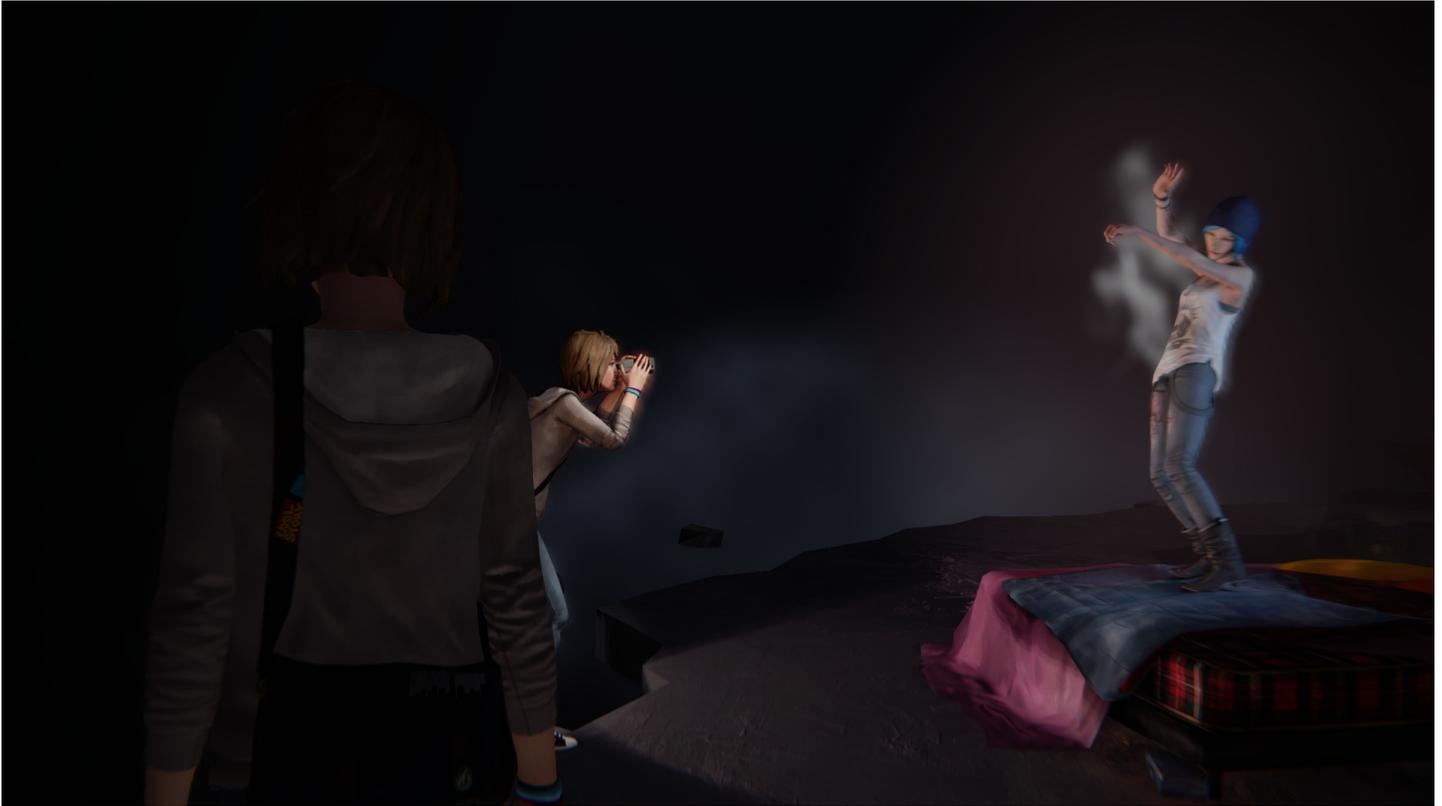


# Deutschsprachige Game Studies 2021 – 2031: eine Vorausschau - Paidia

*Rudolf Inderst*



15. Oktober 2021

Erstkorrektur: Tobias Unterhuber / Zweitkorrektur: Laura Laabs

**Abstract:** Rudolf Inderst und Lambert Heller stellen die grundsätzliche Frage, ob Text überhaupt die richtige Form ist, um sich mit digitalen Spielen wissenschaftlich auseinanderzusetzen. Sie sprechen sich dabei für die Etablierung und Verwendung der Form des Videoessays ein, die bereits in ihrer audiovisuellen Materialität dem Gegenstand angemessener sei.

