

# Einleitung

*Tamara Bodden, Rebecca Bachmann*

Wenn man mit Videospiele aufwächst, kommt es oft zu einer Situation, in der Wissen über die Geschichte, die Steuerung oder die Entstehungsprozesse eines Games miteinander geteilt wird – ob in Gaming-Communitys oder beim Koop-Spiel. Unerfahrenere Spieler\*innen schauen Erfahreneren beim Spielen zu, werden dann ins Spielen allgemein bzw. in ein spezifisches Game im Besonderen eingeführt, etwa wenn ein Skill erklärt oder auf verborgene Achievements hingewiesen wird. Besonders bei Videospiele, die nicht mit eigens als Tutorial konzipierten Einführungssequenzen beginnen, sind solche gemeinschaftlichen Prozesse von Relevanz.

Auch das Wissenschaftssystem zeichnet sich im besten Fall durch ein Kooperieren und Teilen von Wissensbeständen, sowohl das Fachwissen als auch die kommunikativen Praktiken betreffend, aus: Studierende in höheren Fachsemestern erklären unerfahrenen Studierenden in Tutorien etwa die Inhalte von Vorlesungen und Professor\*innen veranstalten Kolloquien, in denen sie sich mit Nachwuchswissenschaftler\*innen sowie Studierenden kurz vor dem Abschluss über fachwissenschaftliche Methoden und Inhalte austauschen. Es geht dabei vor allem darum, dass fortgeschrittene Wissenschaftler\*innen mit diesem ‚Skillsharing‘ ihre Peers in früheren Phasen unterstützen.

Diese Parallele eines Multiplayer-Modus im Gaming mit der Kooperation im Wissenschaftsfeld nahm das Projekt „Multiplayer Mentors“ als Ausgangspunkt, um die fachwissenschaftlichen Praktiken des Vermittelns von eigenen Forschungsarbeiten in Vorträgen und Aufsätzen auch für Studierende zugänglich zu machen. Im Wintersemester 2022/2023 fand im Fachbereich 02 „Geistes- und Kulturwissenschaften“ der Universität Kassel unter Anleitung von Tamara Bodden ein Seminar statt, in dem Studierende lernen konnten, mittels fachwissenschaftlicher und -methodischer Zugänge Videospiele zu erforschen. Ganz im Sinne des Gedankens vom Multiplayer-Modus wurden sie dabei mit Nachwuchswissenschaftler\*innen zusammengebracht, die sie mit Fachexpertise und Einblicken ins wissenschaftliche Arbeiten unterstützen konnten. So entwickelten zunächst neun Geistes-, Kultur- und Sozialwissenschaftler\*innen fachspezifische Perspektiven auf Games, indem sie eine spezifische Theorie oder Methode auf mindestens ein Game übertrugen, und

eine Gruppe von Studierenden konnte sich diesen Mentor\*innen je nach Interessengebiet zuordnen, indem sie entweder ein abweichendes Game oder eine variierende Theorie und Methodik an einen ähnelnden Untersuchungsgegenstand herantragen durften. Die Ergebnisse wurden – entweder in zwei aufeinanderfolgenden Einzelvorträgen oder einem gemeinsamen – im Rahmen einer digitalen Ringvorlesung an der Universität Kassel im Wintersemester 2022/23 präsentiert und diskutiert und sind nun zu Teilen in diesem Sammelband gebündelt oder wurden um weitere Forschungsperspektiven ergänzt. Ein ausdrücklicher Dank sei in diesem Zuge auch an alle Teilnehmer\*innen des Seminars und der Ringvorlesung ausgesprochen, die in kritischem Feedback und gemeinsamen Diskussionen zur Schärfung der Fragestellungen und zu Ergebnissen beitrugen.

Während es zahlreiche themenspezifische Sammelbände in den Game Studies gibt und auch Überblicksbände (z.B. Beyer/Kreuzberger 2009; Beil/Freyermuth/Gotto 2014; Sachs-Hombach/Thon 2015; Henning/Krah 2016; Beil/Hensel/Rauscher 2018) mit unterschiedlichen Schwerpunkten an das transdisziplinäre Themengebiet heranführen, knüpft dieser Band an eine Perspektive für die Game Studies an (Bodden/Madeheim/Montag 2021), die explizit fachwissenschaftliche Theorien auf ihre Tauglichkeit überprüft und in Methoden für die Game Studies fruchtbar macht. Während also die Game Studies theoretisch und methodisch aktuell rasant wachsen und bereits starke Zweige des ‚Skilltrees‘ beispielsweise im Bereich der Geschichtswissenschaft (als Überblick dazu z.B. Nolden 2022) erschlossen wurden, sollen hier neue Skills im Zweig der Geistes- und Kulturwissenschaften aufgezeigt werden. Ein Kern der Beiträge spiegelt dementsprechend Perspektiven der Linguistik, Medienwissenschaften und Philosophie wider; diese Perspektiven werden aber auch um Erkenntnisse aus den Kulturwissenschaften, Soziologie und der Theologie ergänzt. Den Ausgangspunkt dieses Bandes bilden damit erst einmal die verschiedenen Fachwissenschaften der Beiträger\*innen, die aus ihrer spezifischen Expertise auf die unterschiedlichen Games blicken.

