

Rezensionen zu: Stefan Böhme / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer: »Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis«

Stefan Böhme, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (Hg.), Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis, Münster (Lit) 2012.

Von Christian Köhler

(In: zfm - Zeitschrift für Medienwissenschaft_online: Reviews:

<http://www.zfmedienwissenschaft.de/print.php?TID=85>)

Der vorliegende Band versammelt die Vorträge der Abschlusskonferenz des Forschungsprojekts „Strategie spielen“, das bis 2011 am Institut für Medienwissenschaften der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig beheimatet war. Die Datenbank wird hier als „eine der zentralen Instanzen, über die sich ein spezifischer Rationalitätsbegriff in unsere digitale Kultur einträgt“ (S. 9), in den Blick genommen.

Einer der wichtigsten Bezugspunkte des Bandes – dies zeigt sich ebenfalls in vielen der Beiträge – ist damit schon angedeutet: Lev Manovichs prominente Arbeiten zu den Neuen Medien und ihrer Datenbanklogik. Bekanntlich geht es Manovich darum, die Datenbank im Anschluss an Erwin Panofsky als eine neue, für digitale Medienkulturen verbindliche „symbolische Form“ zu entwerfen, die maßgeblich Erfahrungen strukturiert. Von diesem Absprungpunkt aus nimmt sich der Band vor, nach medialen Praxen zu fragen, die an Datenbanken anknüpfen. Diese soll so als „kulturelle und informatorische Grammatik“ in den Blick geraten, die z. B. durch die Ordnungsmuster, die sie in die Dinge einschreibt, oder die Aufmerksamkeiten, die sie lenkt, „spezifische Sichtbarkeiten und Subjektivierungseffekte“ (S. 10) zeitigt.

Als Raster schlagen die Herausgeber die vier Praxistypen vor, die den Titel des Bandes ergeben und die unterschiedliche Aspekte der Datenbank hervortreten lassen sollen. Datenbanken – so wird hier betont – sind keine neutralen Gebilde. Sie „sortieren“ Elemente, die zuvor erst durch die Anwendung von ausgewählten Taxonomien erzeugt werden müssen, und implementieren damit „Politiken der Distinktion und Definition“ (S. 12). Aufgrund vorentschiedener Kriterien werden Daten inkludiert, exkludiert und in eine Ordnung gebracht, der sich wiederum die Nutzer einer Datenbank unterwerfen müssen. Insofern sind Datenbanken auch immer „Teil und Ausdruck einer spezifischen Rationalität“ (S. 12). Mit dem an Benjamin angelehnten Begriff des „Sammelns“ wird darüber hinaus deutlich gemacht, dass Datenbanken nicht das Ergebnis selbstloser Tätigkeiten sind. Vielmehr ist ihnen, indem sie eine „Verfügungsgewalt über die Dinge (also sie ihrem Kontext zu entreißen und in der Datenbank erstarren zu lassen)“ behaupten, eine „operationale Machtfunktion“ (S. 13) immanent.

Auf den Praxen des Sortierens und Sammelns, die sich in die Datenbanken einschreiben, setzt das „Suchen“ auf. Diese im Umgang mit digitalen Medien ubiquitäre Praxis tritt häufig mit einem Versprechen der Neutralität des Verfahrens auf. Gesucht werden kann dann jedoch nur das, was gesammelt, sortiert und damit auffindbar gemacht wurde. Datenbanken sind also, so die Prämisse, nicht interessenlos, sondern haben „zumindest eine ökonomische, wenn nicht gar eine politische Komponente“ (S. 14). Hieran schließt sich die scheinbar unschuldige Praxis des „Spielens“ an. Computerspiele sollen beispielhaft für das „Spannungsverhältnis zu Subjekt und technischen Medien“ einstehen, das sich durch die „latente Unsichtbarkeit und Naturalisierung“ (S. 15) der Datenbanken in ihren implementierten Formen ergibt. Die Herausgeber gehen davon aus, dass sich die zuvor identifizierte „spezifische Rationalität“ der Datenbank in Spiele einschreibt und diese damit „ins Feld des Ökonomischen“ (S. 18) eingebunden werden. Auswertbarkeit, Vergleichbarkeit und daran anschließende

Praxen der spielerischen Selbstoptimierung stellen das Computerspiel in den Kontext des Neoliberalismus.