## **Rudolf Inderst und Lambert Heller**

Wenn ein Call for Papers schon die Anstrengung unternimmt und den eigenen Aufruf zur Teilnahme vermeintlich gegen den Strich bürstet, dann ist das nicht selten ein gutes Zeichen. So finden wir in unserem Fall den folgenden CfP-Absatz vor: „Der Blick zurück kann aber auch gleichzeitig ein Blick nach vorn sein. Somit steht nicht nur zu Debatte, wie sich die deutschsprachigen Game Studies in den letzten Jahren verändert haben, sondern auch, wie sie sich potenziell weiter verändern könnten.“

Welche Entwicklungen sind abzusehen? Welche sind überfällig? Auch solche Fragen müssen gestellt werden.“ Sie, geneigte Leser\*innen, dürfen an dieser Stelle bedächtig nicken, auch die Autoren dieser Zeilen folgt Ihnen – ja, es ist wahr: „Auch solche Fragen müssen gestellt werden.“

Die gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Diskurse einer Gesellschaft finden sich abgebildet und verhandelt auch in den Medien wieder, welche jene produziert, distribuiert und rezipiert. Zu diesen Medien gehört auch das digitale Spiel, das im Wahrnehmungs- und Herstellungsprozess einer zunehmenden Veränderung ausgesetzt ist, die als Politisierung beschrieben werden kann. Zu diesem komplexen Ökosystem der Spielekultur gehört ebenfalls die Spieleberichterstattung.

Die deutschsprachige Fach- und Publikumspresse der letzten 35 Jahre entwickelte sich von einem technik- und unterhaltungsaffinen journalistischen Selbstverständnis hin zu einer umfassenderen Wahrnehmung, die mediale Eigenheiten, Ausprägungen und Aussagen von Video- und Computerspielen als relevant und prägend für einen gesellschaftlichen Diskurs in den Blick nimmt und diskutiert. Während sie zunächst in einer fachspezifischen Presse mit Test- und Servicecharakter stattfand und dabei von der Printbeilage in eigene Printformate mit späteren Datenträgerzugaben in Form von z.B. CDs oder DVDs und zuletzt in Online-Angebote übergang, gilt das Medium Spiel zunehmend als Gegenstand einer Berichterstattung in der Publikumspresse.

Sie löst sich ebenfalls zunehmend von den bereits vertrauten, früheren Diskursen „digitales Spiel als Lernhilfe“ oder „digitale Spiele als Auslöser von Sucht oder Gewaltausbrüchen“ und stellt etwa Fragen nach der Repräsentation von Ethnizität und Gender oder den Arbeitsbedingungen bei der Hardware-Herstellung bzw. Spiele-Entwicklung in den Mittelpunkt. Interessanterweise wirken diese politisierten Fragenkomplexe wiederum zurück auf die traditionelle Spielepresse, die sich in Teilen langsam thematisch öffnet. Mal eher deutlich abgetrennt – in Form von „Specials“ – mal etwas deutlicher zu erkennen in den eigentlichen Spielebesprechungen oder -vorschauen.<sup>1</sup>

Ebenso haben sich viele, häufig englischsprachige Video- und Computerspiel-Essayist\*innen auf Plattformen wie YouTube oder Vimeo etabliert, die – teils mit einer großen Publikumsreichweite – an der Grenzlinie zwischen Spiele-Berichterstattung und Spieleforschung regelmäßig Beiträge produzieren, anbieten und so alternative Informations- und Unterhaltungsquellen zur verlagsgestützten Berichterstattung ausbilden.

