

Rezension: Thomas Hensel / Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hrsg.): »The cake is a lie!«
Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von »Portal«

Thomas Hensel, Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): „The Cake is a Lie!“: Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von „Portal“ Münster: LIT 2015 (Medien’Welten, Bd.26), 384 S., ISBN 3643129963 , EUR 34

Von Michelle Herte

(In: MEDIENwissenschaften. Rezensionen, Reviews. 4/2015, S.563-564)

Mit ihrer medialen Komplexität regen Computerspiele immer wieder das Forschungsinteresse unterschiedlicher Disziplinen an. Die daraus resultierende Diversität der Game Studies versucht der vorliegende Band in einer Art status quo des Forschungsfeldes am Beispiel der Portal-Spiele (2007 und 2011) zu verdeutlichen. Die Herausgeber_innen sehen ihr Buch in direktem Bezug zum 2004 von Matthias Bopp, Britta Neitzel und Rolf F. Nohr herausgegebenen Band „See? I’m Real...“: Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘ (Münster: LIT, 2004). Das Zitat des Titels verdeutlicht „das Anliegen von Computerspielen, ihre Realität unter den Medien zu behaupten“ (S.7) und lässt sich auf ein ebensolches Etablierungsanliegen der Game Studies selbst beziehen. Das titelgebende Zitat „The cake is a lie!“ hebt im Kontrast dazu das selbstreferenzielle Potenzial des Computerspiels hervor; der Wechsel von „multidisziplinäre[n] Zugängen“ zu polyperspektivische[n] Betrachtungen“ in den Untertiteln weist auf ein souveränes Selbstverständnis der Game Studies hin – ein Fach, das seine eigene Heterogenität akzeptiert und hier am Beispiel von Portal fruchtbar herausstellt. Wie schon sein Vorgängerband versucht „The Cake is a Lie!“ einer aufgrund der Heterogenität der in den Games Studies vereinten Forschungsthemen möglichen methodisch-theoretischen Zerfaserung des Bandes entgegenzuwirken, indem ein konkreter Gegenstand fokussiert wird. Die beiden Portal-Spiele sind deshalb dafür so gut geeignet, weil sie sowohl spielmechanische als auch diegetische und ästhetische Innovationen ausstellen. Von wissenschaftlichem Interesse sind dabei vor allem die selbstreferenziellen Bezüge der Spiele. Die fünfzehn Beiträge von „The Cake is a Lie!“ stellen eine Vielzahl etablierter wie neuartiger Fragen an die Portal-Spiele. Die Herausgeber_innen sind sich bewusst, dass die Themenfülle des Bandes durchaus überfordernd wirkt (vgl. S.17). Zur Erleichterung der Lektüre erhalten Leser_innen, die mit den Spielen nicht vertraut sind, in einem separaten Beitrag Informationen über Produktionsgeschichte, Spielmechanik, Diegese und Rezeptionswirkung der beiden Portal-Teile. Auf diese Weise werden die weiteren Beiträge von redundanten Beschreibungen befreit. Der Band ist in vier Sektionen gegliedert, die aber nur bedingt zur Leseorientierung beitragen, da sie selbst zu heterogen sind. Der erste Schwerpunkt „Bilder und Räume“ adressiert neben der spezifischen Bildlichkeit und Räumlichkeit des Computerspiels auch die Besonderheiten von Avatar-darstellung und Architektur in Portal. Im zweiten Teil „Lernen, Lehren und Testen“ liefert der Band weniger die forschungshistorisch zu erwartenden pädagogischen Beiträge als metapädagogische Ansätze, die Fragen von Wissens- und Machtstrukturen erörtern. Besonders heterogen mutet der dritte Abschnitt „Verbindungen“ an, dessen Beiträge eher durch ihre Nichtzugehörigkeit zu den anderen Sektionen zusammengehalten werden. Es werden die Verbindung narrativer und ludischer Elemente, die Langräume von Portal, ästhetische Prinzipien des Computerspiels sowie Genrefragen an der Schnittstelle zur Filmwissenschaft erörtert. Die Sektion „Mechaniken“ beschließt den Band mit der Betrachtung von Meta-Mechaniken wie achievements und spielmechanischen Besonderheiten von Portal, wie etwa dem Spott gegenüber der Spielfigur als ludische Herausforderung und Disziplinierung der Spieler_innen. Der von Portals Antagonistin in Aussicht gestellte, aber im Spielprozess als leeres Versprechen entlarvte

