

rezensionen:kommunikation:medie n

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

START. The Art of Video Games" level="1? />

START. The Art of Video Games. "
src="http://www.rkm-journal.de/wp-content/uploads/2016/10/Push_Start_Günzel-e1476977457794.jpg"
alt="push_start_guenzel" width="250? height="250?>Nach dem Amoklauf in München in einem Einkaufszentrum im Juli 2016 äußerten sich Behördenvertreter und Ermittler sehr besorgt über offensichtliche Korrelationen zwischen dem Medien-Spielverhalten jugendlicher Täter und ihren späteren Verbrechen: So habe der 18-jährige Straftäter regelmäßig *Counter-Strike* gespielt (vgl. Feuerbach/epd 2016; dpa 2016). Die Debatte um möglicherweise schädliche Wirkungen von Ego-Shootern ist nicht neu; schon im Nachgang des Amoklaufes von Winnenden entbrannte sie heftig, nur um kurz danach wieder beiläufig zu versanden. Eine valide Beurteilung der tatsächlichen Zusammenhänge ist wahrlich nicht einfach, zumal wissenschaftliche Studien widersprüchliche Ergebnisse liefern (vgl. Etchells et al. 2016: 6f., Willoughby et al. 2012).

Ähnlich kontrovers wurde zeitweilig die künstlerische Bedeutung digitaler Spiele diskutiert. Sah man sie zunächst als profitable Produkte einflussreicher Hersteller, die den Freizeitmarkt der Gegenwart prägen, war in der Folge zu konstatieren, dass Video-, PC-, Konsolen- und mobile Spiele zunehmend eigene Segmente im etablierten Kulturbetrieb eroberten: Immerhin zeigten namhafte Museen bereits Video- und PC-Spiele in Sonderausstellungen: Zu ihnen gehörten 2012 das *Smithsonian American Museum of Art* in Washington

sowie 2014 das *ZKM* in Karlsruhe. Mittlerweile wurden sogar spezifische Dauerausstellungen eingerichtet, darunter das *Museum of Art and Digital Entertainment* in Kalifornien. Neben dem *Computerspielemuseum* in Berlin (seit 2011) befindet sich in Dortmund das *Deutsche Museum der digitalen Kultur* im Aufbau. Schon im Jahr 2008 war *GAME*, der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen, in den Deutschen Kulturrat aufgenommen worden. Und schließlich werden in wissenschaftlichen Publikationen zunehmend Eigenarten von Computerspielen und deren Einflüsse auf künstlerisches Arbeiten untersucht (vgl. Schwingeler 2014; Feige 2015).

Der bereits 2014 erschienene Band *Push > Start – The Art of Video Games* stimmt ebenfalls in den Chor der Spielekunst-Promoter ein. Darauf deutet nicht allein die ästhetische Konfiguration des Buches hin, die offenkundig an verschiedene Sinneskanäle des Rezipienten appelliert: Bereits das quadratische Format 28,3 cm x 28,3 cm erscheint außergewöhnlich, ist aber ein Verlags-Standard. Mit 380 Seiten präsentiert sich das Druckwerk zudem gewichtig, im wahrsten Sinn des Wortes. Auf der Buchvorder- und Rückseite wurden durch Prägedruck taktil und visuell erfahrbare, pixelige Rasterstrukturen geschaffen, die – weiß auf schwarzem Hintergrund – ein Alien aus dem Videospiel *Space Invaders* zeigen. Vor allem die Bild-Text-Relation des Buches, die den Akzent eindeutig zu Gunsten der zahlreichen, überwiegend ganzseitigen Abbildungen verschiebt, bedient klar die visuelle Wahrnehmung. Allerdings führt die Vinyl-Schallplatte, die am rückwärtigen Buchdeckel in einem Umschlag beigefügt ist, mit acht Soundtracks populärer Games als integraler Bestandteil der Publikation, den multisensuellen Ansatz fort. Sie genügt damit ganz dem Verlagsanspruch.

Autor Stephan Günzel ist Professor für Medientheorie an der Technischen Kunsthochschule in Berlin. Seine Textbeiträge,

speziell die finalen Ausführungen (S. 370-379), erweisen sich als eigentlich überflüssige Argumentation für den Kunst-Charakter des hier vorgestellten Spielegenres; schließlich hatte der internationale Kulturbetrieb bereits Fakten geschaffen und derartige Spiele durch gut besuchte Ausstellungen geadelt.

Von dieser Endpassage abgesehen, halten sich die Textbeiträge in engen Grenzen. Entsprechend der thematischen Gliederung in sechs große Kapitel, die der fortschreitenden technischen Entwicklung der Spiele bzw. dem Fortschritt der Prozessoren folgen, werden diese Abschnitte jeweils mit einer Einleitung auf einer Doppelseite versehen. Dass dabei alle Texte linksseitig auf Englisch, rechtsseitig auf Deutsch gedruckt wurden, signalisiert die internationale Ausrichtung des Buches, die ebenfalls am Buchtitel ablesbar ist.

