

in der Zeitschrift für Computerspielforschung, PAIDIA oder auf der Konferenz Future and Reality of Gaming (FROG). Gleichzeitig stellt sich die Frage: Quo Vadis, Gamesforschung?

1.6. 20 Jahre Forschungsfantasie

Der vorliegende Band wagt nun einen wissenschaftsimmanenten Reflexionsprozess: eine Bestandsaufnahme der Game Studies, die vielleicht erahnen lässt, wie es weitergehen könnte. Anleitend ist dabei die Frage, ob sich die Spielforschung und -lehre bereits als eigenständige Disziplin bespiegeln darf. Und wenn dem so ist, ob sie es überhaupt sollte?

Hierzu werden Begrifflichkeiten wissenschaftlicher Strukturen und wissenschaftlichen Selbstverständnisses beleuchtet (Wider der Disziplin(losigkeit)!), die Anfänge der Wissenschaft und ihre Eignung als Arbeitsfeld (»So ist es halt in Deutschland« – einmal Ringvorlesung, bitte!), verschiedene wissenschaftliche Formate (Ein (womöglich progressives) Intermezzo mit Benjamin Hanussek; Ein Jahrzehnt Traditionsbildung: PAIDIAs Jubiläum) und die Entstehung von »Forschungsgranulaten« (Ludomusikologie als prototypische Fragmentierungsdebatte), aber auch das Scheitern neuer Ansätze (Eine gescheiterte Sammlung: von Game Studies Audiofied bis 20 Years Later – The State of Game Studies). Und natürlich darf der Blick über den nationalen Tellerrand (Doch wozu das alles – Schweremütiges aus Skandinavien?; Das synthetisierende Finnland?) nicht fehlen. Schließlich fällt die internationale Prägung der Game Studies zumindest aus deutschsprachiger Perspektive auf. Ein wichtiges Strukturmerkmal einer Disziplin, die als eine Welle des Digitalisierungstsunami am akademischen Strand aufschlug.

*Man merkt nie, was schon getan wurde,
man sieht immer nur, was noch zu tun bleibt.*

Marie Curie

2. Präludium – ein Abend unter Freund:innen

Es muss für die Anwesenden ein denkwürdiger Abend gewesen sein. Der 16. Februar 2017 war ein schneidend kalter Abend in New York City, die Temperaturen waren abends unter null Grad Celsius gefallen und doch zog es die Besucher:innen des NYU Game Center an den Veranstaltungsort in Brooklyn, um ein bestimmtes Panel in der Vortrags- und Diskussionsreihe *Game Studies at 20* zu erleben. Das im Jahr 2008 gegründete NYU Game Center versteht sich selbst als eine Institution, die sich die »Erkundung digitaler Spiele als kultureller (Ausdrucks)form und Game Design als kreative Praxis« auf die Fahne geschrieben hat. Diese Absicht wird durch das Credo »Spiele sind bedeutsam« zementiert, was für das NYU Game Center mit der Überzeugung einhergeht, dass Video- und Computerspiele – wie auch andere Kulturausprägungen, etwa Musik, Film oder Literatur – aus sich selbst heraus eine wertvolle Entität seien.

Mit der Serie *Game Studies at 20* wollten die Organisator:innen im Jahr 2017 der Tatsache Rechnung tragen, dass das Jahr ein spezielles Jubiläum darstelle. So hieß es auf dem Einladungstext: »2017 markiert den 20. Geburtstag zweier einflussreicher Game-Studies-Werke: Espen Aarseths *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* und Janet Murrays *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.« Weiter war dort zu lesen, dass es zwar durchaus Werke anderer Autor:innen wie etwa Brian Sutton-Smith oder Roger Callois gegeben habe, die sich mit dem Spiel als Gegenstand ihrer Forschung beschäftigt hätten, es allerdings die beiden obig erwähnten

Untersuchungen seien, die als maßgeblich für die Entwicklung der, und darüber wird in diesem Band noch reichlich zu sprechen sein, »Disziplin« der Game Studies zu gelten hätten.

Die etwa 90-minütige Gesprächsrunde unter der Moderation des Game Designers und Kunsthistorikers John Sharp versprach angesichts der – in Kreisen der Spielforschung als durchaus prominent zu bezeichnenden – Besetzung einen unterhaltsamen, vielleicht sogar lehrreichen, im besten Fall jedoch kontroversen Abend: Ganz links auf der Bühne hatte Janet Murray Platz genommen. Sie lehrt als Professorin an der Georgia Tech und arbeitet ebenfalls dort als Director of the Digital Integrative Liberal Arts Center. Aus Publikumperspektive betrachtet saß rechts neben ihr *Critical-Play*-Autorin Mary Flanagan, die eine Professur für Digital Humanities am Dartmouth College innehat und gleichzeitig dem Tiltfactor Lab vorsteht, an dem zu digitalen Spielen geforscht wird. Ließ man den Blick als Besucher:in weiter schweifen, fiel jener dann auf Moderator Sharp, was abgesehen von seiner – bühnengeometrisch betrachtet – zentralen Sitzposition (es handelte sich um diese fürchterlich unbequemen Hochhocker, auf denen man nach fünf Minuten einen Rundrücken entwickelt) einfach war, da die Ausleuchtung eine ähnliche Qualität wie mittelprächtige Schulaula-Feiern aufwies und folglich volle Kraft voraus auf das Zentrum leuchtete.