Kuchen zieht sich dem Titel gemäß als Leitmotiv durch die Beiträge des Sammelbandes. Dieser erweist sich hier hingegen keineswegs als leeres Versprechen für die Leser_innen: Die differenten Perspektiven der Beiträge lassen allgemeine Trends der Game Studies ebenso wie spezifische Qualitäten der Portal-Reihe erkennen, deren Relevanz von zahlreichen Querverweisen bestätigt wird, ohne dass Redundanzen entstehen. Das Beispiel Portal belegt eindrücklich, dass Computerspiele sich heute nicht mehr behaupten müssen, sondern sich im Gegenteil selbst kritisieren, verspotten und ihre eigene Medialität reflektieren können. Den gleichsam ‚erwachsen‘ gewordenen Game Studies hat das Computerspiel entsprechend nur noch mehr zu bieten, wie der gelungene Querschnitt durch das Forschungsfeld in „The Cake is a Lie!“ zeigt. Für die Game Studies gilt es nun, die dargestellte Polyvalenz der kulturwissenschaftlichen Computerspielforschung in distinkten Forschungsprojekten zu festigen, um sich nicht zuletzt als eigenständige Disziplin weiter zu profilieren.

»The cake is a lie!«

Von Kevin Pauliks

(In: pixeldiskurs.de; <http://pixeldiskurs.de/2015/10/13/buchrezension-the-cake-is-a-lie/>)

Es ist nun fast 15 Jahre her, dass Espen Aarseth das „Year One of Computer Game Studies“[1] ausgerufen hat. Seitdem ist nicht nur international, sondern auch in Deutschland viel passiert, wie etwa der seit neuestem angebotene Masterstudiengang Computerspielwissenschaft der Uni Bayreuth oder auch die zahlreichen Publikationen der letzten Jahre zeigen. »The cake is a lie!« Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von »Portal« (Münster: Lit Verlag 2015, 384 S., ISBN: 978-3-643-12996-3, EUR 34, 90) ist eine dieser Publikationen, in die ich im Folgenden einsteigen möchte.

Einsteigen ist hier schon das richtige Stichwort, denn bereits dem geistigen Vorläufer »See? I'm real...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill« war es ein Anliegen, einen Zugang zu den Game Studies zu ermöglichen. Die deutsche Computerspielwissenschaft war 2004 – zum Erscheinen des Buches – noch darum bemüht, den „Game Studies wissenschaftliche Realität zu verleihen“ (Neitzel, S. 7).[2] Dies scheint nun gut elf Jahre später geglückt zu sein, sodass sich der vorliegende Sammelband als eine reflexive Betrachtung des Computerspiels oder – wie Britta Neitzel es formuliert – „einen Blick auf die Game Studies selbst“ (ebd.) verstehen kann. Zudem bietet der Band einen Anteil an englischen Texten wodurch er sich auch der internationalen Leserschaft eröffnet.