Da – nun ist es doch passiert, die „Spieleforschung“ hat sich in diesen Essay geschmuggelt, es war im Grunde nur eine Frage der Zeit! Wir erinnern uns: Aufgrund ihrer steigenden gesellschaftlich-kulturellen wie ökonomischen Bedeutung sind digitale Spiele seit der Jahrtausendwende vermehrt zum Gegenstand wissenschaftlicher Auseinandersetzung geworden: Die Game Studies können als ein junges und heterogenes Forschungsfeld (ob es bereits zur „Disziplin“ reicht – darüber lässt sich trefflich diskutieren und wir sind überzeugt, dass eben genau das an anderer Stelle von klugen und analytischen Spieleforscher\*innen in dieser Jubiläumsausgabe geschieht) beschrieben werden, das

sich der akademischen Erforschung und Diskussion des digitalen Spiels verschrieben hat. Eine zunehmende Institutionalisierung seit den frühen 2000er Jahren in Form von Studiengängen, Konferenzen und Publikationen ist dabei zu beobachten. Will heißen: Gratuliere! Eine solche „institutionelle Ausformung“ haben Sie gerade vor Augen.

Eine der Gretchenfragen des Game-Researchertums, und gleichzeitig beliebter Gegenstand erhitzter Hotelbar-Diskussionen auf jeder der angesprochenen Konferenzen, zielt auf den Forschungsgegenstand selbst ab und fragt: Was ist ein Spiel? Der freche Charme, den unsere bisherige Tonalität an dieser Stelle bereits aufgebaut hat, wird zweifelsfrei dafür sorgen, dass Sie von uns keine abschließende Antwort erwarten, dennoch soll – um der Zielführung willen – Folgendes nicht unerwähnt bleiben: Wie die Spieleforscher\*innen Antoni Roig, Gemma San Cornello, Elisendra Ardevoi et al. in ihrem Aufsatz *Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture* anmerken, stellen digitale Spiele eine Hybridform audiovisueller Medien und Spielkultur dar. Sie führen weiter aus: „In fact, videogames situate ‚play‘ at the core of the audiovisual experience, introducing innovative changes in audiovisual production and reception patterns.“<sup>2</sup> Vielleicht können wir also als Interimslösung ohne Vollständigkeitsversprechen festhalten, dass Video-, Computer- und Mobile-Spiele als eine partiell-audiovisuelle Textsorte begriffen werden können. Wir begreifen Games damit als zeichenhafte Äußerungen beziehungsweise ‚mediale Texte‘. Durch dieses Verständnis lassen sich digitale Spiele als wirkmächtige, vielschichtige Bedeutungsangebote verstehen, die Medien, Kultur und Wirklichkeit in einen unauflösbaren Zusammenhang stellen.

Ist es daher, um nun einen Bogen zu schlagen, nicht erstaunlich, dass wir uns in Analysen dieser kulturellen, Seh- und Hörreize ansprechenden Artefakte immer noch fast ausschließlich innerhalb eines verschriftlicht-textbasierten Forschungs- und Untersuchungsparadigmas bewegen? Wenn etwa die Erziehungswissenschaftlerin Nikol Rummel festhält, dass die „erfolgreiche Erarbeitung einer Hausarbeit [...] die Beherrschung diverser Kompetenzen“<sup>3</sup> erfordert, würden wir zustimmend nicken. So führt sie weiter aus: „Zum einen bedarf ein Verfasser der Fähigkeit, spezifische Themen problemorientiert darzustellen und eigenständig zu handhaben. Zum anderen muss er in der Lage sein, wissenschaftliche Theorien und Forschungsgrundlagen erfassen und verarbeiten zu können.“ Wie selbstverständlich kommen uns dabei Bilder in das kollektive Gedächtnis von offenen Notebooks; wir sehen ein geöffnetes Textverarbeitungsprogramm und wahrscheinlich mehrere geöffnete Browsertabs. Es erscheint uns nachvollziehbar, dass ‚Textproduktion‘ ihr traditionsreiches Gesicht auf den Schreib-, Wohnzimmer- und Küchentischen strebsam auf diese Weise zur Schau stellt.