Die erste Sektion mit dem Titel „Genealogie & Archäologie der Datenbank“ nimmt sich die geschichtliche Verortung der Datenbank vor. Lena Christoleva stellt in ihrem Beitrag eine Station der Vorgeschichte der Datenbank vor. Am Mundaneum, dem vom Paul Otlet und Henri La Fontaine in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts unternommenen Bibliotheksprojekt, zeigt sie, dass dieses bereits „alle Merkmale [enthält], welche die Datenbank zum Zentralelement einer modernen Wissenskultur avancieren lassen: klar definierte Elemente und Ontologien der Datensätze sowie Hierarchien, die taxonomischen Regeln unterliegen“ (S. 50). Schon vor der Digitalisierung kann das Mundaneum als Beispiel einer flexibleren, netzwerkartigen Wissensordnung dienen, die die hierarchischen Systeme ablöst und die in aktuellen Theoretisierungen so spezifisch für die Datenbank erscheint.

Marcus Burkhardt wiederum geht dem „Ursprung digitaler Datenbanken im Managementdiskurs und im Diskurs der bibliothekarischen Informationsverwaltung“ (S. 56) nach. Ziel soll es sein, der Debatte um Materialität und Immaterialität digitaler Daten eine produktive Wendung zu geben. Und tatsächlich kann er durch seine Rekonstruktion zeigen, dass die angenommene Immaterialität von Daten weder wesentlich noch bloßer Schein ist, sondern Effekt einer „Entkopplung der Informationsverarbeitung von ihrer Verwaltung“ (S. 57), die historisch und damit kontingent ist. Theo Röhle widmet sich dem Einsatz, den Datenbanken in den Kulturwissenschaften finden. Es geht ihm vor allem darum, die affirmativen Zuschreibungen, die die Digital Humanities erfahren, in einen historischen Kontext zu stellen und damit zu relativieren. An der Verwendung computergestützter Praxen in den Literaturwissenschaften, beginnend mit der Erstellung einer Konkordanz der Schriften Thomas von Aquins durch Roberto Busa (dem Index Thomisticus) bis hin zu modernen textstatistischen Verfahren, zeichnet Röhle nach, welche Erwartungen an die Verfahren geknüpft werden. Es zeigt sich, dass es keine „übergreifende Entwicklungslogik“ etwa hin zu rein quantifizierenden Logiken gibt, sondern im historischen Verlauf die Betonung von entweder „objektiver Übersicht“ oder „kreativer Rekombination“ (S. 90) immer wieder neu ausgehandelt wird.

Uwe Wippich verortet im letzten Beitrag der Sektion Datenbanktechniken in biopolitischen Zusammenhängen. Am Eugenics Record Office der USA im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts führt sein Beitrag vor, dass „die eugenische Optimierung der Bevölkerung als politische Strategie Methoden der Datenbank“ (S. 98f) voraussetzt. Eigenschaften von Lebewesen werden im Zuge der eingesetzten Praxen zu „medialen Markierungen“ und damit zu „Datenbankereignissen“ (S. 99) gemacht, die Maßnahmen wie Zwangssterilisierungen ermöglichen. Die zweite Sektion „Die Politiken der Datenbank“ wird durch einen Beitrag von Martin Warnke eröffnet. Er legt dar, dass die Erwartungen von Freiheit und ungehinderter Kommunikation notwendig im Widerspruch zu der skalenfreien Netzwerkstruktur des Internets stehen, bei der sich zentrale, große Knoten bilden müssen. Diese Hauptknoten und ihre Datenbanken, die „Zitadellen im Web 2.0“ (S. 134), halten das Web und seine Funktionalität überhaupt aufrecht, was ihnen im Gegenzug erlaubt, „Diskursmacht“ (S. 135) auszuüben.