Der Sammelband ist in drei thematische Blöcke aufgebaut: ‚Theorien‘, ‚Methoden‘ und ‚Impulse‘. Während alle Beiträge des Bandes diese Komponenten aufweisen, soll die Zuordnung in die Blöcke primär eine grobe Orientierung bieten. Die Kategorisierung bildet dabei vor allem die Herangehensweise bzw. das Ziel des Beitrags: Die Beiträge im Theorie-Block nehmen eine fachwissenschaftliche Theorie als Ausgangspunkt, um Games zu betrachten, diejenigen im Methoden-Block wenden eine fachwissenschaftliche

Methode auf Games an und erweitern diese passend zum neuen Medium. Die Beiträge im Impuls-Block schließlich zielen primär darauf ab, eine neue Forschungsrichtung aufzuzeigen und auszuprobieren. Jedem Text ist ein kurzer Abstract sowie eine Reihe Schlagworte vorangestellt, durch die man einen guten Überblick über den jeweiligen Beitrag gewinnen kann.

Im ersten Block **Theorien** werden Games und Game-Genres aus verschiedenen fachwissenschaftlichen Perspektiven betrachtet.

Den Anfang macht **Christine Riess**, die in ihrem Beitrag [*mumbles unintelligibly*] – *Kommunikative Praktiken bei LEGO Harry Potter* die LEGO-Harry-Potter-Games untersucht. Anhand von Cutscenes und Gameplay analysiert sie dabei multimodal die kommunikativen Praktiken in einem Spiel, das völlig auf verbale Äußerungen verzichtet. Dabei wird durch Ressourcen wie paraverbale Kommunikation, Indexe oder Ikone entweder unter den Spielfiguren oder direkt mit den Spieler\*innen z.B. in Gameplay-Anweisungen kommuniziert.

**Rebecca Bachmann** vertritt in ihrem Beitrag „*Two Simons? There can't be two Simons!*“ – *Soma als philosophisches Gedankenexperiment der personalen Identität* die These, dass sich Videospiele bzw. Teile davon als Gedankenexperimente verstehen und sich dadurch philosophisch untersuchen lassen. Am Beispiel von *Soma* (2015) zeigt sie auf, welche Ähnlichkeiten der Plot des Spiels mit dem Teletransportations-Gedankenexperiment aus der philosophischen Debatte um personale Identität aufweist. Bachmann führt daraufhin mithilfe einer Analyse von Reddit-Foren, die sich mit dem Spiel beschäftigen, aus, dass User\*innen *Soma* explizit und implizit als Gedankenexperiment nutzen und es im Rahmen von Fragestellungen personaler Identität diskutieren. Sie plädiert dafür, sich als Philosoph\*in näher mit Videospiele und sie umgebenden Diskussionen auseinanderzusetzen, um ein umfassendes Bild davon zu bekommen, wie Menschen philosophische Themen verhandeln.

**Andreas Niegl** beschäftigt sich aus sozialwissenschaftlicher Sicht mit einem Genre im englischsprachigen Beitrag „*The Wild and Awful Pursuit of an Indefinite Object*“ – *Desire, Randomness and the Death Drive in Roguelikes*. Dabei nutzt er die Lacan'schen Konzepte des Begehrens und ‚objet petit a‘, um das Spielvergnügen im Zyklus aus Sterben und Neubeginn in Spielen wie *Rogue* (1980), *Hack* (1984) oder *Nethack* (1987) zu plausibilisieren. Gleichzeitig wird dabei auch gezeigt, wie Games genutzt werden

können, um komplexe psychoanalytische Theorien innerhalb eines narrativen Settings greifbar zu machen.

Im zweiten Themenblock **Methoden** werden ausgehend von den jeweiligen Fachwissenschaften etablierte und neue Methoden für das Verständnis und die Analyse von Games skizziert.