Doch wie war es um *Unit-Operations*-Autor Ian Bogost bestellt, wo hatte er Platz genommen? Die Antwort lieferte Moderator Sharp: »Wie Sie vielleicht festgestellt haben, steht da drüben – ziemlich weit entfernt von uns – ein vierter Stuhl...«. Bogost, der 2021 seinen Job am Georgia Institute of Technology an den Nagel hängen sollte, da er mit der Covid-19-Politik seines Arbeitgebers nicht zufrieden war, hatte zum Zeitpunkt des Panels in New York eine Professur für Interactive Computing inne. Er ist außerdem Gründer der Spieleentwicklungsfirma Persuasive Games. Sein Problem am 16. Februar

bestand in einem verspäteten Flieger, es sollte also spannend werden: Würde es der Mitdiskutant schaffen, pünktlich anzukommen? Und mit welchen Gesprächsinhalten würde er womöglich das Panel begeistern / enttäuschen / vereinen / spalten?

So viele Ungewissheiten. Aber davon konnte sich das Panel nicht ablenken lassen. Man begann also ohne Bogost, sprach darüber, was unter einem Spiel zu verstehen sei und wie um den Jahrtausendwechsel herum skandinavische Spielforscher:innen die Dinge womöglich etwas anders sahen (ob »als der Rest der Welt« oder nicht blieb ein wenig offen). Zuhörer:innen hätten bis dahin den Abend am ehesten wohl als »plauschig« oder »gefällig« beschrieben. Nach etwa 70 Minuten jedoch war es dann doch noch soweit: Wie von guter Dramaturg:innen-Hand geplant betrat Ian Bogost die Bühne und nahm tatsächlich auf der anderen Seite der Bühne, dem bereits eingeführten, weit von der Ursprungs-Panelgruppe stehenden, leeren Stuhl Platz. Alleine schon diese räumliche Trennung machte die Spannung im Raum greifbar. Die restlichen 20 Minuten wurden durch dieses räumliche wie zeitliche Setup zur einer Art Solo-Kabarettprogramm für Bogost. Später werden diejenigen interessierten Zuschauer:innen, die das Panel auf YouTube »nach«sehen feststellen, dass dies auch die Zeitpunkt ist, an dem hektisch-rumpelnd der Bildausschnitt vergrößert werden muss, um Mann (und Darbietung!) in Szene setzen zu können.

Sharp stellte zunächst dieselbe Einstiegsfrage, die auch Murray und Flanagan beantwortet und diskutiert hatten: »Könntest Du Game Studies für uns definieren?« Die etwas lakonische, der Theatralik seiner Performanz geschuldeten Antwort lautete: »Ja, schon. Ich meine, klar. Ich könnte das machen. Ich habe ein paar aufgeschrieben.«

Bogost bot in sehr lässiger Pose seinen Mitpanelist:innen drei unterschiedliche Definitionen an. Zum einen seien die Game Studies als

eher zufällige und mehr oder minder wirkungslose Begegnung von Nordamerika-Studien und dem skandinavischen Wohlfahrtsstaat zu deuten. Bewusst oder unbewusst unterstrich Bogost damit, aus welchen Regionen ein Großteil der Publikationen innerhalb der Game Studies stamm(t)en. Sein zweiter Ansatz, welchem er vorrausschickte, dass jener genau diejenige »zynische Definition« sei, die man von ihm in dieser Runde erwarte, fasste Game Studies als zeitweiliges Arbeitsbeschaffungsprogramm für Menschen auf, die zu viele Computerspiele spielten. Es muss wohl genau dieser Moment gewesen sein, als im Publikum sich mindestens ein Zuhörer oder eine Zuhörerin dachte, ja, dieser Bogost, der ist vielleicht tatsächlich dieser Bad Boy der Game Studies – mein Eindruck auf Twitter hat mich nicht getäuscht. Während sich die Mitpanelistinnen nicht so recht auf diese beiden Würfe einlassen wollten, brachte Bogosts dritte Variante, die er brutal-realistisch in Anschlag brachte, weiteren Schwung in die Debatte: »Game Studies bilden den letzten gescheiterten Versuch, ein Forschungsfeld in den Geisteswissenschaften zu etablieren.«

Was Bogost damit genau meinte, sollte sich erst nach ein wenig aufgeregtem Hin-und-Her zeigen, als er auf den in seinen Augen herrschenden Widerspruch zwischen dem Enthusiasmus innerhalb der Spielforschungs-Gemeinschaft zu Beginn der 2000er Jahre (»Die Games Studies haben sich so ein wenig durch die offene Tür geschlichen und sich dabei gedacht: Das ist großartig hier. Wir ziehen hier unser Ding durch und werden am Ende genau wie die Filmwissenschaften oder so«) und (s)einer nüchternen Außenbetrachtung hinwies: »Gemessen an den Ausmaßen, dem Wachstum, der Anzahl an Forschenden und ihren Publikationen entsteht ein eher bescheidener Eindruck.« Und als ob er die Enttäuschung in den Gesichtern der Anwesenden relativieren wollte, ergänzte er, man dürfe ihn da auch nicht missverstehen, er hänge zwar nur allzu gerne auf Konferenzen mit 200 enthusiastischen Spielforschenden ab, die er im selben Atemzug mit dem Einschub