Harald Hillgärtner betrachtet in seinem Beitrag die offene Datenbank Open-Street-Map. Er versucht Datenbanken „zunächst nicht in erster Linie als steuerungs- und machtpolitische Instanzen zu verstehen“ (S. 141), sondern ihren epistemologischen Charakter zu betonen. Auf diese Weise gelangt er zu der Darstellung einer Datenbankpraxis, die deren wissenssynthetische, produktive Seite hervorhebt, ohne den universalisierenden Vereinnahmungsanspruch der Datenbank als deren „mediale[n] Imperativ“ (S. 154) aus dem Blick zu verlieren. Eine Ambivalenz im Umgang von journalistischen Medien mit datenbankbasierten Netzmedien beobachtet Tobias Conradi. Auf der einen Seite wird die Unmittelbarkeit der nutzergenerierten Daten betont, auf der anderen Seite inszenieren sich die Redaktionen jedoch als Gatekeeper, die notwendige Funktionen der Überprüfung und Bewertung erfüllen. Die Datenbank arbeitet in diesen Rhetoriken als „Authentizitätsgenerator im Hintergrund“ (S. 175), im Vordergrund verbleibt die selbstlegitimierte Arbeit der Journalisten.

Die Einschreibung von Risiko- und Sicherheitsdiskursen in Computerspiele untersuchen Julius

Othmer, Stefanie Pulst und Andreas Weich am Beispiel von World of Warcraft. Die ludischen Praxen der User haben sich weitestgehend von den narrativen Inhalten entkoppelt und haben sich „rationalen Datenbankabfragen“ (S. 193) zugewandt, die zur Basis spielimmanenten Handelns werden. Das Computerspiel wird so zum Risikomanagement und dem „Spieler implizit Orientierungswissen zum adäquaten Handeln in der Risikogesellschaft vermittelt“ (S. 183).

Die dritte Sektion wendet sich aktuellen „Praktiken der Datenbank“ zu. Den Auftakt machen aktuelle Fankulturen, deren fester Bestandteil Datenbanken sind. Felix Raczkowski zeigt, wie in Fan-Wiki komplexe Narrationen etwa von Fernsehserien handhabbar gemacht werden und damit zugleich ausgehandelt wird, was als Wissen in einen Kanon eingeht. Der Umgang mit Datenbanken erscheint in diesem Kontext als „eine kulturelle Praxis mit dem Potential, Rezeptions- und Produktionsbedingungen sowie Fankulturen nachhaltig zu beeinflussen“ (S. 227).

Georg Sandkühler sondiert in seinem Beitrag die Rolle von Datenbanken in Strategie-Computerspielen. Stellten frühere Spiele noch die „vollständige Immersion in das Spielgeschehen“ zu Ungunsten der in einer „Black Box“ (S. 240) versiegelten Datenbank in den Vordergrund, scheint sich dieses Verhältnis im Laufe der Zeit umgekehrt zu haben. Neuere Spiele heben die Trennung der repräsentativen Ebene des Spiel-Interfaces und der zugrunde liegenden Datenbank in Karten-Editoren zunehmend auf. Auf der Ebene der Spielpraxis vermischen sich dabei Programmierung und Datenbanknutzung mit herkömmlichen Elementen des Spielerischen. Den sich aus Datenbankpraxen ergebenden Subjekteffekten wendet sich Ralf Adelman in seinem Beitrag zu. Er argumentiert, dass sich aus dem Umgang zwei auf den ersten Blick widersprüchliche Subjektrealitäten ergeben: auf der Ebene der Datenbankstrukturen die eines fragmentierten, zerstreuten Subjekts und auf der Ebene der Interfaces die eines handlungsmächtigen, kohärenten Subjekts. Darin, dass sich diese Subjektpositionen in Datenbankpraxen jedoch wechselseitig bedingen und sich im „Wechselspiel“ befinden, liegen laut Adelman „die Potentiale des Vergnügens und der Lust, welche die Nutzung von Datenbanken begleiten können“ (S. 265). Ob und wie Datenbanken neues Wissen produzieren können, untersucht Irina Kaldrack am Beispiel von Bewegungsdatenbanken. In einer historischen Rekonstruktion zeichnet sie nach, wie sich in ihrem Untersuchungsobjekt, dem BMLwalker, statistische Verfahren und künstliche Intelligenz überkreuzen. Die auf diese Weise aus den Dateneingaben erzeugten Bewegungsrepräsentationen werden den Benutzern zur Bewertung vorgelegt. So werden neue Datensätze erzeugt, die wiederum ausgewertet werden können.