Wie »See? I'm real...« ist auch der Band »The cake is a lie!« in ähnlicher Weise aufgebaut, was bereits der Titel offenbart: Alle Beiträge beziehen sich auf ein konkretes Beispiel. War es 2004 noch Silent Hill ist es nun die Spielereihe Portal. Darin liegt Segen und Fluch zugleich, denn einerseits wird dadurch das Betrachtungsfeld begrenzt, sodass beispielsweise nur für ein ganz bestimmtes Genre Aussage getroffen werden, andererseits wird eine tiefgreifendere Analyse ermöglicht, die ein einzelner Beitrag nicht bewerkstelligen könnte. Portal stellt dabei insofern ein äußerst treffendes Beispiel für den Band dar, da es sich als Metaspiel beschreiben lässt. Die Protagonistin und Spielfigur Chell befindet sich in einer Testsituation ebenso wie der Spieler selbst, was zu einer Verdopplungsstruktur im Spiel führt (vgl. Neitzel, S. 12 sowie deWinter / Kocurek, S. 34). Portal eignet sich daher als ein Beispiel par excellence für die reflexive Betrachtung des Computerspiels. Insbesondere aber der einführende Beitrag von Philipp

Frustr, in dem die Portal-Reihe ausführlich und in all ihren Facetten vorgestellt wird, stellt eine gelungene Methode dar, den Leser an das Beispiel heranzuführen.

Die Stärke des Buches liegt also auch darin, dass sich der Leser nicht bei jedem Beitrag erneut in ein Beispiel einarbeiten muss, zumal thematisch einiges aus Portal rauszuholen ist, wie die vier Themenkomplexe des Buches verdeutlichen. Ausgehend von der Einführung schließt der Band auf „Bilder und Räume“, „Lernen, Lehren und Testen“, „Verbindungen“ sowie „Mechaniken“. Damit wird der Diskurs der Game Studies weitreichend abgedeckt, bis hin zu äußerst aktuellen Themen wie dem „Material Turn“[3], der z. B. bei Stefan Höltgen, Niklas Schrape und Felix Raczkowski wiederzufinden ist. Nur selten lässt sich etwas vermissen wie die Fokussierung des Multiplayers in Portal 2.

In „Bilder und Räume“ wird das Computerspiel in erster Linie als Bildmedium gefasst, wie es bereits von Stephan Günzel fruchtbar gemacht wurde.[4] Dabei ist das Computerspiel nicht nur als ein „manipulierbare[s] Bild“[5] zu verstehen, sondern – im Sinne von Henry Jenkins prägendem Konzept der „Narrative Architecture“[6] – zugleich ein evokativer Raum, der seine „Bildlichkeit im Kopf des Zuschauers/Leseres/Spielers“ (Rautzenberg, S. 53) entstehen lässt.

„Lernen, Lehren und Testen“ ist des Weiteren der genuine Gegenstand von Portal, weshalb dieser Themenkomplex besonders heraussticht. Hier löst der Band sein Versprechen ein, eine reflexive Betrachtung der Game Studies zu liefern. Nicht nur geht es darum, wie Computerspiele als eine Lernumgebung dem Spieler etwas beibringen können, sondern vor allem auch wie dies als ein unausweichliches Strukturelement im Spiel implementiert ist. Wie Rolf F. Nohr es in seinem äußerst kreativen Beitrag formuliert, wird der Spieler zu einer „rat within a maze“ (S. 201), der sich nur durch das repetitive Lernen in einem Trial-and-Error-Verfahren durch das labyrinthische Computerspiel schlagen kann.[7] Damit eröffnet der Band zugleich einen Zugang zum aktuellen Diskurs der Serious Games und der Gamification.

Nicht ganz eindeutig ist zunächst, was unter „Verbindungen“ zu verstehen ist. Schaut man sich jedoch die einzelnen Beiträge genauer an, dann wird deutlich, dass es sich um den Themenbereich der Intermedialität – mit dem Schwerpunkt Kunst – handeln muss. So beschreibt Benjamin Beil beispielsweise „die neuen (künstlerischen) Ausdrucksmöglichkeiten des Computerspiels“ (S. 234) und Arne Schröder den „Klang als Portal zwischen den Räumen“ (S. 253). In diesen Beiträgen wird die Ästhetik des Computerspiels beschreibbar gemacht.

