig aus dem Alltag. Cadalbert geht auf die Suche nach den verschollenen Automaten, zeichnet die Geschichte der Arcade Games nach und sucht im Interview mit einem Sammler und Restaurator von Spielautomaten nach Antworten für deren Verschwinden sowie die Faszination an diesen Artefakten.

Nostalgie – obschon eine weitaus weniger sympathische – spielt auch im Beitrag von [Pauline Lüthi](#) eine Rolle. Sie untersucht den <Shitstorm>, der sich um Anita Sarkeesian's Video-Reihe Tropes vs. Women in Video Games entwickelte. Als Materie des Shitstorms entlarvt sie die verletzendende Sprache, die auf dem Nährboden der Anonymität im Internet erwächst und genutzt wird, um weibliche Spielerinnen und Forscherinnen zu denunzieren und damit aus der männlichen Sphäre digitaler Spiele zu verdrängen. Lüthi zeigt in ihrem Beitrag aber auch, wie aus der Sichtbarwerdung dieser hervorkeimenden Misogynie – hoffentlich – positive, emanzipatorische Effekte entstehen können. Dieser Shitstorm spielt denn auch im letzten Beitrag dieses Bandes eine Rolle: [Zoé Piguet](#) überquerte mutig den gar nicht so tiefen Graben zwischen Universität und Fachhochschule, zwischen kulturwissenschaftlichen Game Studies und Game Design. Sie befragte eine Dozentin sowie drei Studierende des Studiengangs <Game Design> an der Zürcher Hochschule der Künste, die an der Lehrveranstaltung zu Sarkeesian's Videoreihe, die für Gender-Themen sensibilisieren sollte, teilgenommen hatten. Piguet ermöglicht Leser/innen damit einen Einblick in die <Köpfe> von Game-Designer/innen und wird zur Vermittlerin der Disziplinen. Damit spannt sich vom ersten bis zum letzten Beitrag ein Bogen, der es vermag, einen Einblick in die Vielfalt möglicher kulturwissenschaftlicher Fragestellungen im Bereich der Game Studies zu untersuchen, wobei aus gutem Grund mehr als einmal der Appell selbst zu spielen, laut wird. Denn neben dem weiten Deutungs- und Bedeutungsrahmen digitaler Videospieldkulturen darf nicht vergessen werden, dass Spiele gespielt und wenn möglich genossen werden sollen: «Like other forms of cultural expression, games and play are important because they are beautiful.»^[44] Das Spiel «schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich [...]»^[45].

Achievement Unlocked!

Auch für uns Dozierende stellten die Lehrveranstaltung sowie die Ausarbeitung der hybriden Publikation eine Quest dar, die durchaus mit Herausforderungen verbunden war und Ausdauer verlangte. Belohnt wurden wir immer wieder durch das sichtbare Fortschreiten der Studierenden innerhalb ihrer Forschungsabenteuer, ihr Engagement und das sichtbare Wachstum. Mit unserer Quest hatten wir uns ein hohes Ziel gesteckt. Damit ist nicht nur diese Publikation gemeint, sondern auch der Wunsch, alle Studierenden zum Spielen zu bringen. Die Devise lautete stets: <Play it, understand it, show it.> Die Studierenden sollten selbst spielen, reflektierte Erkenntnisse von innen heraus generieren und diese einer breiten Leserschaft ansprechend vermitteln – dies gerne auch mittels kreativer Erzähl- und Darstellungsmodi. Immer wieder waren wir beeindruckt von Mut, Erfindungsreichtum und Ehrgeiz unserer Studierenden. An dieser Stelle möchten wir den Autor/innen und dem Redaktionsteam herzlich danken und zum freigeschalteten Achievement Autor/in gratulieren! Den Leser/innen – ob offline mit dem Band in Händen oder online^[46] mit der Möglichkeit, zusätzliche Inhalte zu nutzen – wünschen wir viel Vergnügen bei der Lektüre, die ohne Zweifel spannende Anregungen zum Weiterdenken, Weiterlesen und Weiterspielen bietet. Deshalb für einmal nicht <lets play!>, sondern <lets read!>.