Besonders die abgedruckten Screenshots der gelisteten Spiele generieren eine attraktive visuelle Anmutung, die in der Regel auf einen Kunst-Ausstellungskatalog zuträfe. Sie sind durch Bildbearbeitung so gestylt, dass die störende Pixelstruktur des Monitors getilgt wurde. Auch die dem jeweiligen Spiel vorangestellten knappen Objekt-Texte, die Spieletitel, Entstehungsjahr, Entwickler, Designer und Komponisten nennen, folgen eher musealen Konventionen.

Die in der Publikation präsentierten 215 Spiele, im Inhaltsverzeichnis (S. 7-15) schon per 'Thumbnail' (Miniaturbild) vorgestellt, decken den Zeitraum von 1952 bis 2014 ab und deuten einen enzyklopädischen Anspruch an. Dementsprechend reicht das Spektrum der vorgestellten Spiele von *Oxo* (1952) und *Pong* (1972) über *Pac-Man* (1980), *Super Mario Bros.* (1985) und *Castlevania* (1989) bis hin zu *Tomb Raider* (1996) und *Halo 5* (2014). Diese Bandbreite ist ebenfalls an der bildlichen Auflistung der benötigten

Spielgeräte aus den Jahren 1972 bis 2013 ersichtlich (vgl. S. 367-369).

Zusammenfassend betrachtet, machen sicherlich die kundige Kommentierung und die ästhetische Gesamtkonzeption der vorliegenden (analogen) Publikation Lust auf eine intensivere Erkundung dieses 'Kunst-Zweigs'. Gleichwohl ist kritisch festzuhalten, dass ein gewisser Retro-Hype auffällig ist, denn es werden vor allem ältere Spiele ausführlicher gewürdigt. Abgesehen davon, verzichtet man auf bedeutende, populäre und visuell interessant gestaltete Spiele, wie etwa *Pokémon* (1996), was vor dem Hintergrund der damaligen öffentlichen Rezeption nicht nachvollziehbar ist. Allerdings konnten die Macher nun wirklich nicht vorhersehen, dass in diesem Jahr sogar noch eine Folge-Version (*Pokémon Go*) auf den Markt kommen würde.

Völlig unverständlich ist jedoch das Auslassen von *Dear Esther* (2012, Entwickler/Designer: thechineseroom), denn gerade dieses Spiel fand den Weg in die Spieleszene als Gegenentwurf zum Mainstream mit künstlerischem Anspruch und erhielt später folgerichtig offizielle Würdigungen, darunter den IGF Award 2012 des Independent Games Festivals in der Kategorie 'Visual Art'. Somit erscheint leider im Detail die vorgetragene Pro-Kunst-Argumentation des Buches ebenso wenig konsequent wie der enzyklopädische Anspruch.

Literatur:

- dpa: Risiko Ego-Shooter. Vom Computerspiel zum Amoklauf? In: *handelsblatt.com*, 25.07.2016. <http://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/risiko-ego-shooter-vom-computerspiel-zum-amoklauf/13925946.html> (26.07.2016)
- Etchells Peter J.; Suzanne H. Gage; Adam D. Rutherford; Marcus R. Munafò (2016): Prospective Investigation of

- Video Game Use in Children and Subsequent Conduct Disorder and Depression Using Data from the Avon Longitudinal Study of Parents and Children. In: *PLoS ONE* 11(1): e0147732, 2016. Der Artikel ist hier als PDF abrufbar.**
- **Feige, Daniel Martin: *Computerspiele: Eine Ästhetik*. Berlin [Suhrkamp] 2015**
 - **Feuerbach, Leonie; epd: Gewalt durch Ego-Shooter? Neue Diskussion über Computerspiele nach Amoklauf. In: *FAZ.net*, 24.07.2016. <http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/ungluecke/diskussion-ueber-killer-computerspiele-nach-amoklauf-in-muenchen-14355353.html> (26.07.2016)**
 - **Schwingeler, Stephan: *Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse*. Bielefeld [transcript] 2014**
 - **Willoughby Teena; Paul J. C. Adachi; Marie Good: A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. In: *Developmental Psychology*, 48(4), 2012, S. 1044-1057**

Links:

- **Verlagsinformationen zum Buch**
- **Webpräsenz von Prof. Dr. Stephan Günzel**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch den 2. November 2016 um 12:30

in der Kategorie: Einzelrezension, Rezensionen.

Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden.

Kommentare und Pings sind momentan geschlossen.