Abschließend wird mit den „Mechaniken“ nochmal ein Fokus auf das Ludische gelegt. Hier wird unter anderem die Frage gestellt, wie ein Computerspiel zum Spielen motiviert. Achievements[8] stellen dabei ein „Anreiz- bzw. Belohnungssystem“ (Gläser / Schemer-Reinhard, S. 304) dar und „the learning (pain) sneaks in under the cover of humor (pleasure)“ (Grewell, McAllister, Ruggill, S. 325). Vergessen werden sollte dabei nicht, dass die Motivation bereits diegetisch in Portal angelegt ist. So wird dem Spieler schon von Anfang an ein Kuchen versprochen, der sich im Laufe des Spiels als Lüge herausstellt, worauf auch der Titel des Buches verweist. Hier ließe sich noch ergänzen, dass es für den Spieler durchaus einen Weg zum digitalen Kuchen gibt, denn der Cake Room (Cover des Buches) ist durch eine abschließende Cut Scene im Spiel implementiert, weshalb er durch eine intensiviertere Raumexploration[9] und anschließendes Cheating[10] vom Spieler erreicht werden kann.[11]

Es zeigt sich also, dass nicht mal ein so thematisch dicht geschriebener Sammelband wie »The cake is a lie!« in der Lage ist die ganze Komplexität von Computerspielen wie Portal abzudecken. Das ist jedoch keinesfalls zu kritisieren, denn es eröffnen sich dadurch neue Anschlüsse an Themenfelder wie etwa dem Widerstand gegen das Computerspiel, der sich in Portal durch den abseitigen Weg zum digitalen Kuchen

beschreibbar machen ließe. Dadurch wird »The cake is a lie!« zu einem äußerst brauchbaren Buch, das statt den Diskurs zu wiederholen, neue Perspektiven eröffnet. Nicht nur bereichert der Sammelband die Computerspielwissenschaft, sondern hebt diese, durch die Kreativität der Beiträge, auf ein völlig neues Niveau.

[1] Aarseth, Espen (2001): „Computer Game Studies, Year One“, URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (09.10.2015).

[2] Alle Verweise in den Klammern beziehen sich auf »The cake is a lie!«.

[3] Jayemane, Darshana (2012): „Game Studies‘ Material Turn“, in: Westminster Papers, 9 (1), S. 5–25, hier S. 5.

[4] Günzel, Stephan (2012): Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels, Frankfurt am Main: Campus.

[5] Ebd., S. 17.

[6] Vgl. Jenkins, Henry (2004): „Game Design as Narrative Architecture“, in: First Person. New Media as Story, Performance, and Game, hrsg. von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan, Cambridge, Mass: MIT Press, S. 118–130, hier S. 118.

[7] Bereits Espen Aarseth betonte die Nähe des Computerspiels zum Labyrinth, wobei dies keinesfalls als Metapher zu verstehen sei, sondern die Struktur des Computerspiels widerspiegeln, vgl. Aarseth, Espen (1997): Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore: Johns Hopkins University Press, S. 8.

[8] Siehe zum Achievement auch Runzheimer, Bernhard (2015): „On Top of the List. Bildschirmspiel-Highscores im Spannungsfeld von Selbstdarstellung und Kunst“, in: Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen, hrsg. von Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel und Tim Raupach, Glückstadt: Hülsbusch, S. 121–142, hier S. 128ff.

[9] Vgl. Rapp, Bernhard (2008): Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games, Boizenburg: Hülsbusch, S. 143

[10] Cheating „is players going beyond the ‚expected‘ activity in the game.“, Consalvo, Mia (2005): „Cheating can be good for you. Educational games and multiple play styles“, in: On the Horizon, 13 (2), S. 97

[11] Auf YouTube finden sich zahlreiche Anleitungen, die den Weg zum digitalen Kuchen erklären, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=he9ATuFMFBw> (10.10.2015). Siehe zum Cheat TC: 00:01:55.