Sekundärliteratur

- Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens (Kultur und soziale Praxis). Bielefeld: Transcript, 2016.
- Beil, Benjamin: Game Studies. Eine Einführung. Berlin: Lit, 2013.
- Beil, Benjamin, Freyermuth, Gundolf S. und Lia Gotto: Vorwort. In: Beil, Benjamin, Freyermuth, Gundolf S. und Lia Gotto (Hg.): New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste - Diskurse. Bielefeld: Transcript, 2015.
- Bogost, Ian: How to Do Things with Videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
- Consalvo, Mia: Videogame Content. Game, Text, or Something Else? In: The International Encyclopedia of Media Studies, 2012, S. 406-425 (<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781444361506.wbiems075/abstract>, abgerufen: 13.05.2017).
- Consalvo, Mia und Nathan Dutton: Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. In: Game Studies: The International Journal of Computer Game Research 6/1 (2006) (http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton, abgerufen: 13.05.2017).
- Geertz, Clifford: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. 2. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1991 (1987).
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt 1956 (1938).
- Kocher, Mela: Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele. Zürich: Chronos, 2007.
- Konzack, Lars: Computer Game Criticism. A Method for Computer Game Analysis. In: Mäyrä, Frans: Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere: Tampere University Press, 2002, S. 89-100.
- Matallaoui, Amir, Nicolai Hanner und Rüdiger Zarnekow: Introduction to Gamification: Foundation and Underlying Theories. In: Stefan Sieglitz, Christoph Lattemann und Susanne Robra-Bissantz et al. (Hg.): Gamification. Using Game Elements in Serious Contexts. Cham: Springer, 2017, S. 3-18.
- Neitzel, Britta, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr: «See? I'm Real ...» Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von «Silent Hill» 3. Auflage. Berlin, Münster, Wien, Zürich, London: LIT Verlag, 2010.
- Neitzel, Britta und Rolf F. Nohr: Game Studies. In: MEDIENwissenschaft, Nr. 4, 2010, S. 416-435.
- Ploder, Andrea und Johanna Stadlbauer: Autoethnographie und Volkskunde? Zur Relevanz wissenschaftlicher Selbsterzählungen für die volkscundlich-kulturanthropologische Forschungspraxis. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 116 (2013), 373-404 (<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-398316>, abgerufen: 13.05.2017).
- Shifman, Limor: Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter. Berlin: Suhrkamp, 2014.
- Venus, Jochen: Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: GamesCoop. Theorien des Computerspiels zur Einführung (Vol. 391, Zur Einführung). Hamburg: Junius, 2012, S. 104-127.
- Zimmerman, Eric: «Manifesto for a Ludic Century». 2013 (http://ericzimmerman.com/files/texts/Manifesto_for_a_Ludic_Century.pdf, abgerufen 13.05.2017).

[1] Zimmerman 2013.

[2] Beil 2013, 63.

[3] Beil 2013, 63.

[4] Limor Shifman bezeichnet das Internet-Meme als «(post-)moderne Folklore» (Shifman 2014, 21), die sich durch die Kommunikation über einen viral verbreiteten Kanon aus populärkulturellen Bildern (auch) in der Alltagskommunikation niederschlägt.

[5] Für einen Überblick zur Gamification siehe bspw. Matallaoui, Hanner und Zarnekow 2017.

[6] Zimmerman 2013.

[7] Zimmerman 2013.

[8] Ebd.

[9] Ebd.

[10] Ebd.

[11] Bogost 2011, 154.

[12] An dieser Stelle sei auf Johan Huizinga verwiesen, der zu Beginn von *Homo Ludens* erklärt: «Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsender Masse gefestigt, dass menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet.» (Huizinga 1956, 7)

[13] Vgl. Beil 2013, 26-32.

[14] Ebd., 28.

[15] Neitzel und Nohr 2010, 430.

[16] Vgl. Beil 2013, 21-22. Siehe auch Kocher 2007, 21ff. sowie Beil, Freyermuth und Gotto (2015). Empfohlen sei an dieser Stelle der Artikel zu Game Studies von Neitzel und Nohr (2010), in dem anhand von zentralen Begriffen ein Überblick über die Game Studies-Landschaft präsentiert wird.

[17] Siehe dazu auch Beil, Freyermuth und Gotto 2015, 7-9.

[18] Wie Multidisziplinarität kreativ genutzt werden kann, zeigt etwa der Sammelband von Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr. Bewusst werden hier verschiedene Forschungsperspektiven auf ein Spiel – *Silent Hill* – angewendet (vgl. Neitzel, Bopp und Nohr 2010).

[19] Neitzel und Nohr 2010, 416.

[20] Kocher 2007, 22.

[21] Vgl. Konzack nennt sieben <Layer> (Hardware, Programm-Code, Funktionalität, Gameplay, Meaning, Referentiality, Socio-Culture), die eine umfassende Computerspiel-Analyse einbeziehen muss (vgl. Konzack 2002).

[22] Dabei schlagen Consalvo und Dutton vier Analysekategorien vor: Object Inventory, Interface Study, Interaction Map und Gameplay Log (vgl. Consalvo und Dutton 2006).

[23] Vgl. Consalvo 2012.

[24] Consalvo 2012, 406.

[25] Das ‹erlebte Handeln› bespricht bspw. Jochen Venus (2012). Dabei sind auch Konzepte wie das ‹Doing Emotion› (Bareither 2016, 24–33) oder die ‹Embodiment Relations› (ebd., 109–115), wie sie von Bareither besprochen werden, von grossem Interesse.

[26] Ploder und Stadlbauer 2013, 382.

[27] Consalvo 2012, 416.

[28] Ebd., 416.

[29] Neitzel und Nohr 2010, 431.

[30] Ebd., 431.

[31] Geertz 1991, 9.

[32] Vgl. ebd., 15.

[33] Ebd., 41.

[34] Bogost 2011, 148.

[35] Bareither 2016.

[36] Bareither erklärt: ‹Die Vielfalt der Erfahrungsfacetten soll abschliessend nicht auf einen kleinsten gemeinsamen Nenner heruntergebrochen werden. In unterschiedlichen Spielprozessen und für unterschiedliche Akteure sind einzelne von ihnen unterschiedlich wichtig und präsent. Hervorzuheben bleibt allerdings, dass sie dabei nicht nur neben- oder nacheinander stehen, sondern sich permanent ineinander verschränken.› (Bareither 2016, 328)

[37] Bei dieser Game Literacy lehnen wir uns lose an Zimmerman an: ‹Systems, play, design: these are not just aspects of the Ludic Century, they are also elements of gaming literacy. Literacy is about creating and understanding meaning, which allows people to write (create) and read (understand).› (Zimmerman 2013)

[38] Es sei angemerkt, dass diese Publikation von Anfang an als hybride Publikation – in gedruckter Form und als E-Publikation konzipiert war, wobei letztere die Möglichkeiten der direkten Verlinkung auf Inhalte sowie das Einbinden von Audio- und Videomaterial bieten sollte. An dieser Stelle danken wir der Abteilung Digitale Lehre und Forschung der Universität Zürich für die grosszügige Unterstützung dieses innovativen Lehr- und Lernkonzepts.

[39] In dieser Phase fand auch eine gemeinsame Spielsession statt. Eine Aufnahme dieser Veranstaltung ziert das Cover dieses Bandes.

[40] ‹Noob› ist eine Bezeichnung für unerfahrene Spieler/innen.

[41] Der von Maurizio Frei erstellte Video-Teaser findet sich unter:
<https://www.youtube.com/watch?v=yBWIoOJlUA>.

[42] Consalvo 2012, 421.

[43] Ebd., 421.

[44] Zimmerman 2013.

[45] Huizinga 1956, 16.

[46] Die E-Publikation findet sich unter bit.ly/werkstuecke9.