Doch der Titel dieses Essays führt nicht umsonst – einigermaßen großspurig – das Leitmotiv einer Vorschau. Wie wir sehen werden, ist die Tatsache, dass er, also der Essay, überhaupt in Schriftform abgeliefert wurde, ein Verstoß gegen dessen eigenes Gebot – doch dazu später mehr. Wir waren

bereits am Rande auf den so genannten Video-Game-Essay eingegangen und möchten hier kurz etwas grundsätzlicher werden. Dabei helfen die Ausführungen Johannes Binottos, der Video-Essays als ein Format beschreibt, „das Filmausschnitte und andere Bewegtbilder umschneidet, umformatiert, neu kombiniert, mit Kommentaren und Schemata versieht und so selber zu wissenschaftlichen Werkzeugen macht.“<sup>4</sup> Binotto hat dabei besonders drei Potentiale im Blick: Er versteht Video-Essays als neues didaktisches Instrument im Unterricht, neues Medium für wissenschaftliche Publikationen sowie neues Forschungsinstrument und Labor. Diesem Verständnis schließen wir uns an.

Bisher weisen Videos als wissenschaftliche Publikationsform noch nicht den Grad an Akzeptanz auf, den ihre ‚Brüder und Schwestern‘ der klassischen Formate innehaben. Es scheint so, als misstraueman in der Forschungslandschaft aktuell dem Video-Essay als Veröffentlichungsformat ob seiner wahrgenommenen mangelhaften Standardisierung. Es fehlt an Akzeptanz, und die Furcht vor formalen, strukturellen, methodischen und qualitativen Defiziten scheint, wenn auch in verschiedenen Wissenschaftszweigen unterschiedlich stark, ausgeprägt. Zu diesem Fazit zumindest kommt Melvyn Zeist in seiner Untersuchung *Das Videoformat als wissenschaftliche Publikationsform am Beispiel von verschiedenen Disziplinen* aus dem Jahr 2020.<sup>5</sup> Und dennoch: Die Zeit ist reif für ein Umdenken. Die Zeit ist reif für eine akademische Spielanalyse, die „nicht mit geschriebenem Text arbeitet, sondern stattdessen mit und aus dem zu analysierenden Material heraus Argumente formuliert“<sup>6</sup>.

Wie bereits angedeutet, existieren bereits eine Reihe publikumsträchtiger Anbieter von Videospiel-Aufsätzen auf kommerziellen Plattformen – so sei an dieser Stelle etwa der Brite Stuart Brown genannt, der unter dem Kanalnamen Ahoy seit 2009 Videos produziert und verbreitet. Dabei kamen mittlerweile fast 300 thematisch sehr unterschiedliche Beiträge zusammen, ihm und seinen „insightful gaming videos“ (Selbstbeschreibung) folgen über 1,6 Millionen Zuseher\*innen weltweit regelmäßig. Dabei werden zum Beispiel sein aktuelles Video, das sich dem Phänomen des Flammenwerfers in digitalen Spielen über 15 Minuten hinweg widmet, von so genannten Show Notes in einer Textbox unter dem Video begleitet, in denen der Beitrag mit Time Codes und Schlagworten gegliedert wird. Auch der Hinweis, wie man ihn finanziell unterstützen kann, fehlt nicht: Ein Hinweis auf die Crowdfunding-Plattform Patreon steht buchstäblich und – so unterstellen wir – sprichwörtlich *über* jener Liste. An dieser Stelle sei durchaus kritisch angemerkt, dass sich zwar viele derartige Angebote aufzählen lassen könnten, aber eine Sortierung nach Sprache ein eindeutiges Bild abgäbe: Deutschsprachige Produzent\*innen bilden eine absolute Ausnahme.

Wenn wir nun wieder die Perspektive der Forschenden einnehmen, schält sich an dieser Stelle eine entscheidende Herausforderung heraus: Eine Veröffentlichung von Video-Game-Essays aus der Spieleforschung findet bisher auf keiner institutionell-publizistischen Plattform statt. Stattdessen bilden kommerzielle Anbieter wie YouTube aktuell die erste Anlaufstelle, steht allerdings vor

zahlreichen Herausforderungen: intransparente Sichtbarkeit und Zulassungshürden, Datensicherheit und Monetarisierung der Inhalte sowie der Nutzerdaten. Es existiert also keine oder nur mangelhaft genutzte bzw. frequentierte akademische Infrastruktur und kein etabliertes Prozedere, um diese Art der Spieleforschung hervorzuheben und systematisch zu stärken. Eine gemeinsame Plattform zu einer solchen Veröffentlichungsform zu entwickeln und zu betreiben ist entscheidend: Ausschließlich durch die konsequente Anwendung, die kontinuierliche Produktions- und Publikationspraxis erlangen Spielerforscher\*innen die Kompetenz, die Erfahrung und das Selbstvertrauen, Video-Game-Essays in ihr Portfolio aufzunehmen und aus dieser Praxis heraus ein Auge für neue Fragestellungen innerhalb ihres Feldes zu entwickeln.

Eine Reflektions- und Analyseform mittels Video-Game-Essay greift die angesprochene Audiovisualität des Mediums Spiel unserer Ansicht nach umfänglicher und nachhaltiger auf. Dennoch soll an dieser Stelle nicht verschwiegen werden, dass eine Lücke bleibt bzw. bleiben muss: Diese entsteht durch den fortlaufend-kreierten subjektiven Erfahrungsschatz durch interaktiv-erzeugte Spieleindrücke und individuellem Gameplay. Dennoch: Der Anschluss an eine ausgereifte, bereits existente Journal-Kultur kann Forschenden hier mit Sicherheit wesentlich mehr bieten als die Grundeinstellungen eines auf reinen Kommerz und Unterhaltung ausgerichteten Portals wie YouTube.

Im Umgang mit Forschungsdaten hat sich für moderne Anforderungen die Abkürzung FAIR durchgesetzt: Findable, Accessible, Interoperable, Reusable. Gerade im audiovisuellen Essay wird der Remix zwangsläufig zum Normalfall – und sollte durch eine moderne Infrastruktur nicht gestört, sondern vielmehr unterstützt werden. Wenn also ein sekundenlanger Auszug eines aufgenommenen Gameplay hochgeladen wird, sollte kein Warnhinweis auf eine mögliche Verletzung des Urheberrechts erscheinen – sondern vielmehr das Angebot, das so zitierte Spiel zu identifizieren, wenn nötig bis zur Angabe von Versionsnummer und verwendeter Konsole. Diese Information sollte zudem maschinenlesbar, auffindbar und nachnutzbar in den Angaben zum veröffentlichen Video-Essay hinterlegt werden. Die Videoessays selbst sollten sekundengenau mittels eines Digital Object Identifiers (DOI) dauerhaft zitierbar sein, und die angesprochenen Games, Genres und literarischen Werke sollten in einem offenen Knowledge Graph vernetzt werden können, um von Anwendungen Dritter – zum Beispiel in Visualisierungen eines literarischen Korpus – aufgegriffen und nachgenutzt werden zu können. All das ist für audiovisuelle Kulturgüter in anderen Bereichen des wissenschaftlichen Publikationswesens bereits so oder ähnlich umgesetzt worden. Nicht zuletzt sollten redaktioneller Workflow und Qualitätskontrolle in vorhandene, weltweit verbreitete und moderne Open-Source-Plattformen wie Open Journal System (OJS) implementiert werden. Diese können von akademischen Einrichtungen dauerhaft betrieben werden, ohne dabei zum Beispiel Nutzungsdaten anhand von Trackern sammeln und verkaufen zu müssen, um profitabel zu sein, ganz zu schweigen von bezahlten Premium-Mitgliedschaften oder alternativ zielgruppenausgerichtete

Werbeeinblendungen.

Spätestens jetzt wird vielleicht auch klarer, weshalb wir an anderer Stelle bereits ausführten: „Wie wir sehen werden, ist die Tatsache, dass er, also der Essay, überhaupt in Schriftform abgeliefert wurde, ein Verstoß gegen dessen eigenes Gebot!“ Im Grunde hätten wir – ganz progressiv – an dieser Stelle die Verschriftlichung unserer Gedanken abrechnen und in ein Videoformat überführen müssen.

Jedoch führt uns das auch zurück zu unserem Titel: *Deutschsprachige Game Studies 2021 – 2031: Eine Vorausschau*. Noch sind wir im Hier und Jetzt, zum nächsten Jubiläum sehen die Dinge schon ganz anders aus. Hoffentlich.

## Medienverzeichnis

Binotto, Johannes: Video Essay. Audiovisuelle Forschung und Lehre der Zukunft. o.O. o.J.

<<https://www.hslu.ch/de-ch/hochschule-luzern/forschung/projekte/detail/?pid=5725> >

[20.08.2021]

o. V.: Videographic Criticism: Performative Wissenproduktion und ästhetische Praxis. o.O. o.J.

<<https://www.tu-braunschweig.de/en/anglistik/seminar/liku/translate-to-english-news-and-events> > [20.08.2021]

Roig, Antoni; San Cornelio Gemma; Ardèvol, Elisenda et. al.: Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Jg. 15, H. 1 (2009), S. 89-103.

<https://doi.org/10.1177/1354856508097019> [20.08.2021]

Rummel, Nikol: Die schriftliche Hausarbeit. Ein Leitfaden. o.O. o.J. <<https://ife.rub.de/sites/default/files/user/pp/LeitfadenZuHausarbeiten.pdf> > [20.08.2021]

Zeyns, Melvyn: Das Videoformat als wissenschaftliche Publikationsform am Beispiel von verschiedenen Disziplinen. Berlin: Institut für Bibliotheks- und Informationswissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin, 2020. <<https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/21863/Masterarbeit%20Melvyn%20Zeyns%20Berliner%20Handreichungen%2025.01..pdf?sequence=1&isAllowed=y> > [20.08.2021]

So findet sich in etwa in der Printausgabe der Spielezeitschrift GameStar (Ausgabe 09/21) ein von der Redaktion als „Essay“ klassifizierter Text zu *Assassin's Creed Infinity* (selben Titels). [[↩](#)]

Roig; San Cornelio; Ardèvol; Alsina; Pagès: Video Game as Media Practice. 2009, S. 89. [[↩](#)]

Rummel: Die schriftliche Hausarbeit. o.J., S. 4. <<https://ife.rub.de/sites/default/files/user/pp/LeitfadenZuHausarbeiten.pdf> > [20.08.2021]. [[↩](#)]

Binotto: Video Essay. o.J. <<https://www.hslu.ch/de-ch/hochschule-luzern/forschung/projekte/detail>

[/?pid=5725> \[20.08.2021\].](#)[\[↩\]](#)

Zeyns: Das Videoformat. 2020. S. 75f. <<https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/21863/Masterarbeit%20Melvyn%20Zeyns%20Berliner%20Handreichungen%2025.01..pdf?sequence=1&isAllowed=y>> [20.08.2021]. [\[↩\]](#)

o.V.: Videographic Criticism. o.J. <<https://www.tu-braunschweig.de/en/anglistik/seminar/liku/translate-to-english-news-and-events>> [20.08.2021].[\[↩\]](#)

### **Schlagworte:**

[audiovisuell](#) [Forschungsdaten](#) [Game Studies](#) [Videoessay](#) [Wissenschaft](#) [Wissenschaftliches Schreiben](#)

### **So zitieren Sie diesen Artikel:**

Inderst, RudolfHeller, Lambert: "Deutschsprachige Game Studies 2021 – 2031: eine Vorausschau". In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. 15.10.2021, <https://paidia.de/deutschsprachige-game-studies-2021-2031-eine-vorausschau/>. [27.02.2024 - 09:39]

### **Autor\*innen:**

#### **[Rudolf Inderst](#)**

Dr. Dr. Rudolf Inderst studierte Politikwissenschaften, Neuere Geschichte und Amerikanische Kulturgeschichte in München und Kopenhagen. Er promovierte sowohl zu »Vergemeinschaftungen in Online-Rollenspielen« in München als auch zur »Darstellung von Wissenschaft, Forschung und Technologie im digitalen Spiel« in Passau. Aktuell ist er als Dozent an verschiedenen Hochschulen zum Schwerpunktthema Game Studies sowie als Ressortleiter des Schweizer Kulturjournals [nahaufnahmen.ch](http://nahaufnahmen.ch) tätig.

#### **[Lambert Heller](#)**

Lambert Heller (Magister Soziologie, Politikwissenschaft und Philosophie 2004 in Bremen und Hannover, Bibliotheksreferendariat und postgradualer Master in Library and Information Science HU Berlin 2007) gründete 2013 das Open Science Lab an der TIB – Leibniz Informationszentrum Technik und Naturwissenschaften, in Hannover. Er twittert unter <https://twitter.com/Lambo>, streamt unter <https://forschungsstrom.tv/>; weiteres über ihn und seine Arbeit ist unter <https://biblionik.org> zu erfahren.