



**Gundolf S. Freyermuth:**  
*Games. Game Design. Game Studies.*  
*Eine Einführung.* Bielefeld 2015: Transcript.  
 280 Seiten, 15,99 Euro

## Games, Game Design, Game Studies

Dass Computerspiele alltäglicher Bestandteil moderner Unterhaltungskultur sind, ist inzwischen unstrittig. Auch die wissenschaftliche Forschung beschäftigt sich seit geraumer Zeit mit dem Phänomen „Computerspiel“, und die Game Studies etablieren sich in Deutschland als eigenständige Fachrichtung. Trotzdem musste man bisher vergeblich nach einer umfassenden deutschsprachigen Einführung in das Feld suchen. Eine Ausnahme bildet lediglich die Kurzeinführung von Benjamin Beil (siehe *tv diskurs*, Ausgabe 70, 4/2014). In dem vorliegenden Band beleuchtet Gundolf S. Freyermuth Computerspiele eingehend aus entstellungsgeschichtlicher Perspektive, erläutert die gegenseitige Beeinflussung von Film und Computerspiel, gibt Einblick in Designprozesse und führt schließlich in Theorieansätze ein, die sich in den Game Studies herausgebildet haben.

Der Autor geht dabei über eine rein deskriptive Betrachtung hinaus und bettet seine Ausführungen in weiter gefasste Theoriebezüge ein. So identifiziert Freyermuth im ersten Teil des Buches drei paradigmatische Entwicklungspunkte auf dem Weg der Computerspiele von den frühen Spielen wie *Pong* bis zu den heutigen aufwendigen audiovisuellen Erlebniswelten wie *Crysis 3*:

1. die „prozedurale Wende“ zu Beginn der 1950er-Jahre, mit der die charakteristische Eigenschaft von Computerspielen gemeint ist, auf die Eingaben der Spieler auf Grundlage von Algorithmen zu reagieren (S. 69);
2. die „hyperepische Wende“ der 1970er-Jahre, die verwobene

multilineare Erzählungen in die bislang actiondominierte Welt der audiovisuellen Computerspiele einführt (S. 78);

3. die „hyperrealistische Wende“ der 1990er-Jahre, mit der die Annäherung an eine fotorealistic Darstellung gemeint ist, die mit den ersten 3-D-Spielen wie *Doom* oder *Quake* beginnt und bis heute verbessert wird (S. 89). Auch neuere Entwicklungen, wie die Popularisierung von Spielen durch einfach zugängliche „casual games“, die ohne großen Aufwand und auf mobilen Geräten wie dem Smartphone gespielt werden können, werden aufgegriffen. Generell lassen sich diese Entwicklungen mit Differenzierung (mehr künstlerische Ausdrucksformen), Demokratisierung (mehr Marktteilnehmer durch günstigere „casual games“) sowie Delokalisierung (mobile Spiele, die immer und überall verfügbar sind) beschreiben (S. 98).

Der zweite Teil des Buches beschäftigt sich mit Game-Design-Prozessen. Es geht dem Autor hier nicht darum, konkrete Arbeitsprozesse und Marktmechanismen zu beschreiben, sondern Spieldesignprozesse analytisch zu reflektieren. Entsprechend führt das Kapitel auch in den Bereich des Design Thinking ein. Ein wichtiger Gedanke hier ist zweifelsohne, dass digitales Game Design zunehmend ein partizipatorischer Prozess ist; denn Traditionen wie „open source practices“ – die Einbindung der Nutzer in die Designprozesse noch während der Entstehung eines Spiels – haben durchaus einen Einfluss auf die Gestaltung von Spielwelten (S. 158), aber auch auf ethische Fragen wie die nach der Urheberschaft, wenn die Nutzer selbst an Herstellungsprozessen beteiligt sind (S. 173).

Im dritten und letzten Teil des Buches wird die junge Disziplin der Game Studies vorgestellt. Freyermuth führt hier in die allgemeine (vordigitale) Spieltheorie ein, bevor die wichtigsten Ansätze aus Designtheorie, Sozialwissenschaften und Gesellschaftswissenschaften skizziert werden. Zu Recht merkt der Autor die Notwendigkeit an, integrative Theoriemodelle zu entwerfen. Gemeint ist damit die Einbindung von Game-Design-Ansätzen in den allgemeinen theoretischen Überbau, was auch ein wesentliches Anliegen des hier vorliegenden Buches markiert: nämlich das Computerspiel in seinen Designkomponenten von Spielmechanik, Story, Ästhetik und Technologie zu verstehen und gleichzeitig als transmediales Produkt innerhalb eines weiter gefassten digitalen Mediendispositivs zu verorten (S. 223).

Freyermuth leistet mit dem vorliegenden Buch einen wichtigen Beitrag für eine größere Sichtbarkeit der Game Studies auch im deutschsprachigen Raum, wo es immer noch an Überblicksliteratur mangelt. Die Einengung auf Geschichte, Design und Theorie ist sicher dem Anliegen des Autors geschuldet, Designansätzen größere Aufmerksamkeit beizumessen. Die mitunter detaillierten theoretischen Überlegungen gehen jedoch auf Kosten einer genaueren phänomenologischen Betrachtung der Spiele selbst. Auch aufgrund seiner doch spezifischen theoretischen Ausrichtung eignet sich das Buch nicht unbedingt als erste Einführung in das Thema „Games“.

Prof. Dr. Susanne Eichner