Florian Krautkrämer diskutiert den Datenbankbegriff in filmtheoretischen Diskursen. Im Gegensatz zum Database Cinema, das Veränderungen in Bezug auf Narration, Distribution und Rezeption mit sich bringt, ist es Krautkrämer darum getan, die Rolle der Datenbank als Metapher nachzuzeichnen, die bestimmte ästhetische Konstruktionsprinzipien in den Vordergrund stellt. Die „spezielle Datenbankästhetik“, die sich besonders in Beispielen aus dem europäischen Autorenkino seit den 60er Jahren zeigt, äußert sich „in einer Betonung der Oberfläche des Bildes“ (S. 310). Im abschließenden Beitrag des Bandes betrachten Christian Huberts und Robin Krause die ästhetischen Verfahren und Objekte, die sich an den Einsatz von Datenbanken in Computerspielen ergeben. Sie zeichnen an Beispielen nach, wie sich Datenbanken von Spielen entweder lediglich ornamental genutzt werden oder sie von funktionaler Bedeutung für die Spielmechanik sein können.

Insgesamt gelingt es dem Band, die zuvor behauptete – und wohl kaum zu bestreitende – Ubiquität der Datenbanken in den versammelten Beiträgen abzubilden und ihr damit gerecht zu werden. Die Zugriffe aus verschiedenen Perspektiven und auf verschiedene Objektsphären lassen die Bedeutung deutlich werden, die Datenbanken in den jeweils wirksamen Verstrickungen der gewählten heuristischen Dimensionen – „Sortieren“, „Sammeln“, „Suchen“, „Spielen“ – für aktuelle lebensweltliche Praxen haben. Zur kulturwissenschaftlichen Untersuchung der Datenbanken ist damit ein spannender Beitrag gelungen, der sich auf zentrale Positionen dieses Feldes – wie die des schon genannten Lev Manovichs oder David Gugerlis – zwar immer wieder bezieht, diese aber auch durchaus kritisch hinterfragt und ergänzt. Beispielfhaft kann hierfür die historische Sektion des Bandes eintreten, deren Beiträge auf

alternative Pfade und Bewertungen sowie auf blinde Flecken der Mediengeschichte der Datenbanken hinweisen. Problematisch ist gelegentlich, dass in den meisten Aufsätzen unter dem Begriff der „Datenbank“ im Detail voneinander abweichende Phänomene gleich behandelt werden. Spezifische Unterschiede zwischen den technischen Implementierungen und ihren Implikationen, die es eventuell im Rahmen der jeweils gewählten Fragestellung in den Blick zu nehmen gälte, werden so nivelliert.

Die Datenbank als Kulturtechnik – Genealogie, Politik und Praxis

(Besprochen von Friedolin Krentel

In: KULT_Online; http://kult-online.uni-giessen.de/wps/pgn/home/KULT_online/35-4/)

Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis*. Münster: LIT Verlag, 2012.

In dem Sammelband Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis der Herausgeber Stefan Böhme, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer beleuchten insgesamt 15 Beiträge die Datenbank als eine heute nicht mehr wegzudenkende Kulturtechnik. Mit besonderem Fokus auf die Praktiken Sortieren, Sammeln, Suchen und Spielen werden an zahlreichen Beispielen vielschichtige Facetten von Datenbanken identifiziert und beschrieben, um diese dann mit Bezug zu wichtigen medienwissenschaftlichen Analysen wie Lev Manovichs Database as Symbolic Form (1999) und Mark Posters The Second Media Age (1995) als mediale Praktiken zu konzeptualisieren.

Allgegenwärtig und häufig unsichtbar sind "Datenbanken [...] zentrales Element einer modernen Wissenskultur" (S. 18) und werden im medienwissenschaftlichen Diskurs als unser Denken und Handeln entscheidend prägende Kulturtechnologie betrachtet: Die mit Datenbanken verbundenen Praktiken und Logiken brechen bisherige lineare Ordnungsstrukturen auf (vgl. Manovich 1999) und sind selbst als Teil von Macht- und Subjektivierungsdiskursen zu verstehen (vgl. Poster 1995).

An eben diese beiden Diskussionsstränge knüpft der von Stefan Böhme, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer herausgegebene Sammelband *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis* an. Er ist aus der gleichnamigen Abschlusskonferenz des Forschungsprojekts *Strategie spielen. Steuerungstechniken und strategisches Handeln in populären Computerspielen (am Beispiel von Wirtschafts-, Militär- und Aufbausimulationen)* (Braunschweig, 3.-5. März 2011) hervorgegangen und entwirft aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive heraus einen facettenreichen Blick auf die konzeptuellen Strukturen und Logiken der Datenbank sowie auf die mit diesen assoziierten Praktiken.

In ihrer Einleitung identifizieren die Herausgeber die Praktiken Sortieren (S. 12), Sammeln (S. 12-13), Suchen (S. 14) und Spielen (S. 15-18) als bedeutsame Aspekte einer Analyse der medialen Praxis der Datenbank. Entsprechend werden entlang dieser vier Praktiken in den folgenden 14 Beiträgen sowohl historische, konzeptuelle und technische wie auch politische und ästhetische Dimensionen von Datenbanken aufgezeigt. Den Herausgebern gelingt es an dieser Stelle sehr gut, der beträchtlichen Spannweite der Analysefoki eine angemessene Rahmung zu geben und den Leser_innen eine logische Strukturierung der Beiträge an die Hand zu geben. Diese klare Strukturierung in die drei Abschnitte "Genealogie & Archäologie der Datenbank", "Die Politiken der Datenbank" und "Die Praktiken der Datenbank" liefert zudem eine gute Orientierung für eine themenspezifische Auswahl einzelner Beiträge.

Am Anfang steht ein archäologischer Rückblick auf frühe (Vor-)Formen der Datenbank. Es gelingt den Autor_innen, das Phänomen Datenbank als eine innerhalb unterschiedlicher Kontexte und in Anknüpfung an bereits bestehende Konzepte 'gewachsene' Kulturtechnologie auszuweisen: Lena Christolova (S. 31-54) beschreibt, wie die modernen Datenbanken zugrundeliegende Funktionsweisen und Strukturen bereits mehr als ein Jahrhundert zuvor zur Organisation und Repräsentation von Wissen entwickelt wurden. Die Entwicklung von modernen Datenbankkonzepten stellt Marcus Burkhardt (S. 55-74) zufolge eine besondere Herausforderung dar. Es müssen wechselseitig semantische Informationen für die Verarbeitung in "nicht-semantischen Routinen" (S. 57) in Syntax übersetzt werden und umgekehrt. Das konzeptuelle Schema nimmt somit die "Scharnierstelle" zwischen der Computerlogik und den Gebrauchslogiken der Nutzer ein (S. 68).

Der zweite Abschnitt widmet sich den gegenwärtigen 'Politiken der Datenbank'. In den Blick genommen werden dabei u.a. die Machtstrukturen globaler Datenbanksysteme wie Facebook, die dem Versprechen der Demokratisierung und Nivellierung von Machtunterschieden im Web 2.0 einen zentralistisch-absolutistischen Grundcharakter der Anbieter entgegenhalten (vgl. Martin Warnke, S. 122-136). Als Gegenentwurf zu hegemonialen Datenbanken analysiert Harald Hillgärtner (S. 137-158) am Beispiel des Open-Street-Map-Project die epistemologische Bedeutung von Datenbanken als ordnende und (Spezial)Wissen aggregierende und synthetisierende Technik (S. 154).

Dominierten bisher die Praktiken des Sortierens, Sammelns und Suchens, so verlagert sich der Fokus im dritten Abschnitt mehrheitlich auf die Praktik des Spielens. Anhand zahlreicher Beispiele kann gezeigt werden, dass die im Rahmen von Strategiespielen durch Spieler_innen vorgenommenen Handlungen letztendlich auf der Manipulation von Datenbanken funktionieren. Verschwinden die Datenbanken zunächst hinter einer an die Erzählung des Spiels angepassten Interfaceästhetik, werden sie spätestens durch Karteneditoren wieder sichtbar (vgl. Gunnar Sandkühler, S. 233-252). Weiterhin analysieren Christian Huberts und Robin Krause Datenbanken als Spielräume (S. 315-338). Sie plädieren dafür, Datenbanken "[i]m praktischen Vollzug des Spiels [...] auch als komplexe kulturelle Interfacemetaphern für spezifische Spielmechaniken und Raumlogiken" (S. 336) zu verstehen.

Zwar könnten auf der formalen Seite in der Einleitung eine Reihe von Buchstabendrehern, Rechtschreibfehlern und fehlende Leerzeichen sowie die unter den bibliografischen Daten angegebene falsche ISBN-Nummer (sie verweist auf das 2012 ebenfalls in der Reihe Medien'Welten erschienene Band *Metal Matters. Heavy Metal als Kultur und Welt*, herausgegeben von Rolf F. Nohr und Herbert Schwaab) Unmut entstehen lassen. In Anbetracht des durchweg hohen inhaltlichen Niveaus und der ausgezeichneten Strukturierung der Beiträge entlang der Praktiken Sortieren, Sammeln, Suchen und Spielen sollten diese formalen Mängel aber nicht überbewertet werden.

Der Band stellt eine gelungene Bereicherung der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Datenbanken dar, die trotz (oder auch gerade wegen) der primär medienwissenschaftlichen Färbung der Autor_innen über ein fachverwandtes Zielpublikum hinauswirken kann. Beispielsweise kann den in diesem Band versammelten Beiträgen aus sozialwissenschaftlicher Sicht ein im hohen Maße anregendes Anknüpfungspotential attestiert werden. Die zumeist auf einer (medienwissenschaftlich) empirisch-anonymen Analyseebene konzeptualisierten vielschichtigen Praktiken und Aspekte von Datenbanken bieten hierzu immer wieder konkrete Ansatzpunkte, die als Ausgangspunkt für sozialwissenschaftliche Fragestellungen dienen können. Angesichts der breiten transdisziplinären Aktualität des Themas können die Beiträge damit viele wichtige Impulse zum Weiterdenken (und -forschen) liefern und in diesem Sinne die wechselseitige interdisziplinäre Befruchtung zwischen Medienwissenschaften und Sozialwissenschaften vorantreiben.

Manovich, Lev (1999): Database as Symbolic Form. In: Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies. Nr. 5, S. 80-99.
Poster, Mark (1995): The Second Media Age. Cambridge: Polity Press.

Superlevel.de

(Besprochen von Sebastian Standke, <http://superlevel.de/sonstiges/rezension-sortieren-sammeln-suchenspielen-die-datenbank-als-mediale-praxis>, 1.10.2012)

Vorab sei erwähnt: Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis ist grundsätzlich keine Game-Studies-Publikation. Der Fokus ist ein generell medienwissenschaftlicher, der sich daher nicht nur auf Computerspiele fixiert — wobei sich vier der 14 Beiträge mindestens mit der digitalen Spielkultur beschäftigen —, sondern auf sämtliche mediale Phänomene des Alltags. Das Mundaneum als papierne Internet-Vorform (Lena Christolova) wird hierbei neben die Punktesammlungen von Bewegungsmesstechniken (Irina Kaldrack) gestellt, während das Wiki-Paar Wowpedia und Lostpedia (Felix Raczkowski) schüchtern aus der Ecke hervorwinkt. „Nur was benennbar, adressierbar und damit identifizierbar ist, kann in einer Datenbank Platz finden. Aufteilung geht dabei aber zwangsläufig einher mit Auslassung.“ (Stefan Böhme / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer, entnommen der Einleitung von Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis) Unterteilt in drei Kapitel — „Genealogie & Archäologie der Datenbank“, „Die Politiken der Datenbank“ und „Die Praktiken der Datenbank“ — vermag das 352 Seiten starke Buch einen Einblick darüber zu geben, was man sich als Datenbank vorstellen darf. Damit ist nicht nur die Definition ihres Aufbaus gemeint, sondern auch welchen kulturellen, sozialen sowie politischen Faktoren sie unterworfen ist. So werden nicht-hegemoniale Datenbanken (Harald Hillgärtner) schließlich auf eine ganz andere Weise gefüllt als beispielsweise die des früheren US-amerikanischen Eugenics Record Office mit seiner ideologischen Maxime der Rassenverbesserung (Uwe Wippich). Eben diese eigentlich skurrile Denkstruktur — die potenzielle Möglichkeit der Verbesserung festgelegter Werte eines Individuums — ist allerdings eine, die sich im Medium des digitalen Spiels stetig wiederfinden lässt.

Es überrascht also nicht, wenn sich der Beitrag WTF is my GearScore? — Risiko und Sicherheit als datenbankgenerierte Elemente im Computerspiel (Julius Othmer / Stefanie Pulst / Andreas Weich) mit genau dieser Thematik auseinandersetzt: Anhand des populären Beispiels World of Warcraft wird der Wandel des Interfaces und damit einhergehend der offenen Zurschaustellung der Datenbank diskutiert. Statuswerte werden, im Sinne eines verbesserten Spielzugangs, in immer größerer Mannigfaltigkeit den Spielenden gezeigt, damit sie diese einfacher organisieren und nutzen können. Doch damit wandelt sich auch das Erlebnis selbst. Weniger ludisches Handeln im risikobehafteten Raum wird getätigt, sondern sehr sterile Kalkulation. Dieser Wandel führt dazu, dass es in World of Warcraft immer stärker um Zahlen

als um Spielräume geht. Einen literarischen Zugang zu eben diesen Spielräumen können interessierte Lesende in Datenbanken als Spielräume — »This is a path winding through a dimly lit forest« (Christian Huberts / Robin Krause) finden. Eine präzise Kurzgeschichte der spatialen Grenzen im digitalen Spiel wird von den beiden Autoren durch einen Spaziergang durch die Text-Wälder in Zork über die grafischen Baummonumente Fables bis hin zu dem verheißungsvollen Anti-Linear-Weg aus The Path erzählt. In liebevoller Kleinarbeit wird das Paradox beleuchtet, warum man zwar grafisch monströs aufpolierte Landschaften in Spiele transportiert, diese aber nicht mit den Datenbankeinträgen optimieren kann. „Open-World-Spiele und [...] ludische Experimente [...] bieten [...] das Potential, die Datenbank nicht nur als ornamentale Ausschmückung zu nutzen, sondern zu einem funktionalen Element des Spiels [...] und damit spielbar zu machen.“ (Christian Huberts / Robin Krause, Datenbanken als Spielräume — »This is a path winding through a dimly lit forest« von Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis)

Der Sammelband Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis macht seinem literarischen Format und seiner Thematik alle Ehre: Das Sammeln und die Aufbereitung verschiedener datenbankbezogener Komplexe erlaubt einen tiefen Einblick in die durchaus interessante Thematik. Die Datenbank als ein Grundprinzip der digitalen Spiele erscheint mir derzeit noch in der deutschen Game-Studies-Landschaft als zu unterrepräsentiert. Umso grandioser ist die Tatsache, dass der vorliegende Sammelband diese Lücke zu füllen versucht und dennoch seiner Vielfalt treu bleibt.