**Tamara Bodden** nimmt im Text „*The world is scored by the traces we carved into it*“ – *Linguistic Landscapes in Videospiele*n soziolinguistische Theorien rund um Schrift im öffentlichen Raum als Ausgangspunkt, um in Games wie *The Last of Us* (2013), *Cyberpunk 2077* (2020) und *Journey* (2012) aufzuzeigen, welche Funktionen Schrift neben der reinen Übermittlung lexikalischer Bedeutung einnehmen kann. Ausgehend von den drei Beispielen wird eine mögliche Methodik zur präzisen Analyse der Linguistic Landscape in Games entworfen.

**Christina Liemann** nimmt dezidiert *Cyberpunk 2077* in den Blick, indem sie Critical Gazing als Methode entwirft und die Interaktionen zwischen Spieler\*innen, Kamera und Spielwelt anhand des Games diskutiert. Dafür werden Theorien von Laura Mulvey zum Gaze mit der game-spezifischen Interaktion und einem bereits entworfenen Konzept von Liemann (2022) zusammengebracht. Mit der Methode kann ein für Games inhärentes Potenzial zur Subversion konventioneller (geschlechtlicher) Sehgewohnheiten aufgezeigt werden.

**Luana Bauchspieß** setzt diesen Ansatz fort, indem sie den Entwurf des Critical Gazings mit theologischen Konzepten von Subjektivierung und Objektivierung verbindet. In ihrem Beitrag *Im Anfang war das Game. Der God Gaze als theologische Lesart von Videospiele*n am Beispiel der subjektivierend-objektivierenden Gottperspektive in *Die Sims 4* nimmt sie Werbeslogans – wie ‚man könne in dem Spiel Gott spielen‘ – als Ausgangspunkt, um diese Statements mithilfe einer theologischen Reflexion kritisch zu evaluieren. Aufbauend darauf diskutiert sie, inwiefern der Gaze als ‚God Gaze‘ eine Form von Gewalt darstellen kann und nutzt dafür u.a. Theorien der feministischen Theologin Cheryl Exum.

Im dritten und letzten Themenblock finden sich Beiträge, die neue **Impulse** für die Game Studies setzen, indem sie ausgehend von fachwissenschaftlichen Theorien und Methoden eine explorative Sicht auf Games einnehmen. Diese Beiträge setzen es sich zum Ziel, eine neue Richtung für die Erforschung von Games vorzuschlagen. Dafür werden bestehende For-

schungsdesiderate aufgezeigt und erste Schritte in die Erforschung dieser Desiderate gegangen. Durch diese Überlegungen und Analysen an klar abgesteckten Beispielen soll deutlich werden, dass sich eine weitere Erforschung lohnen würde.

Den Anfang macht der Beitrag *Historische Authentizität im Videospiel: (un)realisierbare Authentisierungspotenziale in Assassin's Creed II und Kingdom Come: Deliverance*, in dem **Jannis Grimberg** und **Fabian Mehmel** einen geschichtswissenschaftlichen Blick auf Authentizität in Videospielen werfen. Ausgehend von der Beobachtung, dass die bisherige Auseinandersetzung mit dem Thema primär Archetypen-Spieler\*innen in den Blick nimmt sowie objektzentriert die Authentizität, die im Spiel angelegt ist, in den Fokus rückt, plädieren sie dafür, die Subjektebene und damit die Individualität der Spieler\*innen stärker zu berücksichtigen. Mehmel und Grimberg stellen anhand der Spiele *Assassin's Creed II* (2010) und *Kingdom Come: Deliverance* (2018) die These auf, dass Spiele Authentisierungspotenziale bieten, die von den Spieler\*innen individuell und je nach Konstitution und Anlage realisiert oder nicht realisiert werden können.

Einen literatur- und medienwissenschaftlichen Ansatz verfolgt **Jan Sinning** in seinem Beitrag „*In the end, your best friend kills you*“ – *Die Mafia-Spielereihe im Spannungsfeld zwischen Gangsterfilmreferenzen und popkultureller Organized-Crime-Faszination*. Dort widmet sich Sinning der Frage, woher die Faszination für die *Mafia*-Videospiele rührt. Dafür untersucht er in den drei *Mafia*-Spielen intertextuelle Referenzen zu anderen medialen Auseinandersetzungen mit Verbrechen (in der Literatur und Popkultur) und speziell dem organisierten Verbrechen der Mafia. Sinning stellt dabei auf Grundlage von narratologischen und ludischen Analysen Hypothesen über den besonderen Reiz dieser Spielereihe auf und bestätigt die Fruchtbarkeit intermedialer Vergleiche.

Eine Kombination aus fachwissenschaftlicher und fachdidaktischer Perspektive bietet **Annegret Montag** in ihrem Beitrag *Geteiltes Wissen: Skill-sharing als geteilte Praktik im Minecraft-Let's-Play*, in dem sie das Phänomen der Let's-Play-Videos aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive untersucht. Mithilfe der Grounded Theory Methodology und einem eigens entwickelten Kommunikationsebenenmodell analysiert sie ein Let's-Play-Video zum Spiel *Minecraft* (2011), um herauszuarbeiten, wie Praktiken von Skillsharing im Video sowie in den Kommentaren darunter vorkommen. Im Anschluss entwirft Montag einen didaktischen Ausblick auf Let's-Play-Videos und ihren Einsatz im Unterricht.

Den Abschluss des Bandes bilden **Felix Thielemann** und **Paul Reszke**, die in ihrem Beitrag „*Understand creativity. See Art in the world.*“ – *Der digitale Diskurs um Disco Elysium als Beispiel alltagssprachlicher Aushandlung des Kunstcharakters neuer Medien* die Frage stellen, inwiefern und inwieweit (bestimmte) Games im Alltag als Kunst verhandelt werden. Sie analysieren dabei mithilfe von linguistischen Methoden und kulturwissenschaftlichen Theorien zur Kunstkommunikation die Kommentarspalten zweier Video-Essays zum Spiel *Disco Elysium* (2019). Dabei finden sie Muster alltagsästhetischer Betrachtungen von Kunst wieder und plädieren darauf aufbauend dafür, sich in Zukunft stärker mit der Aushandlung des Kunststatus von Videospiele in den sozialen Medien zu beschäftigen, da hier partizipatorische Tendenzen des Publikums sichtbar werden, die im Kontext zeitgenössischer Kunst erst entstehen.

Durch die verschiedenen Herangehensweisen und Perspektiven ist dieser Sammelband für verschiedene Gruppen von Interesse. Der erste Block ‚Theorien‘ betrachtet Games vor allem von den Fachwissenschaften aus und richtet sich daher auch insbesondere an Fachwissenschaftler\*innen dieser Disziplinen. Diesen soll exemplarisch aufgezeigt werden, dass sich Games als Untersuchungs- und Analysegegenstand fruchtbar machen lassen. Dem gegenüber soll der zweite Block ‚Methoden‘ insbesondere gewinnbringend für Wissenschaftler\*innen aus den Game Studies sein, die durch die Beiträge neue Methoden aufgezeigt bekommen, Games zu verstehen, zu konzeptionalisieren und zu analysieren.

Auch der letzte Block ‚Impulse‘ soll neue Wege für die Game Studies aufzeigen, die in zukünftigen Projekten noch weiter ausgeführt werden können. Gleichzeitig soll er aber auch Fachwissenschaftler\*innen inspirieren, sich mit Games als Betrachtungsobjekt in einem explorativen Sinne auseinanderzusetzen. Beiträge wie der von Montag bieten dabei zusätzlich auch didaktische Anknüpfungspunkte und sind daher speziell für Didaktiker\*innen und Lehrende von Interesse. Zugleich versuchen aber alle Texte durch ein Simplifizieren und Popularisieren fachspezifischer Theorien und Methoden einen transdisziplinären Austausch, der bereits sehr prägend für die Game Studies ist, weiter zu verstärken.

## Literatur

- Beil, Benjamin; Freyermuth, Gundolf S.; Gotto, Lisa (Hrsg.) (2014): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld: transcript.
- Beyer, Anja; Kreuzberger, Gunther (Hrsg.) (2009): *Digitale Spiele – Herausforderung und Chance. Beiträge der Tagungen LIT 2006 und 2007*. Boizenburg: Werner Hülsbusch.
- Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas (2018): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS.
- Bodden, Tamara; Madeheim, Marvin; Montag, Annegret (2021): *Loading... Game Studies Interdisziplinär*. Paderborn: Fink.
- Hennig, Martin; Krahl, Hans (Hrsg.) (2016): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt: Werner Hülsbusch.
- Liemann, Christina (2022): Gendered Gazes in Games – Die (De-)Konstruktion von Geschlecht durch die First-Person-Kamera am Beispiel von ‚Cyberpunk 2077‘. In: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*. URL: <https://paidia.de/gendered-gazes-in-games-die-de-konstruktion-von-geschlecht-durch-die-first-person-kamera-am-beispiel-von-cyberpunk-2077/> [14.07.2023]
- Nolden, Nico (2022): Digitale Spiele, Geschichte und Erinnerungskultur. In: *bpb*. URL: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504552/digitale-spiele-geschichte-und-erinnerungskultur/> [09.11.2023]
- Sachs-Hombach, Klaus; Thon Jan-Noël (Hrsg.) (2015): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem.