

Antrag auf Gewährung einer Sachbeihilfe: Neuantrag

Strategie Spielen:

Steuerungstechniken und strategisches Handeln in populären Computerspielen

(am Beispiel von Wirtschafts-, Militär- und Aufbausimulationen)

vorgelegt von Dr. Rolf F. Nohr
HBK Braunschweig
Medienwissenschaften

1. ALLGEMEINE ANGABEN

Antrag auf Gewährung einer Sachbeihilfe: Neuantrag

Dr. Rolf F. Nohr
Juniorprofessur für Medienkultur
HBK Braunschweig, Institut für Medienforschung,
Abt. Medienwissenschaften
Johannes-Selenka-Pl. 1, 38118 Braunschweig
Tel.: 0531 / 391 - 90 27
Fax: 0531 / 391 - 90 02
R.Nohr@hb-bs.de

1.2 Thema Strategie Spielen: Steuerungstechniken und strategisches Handeln in populären Computerspielen (am Beispiel von Wirtschafts-, Militär- und Aufbausimulationen)

1.3 Fach- und Arbeitsrichtung Medienwissenschaft, Schwerpunkt Medienkultur: Computerspielforschung

1.4 Voraussichtliche Gesamtdauer Das Forschungsprojekt läuft seit April 2006. Eine Förderung durch die DFG ist bislang nicht erfolgt. Beantragt wird eine Förderung für die kommende Projektphase, mit einer Dauer von 36 Monaten. Die Gesamtdauer des Forschungsprojekts beträgt voraussichtlich 55 Monate.

1.5 Antragszeitraum 01.02.2008 bis 31.01.2011
Beantragt werden Mittel für einen Zeitraum von 36 Monaten. Gewünschter Beginn der Förderung: 01.02.2008.

1.6 Zusammenfassung Strategiespiele gehören zu den ältesten und erfolgreichsten Computerspielformen, sind aber bisher wissenschaftlich noch kaum erforscht. Der Diskurs des Strategischen, der sich in diesen Spielen materialisiert, ist offenbar eng verknüpft mit außerspielischen Strategiediskursen, speziell im betriebswirtschaftlichen und militärischen Bereich. Das Projekt will einen Beitrag zur medien- und kulturwissenschaftlichen Fundierung der Analyse von Strategiespielen leisten und in einer materialorientierten Studie tragfähige methodische Werkzeuge und Modelle entwickeln, um die bedeutungstragenden Strukturen in Computerstrategiespielen untersuchen zu können. An Ansätze der Diskursanalyse anknüpfend, sollen Computerstrategiespiele dabei als Interdiskurse konzeptionalisiert werden, deren Verschränkung mit spezialdiskursivem Wissen einen wesentlichen Bestandteil für die Konstitution ihrer Sinndimension darstellt. Die konkrete Analyse einzelner Spiele wird die Funktion von Darstellungsweisen, Handlungsformen und deren medialer Implementierung fokussieren und mit außerspielischen Kontexten in Relation setzen. So soll es möglich werden, Strategiespiele in ihrer medienspezifischen Funktionsweise und spezifischen kontextuellen Bedeutungsproduktion zu verstehen. Ziel des Projekts insgesamt ist es, nicht nur einen neuen Gegenstand für die Medienwissenschaft zu erschließen, sondern darüber hinaus einen Beitrag zur Profilierung einer medien- und kulturwissenschaftlich orientierten Computerspielforschung zu leisten.

2. STAND DER FORSCHUNG, EIGENE VORARBEITEN

2.1 Stand der Forschung 2.1.1 FACHLICHE EINORDNUNG DES PROJEKTS

Die Analyse von Strategiespielen, wie sie in dem hier beantragten Projekt konzipiert ist, versteht sich als Beitrag zur Computerspielforschung aus medien- und kulturwissenschaftlicher Perspektive.

Die Forschung zu Computerspielen (Game Studies) speist sich aus einer Vielzahl unterschiedlicher Disziplinen und Forschungsansätze. Zwar zeigen sich Bemühungen, die Forschungen zu »Digital Games« im Sinne einer akademischen Disziplin zusammenzufassen, derzeit sind die Games Studies jedoch nicht als eine eigenständige Disziplin anzusehen, sondern als multidisziplinäres Forschungsfeld.¹

2.1.2 NATIONALE UND INTERNATIONALE FORSCHUNGSLANDSCHAFT

In den vergangenen 5-10 Jahren wurde das Computerspiel in der nationalen und internationalen Forschungslandschaft zunehmend als Untersuchungsgegenstand kultur- und medienwissenschaftlicher Forschung entdeckt.²

Allein im deutschsprachigen Raum sind in den vergangenen fünf Jahren an mehr als 40 Universitäten einzelne Projekte zu bestimmten Aspekten von Computerspielen aus medienpädagogischer, psychologischer, soziologischer, ökonomischer, kultur- und medienwissenschaftlicher Perspektive zu verzeichnen.³ Zu den Instituten, die sich durch kontinuierliche Forschungsaktivitäten zu Computerspielen hervorgetan haben zählen insbesondere das Hypermedia Laboratory an der University of Tampere (Finnland), das Center for Computer Game Research der IT University Copenhagen (Dänemark), das Institute for Comparative Media Studies am MIT und das Georgia Institute of Technology (beide USA).

2.1.3 STRATEGIESPIELFORSCHUNG INNERHALB DER GAME STUDIES

Die Untersuchung einzelner Computerspiel-Genres ist in den Game Studies bisher nur sehr gering ausgeprägt. Genre-Konstruktionen erleichtern den Zugriff auf einen Korpus, eine Gruppe ähnlicher Werke, bzw. ermöglichen als heuristische Kons-

¹ Zum multidisziplinären Charakter der Game Studies vgl. Rutter/Bryce 2006, 9f. »Digital games studies« or multidisciplinary research« sowie den Abschnitt »Computerspiel und Medien(wissenschaft)« in Neitzel/Nohr 2006, 10f.

² Als führend hinsichtlich der Erforschung von Computerspielen gelten die skandinavischen Länder. Dies zeigt sich nicht nur in der Herausbildung eigener Studiengänge, sondern auch in Aktivitäten wie der Initiierung des Online-Journals »Game Studies. The international journal of computer game research« 2000 und der Gründung der Internationalen Vereinigung für Computerspielforschung Dигра (Digital Games Research Association) 2002. Dem multidisziplinären Charakter der Games Studies entsprechend gibt es eine Vielzahl von Forschungsperspektiven. Fragen zur Geschichte der Computerspiele, zu Design, Rezeption, Ästhetik, den Gebrauchsweisen sowie der kulturellen Bedeutung und den sozialen Effekten können als die derzeit wichtigsten Schwerpunkte der Game Studies angesehen werden. Einen Überblick über den Stand der Computerspielforschung mit Schwerpunkt auf kultur- und medienwissenschaftliche Fragestellungen bieten Raessens/Goldstein 2005 für den angelsächsisch geprägten Diskurs, sowie Neitzel/Nohr 2006 (entlang der Konzepte Spiel, Interaktion, Immersion, Partizipation) für den deutschsprachigen Raum. Mehrere ausführliche Studien liegen speziell zur Frage der Identitäts- und Gender-Konstruktion in Video- und Computerspielen vor (Turkle 1995; Jenkins/Cassel 1998; Deuber-Mankowsky 2001; Richard 2004). Inwiefern Computerspiele (in Abgrenzung zu ludologischen Konzeptualisierungen) als narrative Konstruktionen analysiert werden können, ist ebenfalls ausführlich untersucht worden (bspw. Murray 1997; Aarseth 1997; Ryan 2003; Neitzel 2000). Eine beträchtliche Anzahl von Studien befasst sich mit dem Zusammenhang von Videospielen und Gewalt (vgl. Gunter 2005 sowie Kunczik/Zipfel 2004). Daneben existiert eine Vielzahl von Einzelstudien zu Spieleraktivität, Games-Design und zu Fragen der Identifikation mit Figuren (Wolf/Perron 2003; Raessens/Goldstein 2005).

³ So das Ergebnis einer Recherche im Rahmen der »Arbeitsgemeinschaft Games« der Gesellschaft für Medienwissenschaften (GfM). Gegründet 2003 bildet die »AG Games« einen Forschungsverbund junger WissenschaftlerInnen, mit dem Ziel, die interdisziplinäre Zusammenarbeit im Feld der Computerspielforschung zu fördern, den Austausch von Forschungsergebnissen voranzutreiben und zu bündeln.

traktionen die Gruppierung medialer Texte hinsichtlich verbindender Kriterien oder vermuteter Ähnlichkeiten. Die Vernachlässigung von Genre-orientierten Studien ist daher verwunderlich, schließlich hat sich das Konzept des Genre als heuristische Konstruktion in anderen Disziplinen, bspw. in der Filmwissenschaft, als ertragreich erwiesen (Schweinitz 1994; Schatz 1981).

Über die Verwendung einer einheitlichen Taxonomie oder über eine Kriterienliste für die Zuordnung von Spielen zu Genre-Kategorien gibt es in den Game Studies keinen übergreifenden Konsens. Trotz Differenzen im Detail werden bei den meisten Autoren⁴ jedoch übereinstimmend mindestens die Genres Action-, Strategie-, Rollenspiel sowie Adventure unterschieden, woraus oftmals eine Vielzahl von Sub-Genres und Hybrid-Genres abgeleitet werden.

Eine kritische Reflektion des Genre-Begriffs und seiner Anwendung in den Game Studies steht noch am Anfang.⁵ Um die medialen Eigenheiten von Computerspielen (insbesondere Spielmechanik, Interaktivität, Hybridisierungen) und die damit zusammenhängende Komplexität des Genrebegriffs zu berücksichtigen, wurde schon mehrfach für ein flexibles Mehr-Ebenen-Modell plädiert (etwa King/Krzywska 2002, Lindley 2003, Apperley 2006). Apperley (2006) hat überzeugend die begrenzte Reichweite herkömmlicher Genre-Begriffe in ihrer Applikation auf Computerspiele offen gelegt. Als Konsequenz aus dem Vergleich bestehender Genre-Ansätze in den Game Studies argumentiert er hinsichtlich einer Typologie von Computerspielen für die Berücksichtigung der Einbettung derselben in mediale und diskursive Systeme sowie (in Anlehnung an Aarseth 1997) für stärkere Berücksichtigung der charakteristischen Anforderungen, die unterschiedliche Spiele an ihre Benutzer stellen, quer zu einem auf inhaltliche oder ikonografische Parameter ausgerichteten Genrebegriff. Trotz einer in den vergangenen Jahren rasch zunehmenden Anzahl von Studien zu Computerspielen, sind Computerstrategiespiele bislang nur in einzelnen Aufsätzen diskutiert worden. Systematische Untersuchungen sind nicht auszumachen. Bisher unbearbeitet ist die grundsätzliche Frage nach einer möglichen Genredefinition bzw. kategorialen Ausdifferenzierung des Strategiespiels.

Die Durchsicht der bestehenden Ansätze zeigt, dass sich die Forschung zu Strategiespielen noch in einem Stadium befindet, mögliche Fragestellungen und theoretische Rahmungen zu entwerfen. Als repräsentativ für den Stand der Forschung sind Friedman 1995, Friedman 1999, Caldwell 2004, Urricio 2005 und Glean 2005 anzusehen. Uricchio thematisiert Strategiespiele hinsichtlich ihres Einflusses auf ein sich veränderndes Geschichtsbewusstsein, Glean diskutiert ihre Nähe zu Simulationen und Caldwell erörtert einige Probleme der Analyse speziell rundenbasierter Strategiespiele. Einen Sonderfall stellt die historisch und pädagogisch orientierte Forschung zu Computerspielen dar, die sich für die Simulation historischer Abläufe bzw. für Spiele mit historischer Thematik interessiert: Hier werden mitunter auch einzelne Strategiespiele in den Blick genommen, jedoch fokussiert auf didaktische oder historische Aspekte. Exemplarisch für diesen Ansatz sind Uricchio 2005, Fritz 2003 sowie, hinsichtlich Serious Games und Lernsoftware, Wolf 1996 anzusehen.

Anschlussfähig an die Forschungsperspektive des hier beantragten Projekts ist dabei insbesondere Friedman 1995 und 1999. So thematisiert er als erster die besondere Rolle von Karten und ihre Prozessualisierung im Handlungsverlauf am Beispiel der weit verbreiteten Spiele SIMCITY und CIVILIZATION. Zudem wirft Friedman die Frage auf, welche kulturellen Inhalte und diskursiven Voraussetzungen sich in den Regeln, die den technischen Simulationsspielen (einer Stadtentwicklung in SIMCITY, einer Staatsgeschichte in CIVILIZATION) zugrunde liegen, manifestieren. Allerdings bleiben die beiden Aufsätze Friedmans insgesamt skizzenhaft und sind nicht zu einer umfassenderen Studie ausgebaut worden.

⁴ Personen- und Funktionsbezeichnungen gelten jeweils in männlicher und weiblicher Form.

⁵ Einen ersten Ansatz für eine kritische Reflexion des Genrebegriffs und seiner Anwendbarkeit in den Game Studies liefert Apperley 2006. Apperleys eigener Entwurf baut auf dem Mehrebenen-Modell von King/Krzywska 2002 auf. Sein Argument, die Spielmechanik und daran anschließend die Handlungsoptionen, die ein Spiel bietet, für die Genre-Klassifikation von Computerspielen zu berücksichtigen, geht auf den taxonomischen Entwurf von Wolf 2002 zurück.

Ein übergreifendes theoretisches Modell für die Einordnung speziell der ästhetischen Aspekte von Strategiespielen stellt der Remediation-Ansatz von Bolter und Grusin bereit (Bolter/Grusin 1999). Das Remediation-Modell geht davon aus, dass Computerspiele generell als Remediatierungen vorangegangener medialer Formen aufgefasst werden können. Aus der Sicht des Remediation-Ansatzes wären Strategiespiele als Re-Mediatierungen von Table-Top-Strategiespielen zu interpretieren. Deziert auf dem Remediation-Ansatz aufbauende Untersuchungen zu Strategiespielen liegen jedoch nicht vor.

2.1.4 STRATEGIESPIELFORSCHUNG IN DER MEDIENWISSENSCHAFT

Während die Forschung zu zeitgenössischen Strategiespielen insgesamt noch am Anfang steht, profitiert das hier beantragte Projekt von der viel beachteten Studie »Computer-Spiel-Welten« von Claus Pias, in der dieser eine historisch orientierte Rekonstruktion der diskursiven und epistemologischen Vor-Bedingungen des Computerstrategiespiels erarbeitet hat (Projekt der Rekonstruktion der Emergenz des Computerspiels aus heterogenen Wissensbereichen von der Experimentalpsychologie bis zur mathematischen Spieltheorie, Pias 2002).

Pias' Studie ist insbesondere für den ersten Teil des Forschungsprojekts, der sich mit der Geschichte/Genealogie des (Computer-)Strategiespiels und speziell dem Hellwigschen Schachspiel⁶ als einem Vorläufer zeitgenössischer Strategiespiele beschäftigt, von Bedeutung. Für das beantragte Projekt ist sie jedoch nur bedingt relevant, da sie sich genau nicht mit den Erscheinungsformen populärer Computerspiele auseinandersetzt, sondern ausschließlich mit deren Vorgeschichte. Allerdings weist Pias explizit auf den sich bereits in den 50er Jahren andeutenden Zusammenhang von Managementspielen und Kriegsspielen und ihre spätere Konvergenz im Genre der unterhaltungsorientierten Computerstrategiespiele hin, ohne diesen jedoch gezielt zu untersuchen.

2.1.5 ZUSAMMENFASSUNG ZUM STAND DER FORSCHUNG

Computerspiele rücken in den vergangenen Jahren zunehmend in den Fokus akademischer Analysen. Die Forschungen zu Computerspielen sind dabei jedoch nicht in einer eigenen Disziplin zusammengefasst, sondern bilden ein multidisziplinäres Forschungsfeld.

Für die Computerspielforschung insgesamt kann festgestellt werden, dass genreorientierte Studien bisher kaum erbracht worden sind, obwohl sich Genre als heuristische Konstruktion in anderen Disziplinen als fruchtbar erwiesen hat. Die Formulierung eines tragfähigen Genrebegriffs für Computerspiele steht noch aus und soll im Rahmen des Projekts vorangetrieben werden.

Trotz einer Vielzahl von Einzelanalysen zu bestimmten Aspekten von Computerspielen, steht die Beschäftigung mit Strategiespielen noch am Anfang. Dies zeigt sich insbesondere im fast vollständigen Fehlen systematischer oder methodisch nachvollziehbarer Studien zu diesem Thema.

Im Sinne des Remediation-Ansatzes lassen sich Computerstrategiespiele theoretisch als Re-Mediatierungen von Table-Top-Spielen interpretieren. Als ein im Kern ästhetisches Modell, erfasst dieser Ansatz die Fragestellung des hier beantragten Projekts jedoch nur unzureichend. Untersuchungen zu Strategiespielen, die auf diesem Ansatz aufbauen würden, liegen nicht vor.

Die wenigen veröffentlichten Aufsätze, die sich ausdrücklich mit Strategiespielen befassen, bestätigen, dass sich die Forschung derzeit noch auf dem Stand befindet, mögliche Fragestellungen zu entwerfen. In ihrer grundsätzlichen Relevanz sind die zentrale Funktionalität des Interfaces für das Informationsmanagement, die Bedeutung verzeitlichter / prozessualisierter Karten als Merkmal von Strategiespielen,

⁶ Das Hellwigsche Spiel ist beschrieben in Johann Christian Hellwig: Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen, Leipzig 1780. Es ist eines der ersten strategischen Spiele, die als Vorläufer heutiger Konfliktsimulationen angesehen werden.

die diskursiven und dispositiven Eintragungen und Materialisierungen von strategischem Wissen oder die Anleitung zur Selbstadjustierung durch spielerische Textsorten in vereinzelt Beiträgen zur Computerspielforschung zwar erkannt (etwa im Ansatz bei Friedmann 1995 und 1999), aber noch nicht theoretisch aufgearbeitet oder am Material differenziert worden.

Eine Ausnahme stellt die gründliche Untersuchung der Vorgeschichte von Computerstrategiespielen und den sie prägenden Diskursen von Pias 2002 dar. Die Ergebnisse von Pias zur Genealogie des Strategiespiels werden insbesondere in die erste Phase des Forschungsprojekts eingehen können, speziell im Hinblick auf die dort erfolgende Auseinandersetzung mit dem Hellwigschen Spiel.

2.2.Eigene Vorarbeiten / Arbeitsbericht Einen ersten Einblick in die konkreten aktuell geleisteten Arbeiten in der ersten Phase des Projekts bietet die Online-Plattform www.strategiespielen.de

2.2.1 FORSCHUNGSPOLITISCH STRUKTURBILDENDE VORARBEITEN: »ARBEITSGEMEINSCHAFT GAMES«

Computer-, Konsolen- und Netzwerkspiele sind im Laufe der letzten Jahre zu einem stark beachteten, aber auch höchst umstrittenen Gegenstand nicht nur öffentlicher, sondern auch wissenschaftlicher Diskurse geworden. Bisher haben sich die Kontexte und Systeme der Reflexion über diese digitalen Spiele allerdings kaum verstetigt bzw. institutionalisiert.

Die eigenen Vorarbeiten sind aktuell durch eine eher breit anzunehmende inhaltliche Orientierung auf den Gegenstand zu beschreiben, die darauf ausgerichtet ist, den Gegenstand in seiner theoretischen Kontur einerseits und andererseits hinsichtlich möglicher analytischer Zugriffsformen zu entwickeln. Im Einzelnen kann eine Reihe von Veröffentlichungen und Sammelbänden als Vorarbeit zum Thema gelten, daneben die vom Antragssteller mitbegründete AG Games⁷ in der Gesellschaft für Medienwissenschaften (GfM). Vor allem letztere hat sich zum Ziel gesetzt, den wissenschaftlichen Diskurs über digitale Spiele im deutschsprachigen Raum als Game Studies zu bündeln, zu systematisieren und theoretisch wie empirisch voranzubringen.

2.2.2 KONZEPTIONELLE VORARBEITEN

Als konkrete eigene Vorarbeiten zum Projekt sind unter der Perspektive der gegenstands- und methodologisch orientierten Arbeit am Paradigma Game Studies vorrangig zwei herausgeberische Projekte zu nennen: Zum einen der multidisziplinär angelegte Sammelband zum Spiel SILENT HILL (Neitzel/Nohr/Bopp 2005), der trans- und interdisziplinäre Bezüge zur Etablierung breit aufgestellter Game Studies mit Bezug auf die Medienwissenschaft auslotet und zum anderen der Ergebnisband zur Jahrestagung der GfM 2004 in Braunschweig »Das Spiel mit dem Medium - Partizipation, Immersion, Interaktion«, der wiederum versucht, aus der Perspektive der Medienwissenschaft ein Theorienvokabular zu etablieren, das sich im engeren Sinne auf digitale Spiele beziehen lässt (Neitzel/Nohr 2006).

Darüber hinaus wurden vom Antragsteller in einigen Aufsätzen und Einzelarbeiten erste Konturen eines analytischen und theoretischen Instrumentariums dargelegt, mithilfe dessen Spiele als apparativ basierte, naturalisierte und in Diskurssysteme eingebundene evokative Objekte begriffen werden können, die in spezifischen Wen-

⁷ Die AG Games hat sich in wenigen Jahren zu einem relativ eigenständigen und diskursübergreifenden Zusammenschluss von Fachleuten aus verschiedenen Disziplinen entwickelt, die sich mit einem immer noch wenig geklärten Phänomen aktueller (Medien-) Kultur auseinandersetzen. Die Arbeit der AG stellt in der derzeitigen dynamischen Situation den Versuch dar, einem fluiden und unabgegrenzten Gegenstand eine wissenschaftliche und reflektorische Beschäftigung bei Seite zu stellen. Als die zentrale Funktion der AG Games wird die Netzwerkbildung im Interesse der Klärung theoretischer, terminologischer und empirischer Fragen im Kontext der digitalen Spiele gesehen. Die disziplinäre Abgrenzung überwindend geht es dabei um das Projekt der Entwicklung inter- bzw. transdisziplinär angelegter Game Studies.

dungen und Varianten in einer medienwissenschaftlicher Theoriebildung bearbeitet werden können (Nohr 2006).

Bezogen auf Strategiespiele sind dabei aus vorangegangenen Arbeiten insbesondere Überlegungen zur Darstellung von Wissen und dessen Einbettung in soziale und symbolische Praxen zu übertragen. Die Verschränkung von symbolischen Anordnungen und technischen Codierungen im Computerspiel einerseits und die handlungsorientierte Adressierung der Spielsubjekte in Computerspielen andererseits eröffnet eine Forschungsperspektive für Game Studies im Kontext von Medienwissenschaft und Medienkultur, die das »Wissens- und Handlungsfeld ›Computer« als Evokation von sozialen Praxen, Diskursen und Dispositiven verstehen und beschreiben lässt [...]« (Nohr 2006) Im Werkzeug und in der Kulturtechnologie Computer materialisieren, prolongieren und transformieren sich gesellschaftliche Bedeutungsstrukturen. Wenn der Computer heute der entscheidende Ort des technischen Vollzugs symbolischer Handlungen geworden ist, dann kann die Analyse von Strategiespielen womöglich einen wichtigen Beitrag zum Verständnis des Mediums Computer als soziotechnischem System leisten.

Ein zentraler Aspekt der Rhetorik und Wissensorganisation von Strategiespielen lässt sich mit dem Begriff der Evidenz beschreiben. Aus dem Forschungsprojekt »Nützliche Bilder« sind in dieser Hinsicht für das beantragte Projekt wesentliche Ergebnisse zu übertragen (exemplarisch: Nohr 2007a): Evidenz lässt sich theoretisch als mediengestützte Zeigehandlung bestimmen, Evidenzstiftung operiert mit unterschiedlichen Strategien der Sichtbarmachung, und Bilder gewinnen ihre Effektivität nur dadurch, dass sie in ein System von Handlungen integriert werden (Nohr 2007b). Im Computerspiel werden (Spiel-)Handlung und Visualisierung in engste Korrelation gebracht: Der Computer und seine Peripheriegeräte sind gleichzeitig Medium für die Spielregeln und damit verbunden Handlungsoptionen und das Medium für Visualisierung der Spielräume und im Spiel generierten Daten. Bezogen auf Strategiespiele ist diesbezüglich bedeutsam, dass sie grundlegender als andere Formen von Computerspielen für diese Visualisierung von Spielräumen auf Karten zurückzugreifen scheinen, um Territorien und Handlungsoptionen zu kennzeichnen; es lässt sich eine geradezu »obsessive« Präsenz topografischer Elemente beobachten.

Bemerkenswert sind dabei die unterschiedlichen Funktionen, die die verwendeten kartografischen Ansichten in Strategiespielen erfüllen. Sie dienen einerseits der räumlichen Orientierung des Spielers, markieren dessen Standort in einer virtuellen Topografie. Darüber hinaus markieren sie aber auch mögliche Siegbedingungen des Spiels, etwa wenn eine Weltübersichtskarte das noch zu erobernde Territorium farblich markiert. Zudem können aus Karten Informationen für bestimmte Handlungsmöglichkeiten gewonnen werden, etwa wenn Flüsse anzeigen, dass hier eine Brücke gebaut werden könnte. Wesentlich ist aber neben dem Informationsgehalt der Karten und ihrer Verbindung zu Handlungsmöglichkeiten insbesondere ihre Interface-Funktion: Auf den Karten selbst kann oftmals interaktiv gehandelt werden, sie dienen also nicht nur der Information, sondern werden selbst zum Ort des Handlungsvollzugs. Demnach ist davon auszugehen, dass Subjekte produktiv in medialen Räumen handeln.⁸ Spielende Subjekte erwerben durch ihre Spielpraxis nicht nur eine Schulung im Kartenlesen und im Denken in räumlichen Kategorien, sondern eignen sich gleichzeitig Wissen an, in das bspw. politische Geografie und die Wertigkeiten von Raumaufschreibungen mit eingeschrieben ist.⁹

Für die Frage der Adressierung der spielerisch handelnden Subjekte durch die räumlichen Ordnungsstrukturen von Strategiespielen erweist sich der Begriff der »kognitiven Karte« als hilfreich, um die Darstellungs- und Handlungsebene der Spiele in

⁸ Im Hinblick auf die Konzeptionalisierung von Medienhandelns in Computerspielen wurde in Nohr 2006a der Begriff der »gesteigerten Erfahrung« eingeführt. »Erfahrung« weist im Zusammenhang mit einem spielenden Medienhandeln hier auf ein agierendes und reagierendes Intervenieren hin, das eben mehr ist als ein »nur« regelhaft gedachter kybernetischer und/oder deterministischer Input-Output-Kreis« (Nohr 2006a). »Gesteigerte Erfahrung« bezeichnet die subjektiven Qualitäten spielenden Medienhandelns im Zusammenwirken von »narrativen und programmierten Verzweigungen, immersiven Medientaktiken, affektivem Verschmelzen und Handeln-am-Medium«, durch das die Spielsituation im Computerspiel als eine Situation gesteigerten Medienhandelns gekennzeichnet ist.

Relation zu den wahrnehmenden und mit dem Spielraum interagierenden Subjekten zu setzen (Nohr 2007c). Diese Verbindung herzustellen, erscheint vor allem daher notwendig, da sich die Bedeutung der Spielräume/Topografien des Spiels wesentlich in ludischen Handlungszusammenhängen erst entfaltet, entsprechend den performativen und prozessualen Wahrnehmungsbedingungen von Computerspielen.

2.2.3 VORARBEITEN IN DER GEGENWÄRTIGEN PROJEKTPHASE

Im Wesentlichen soll die Arbeit der gegenwärtigen Projektphase (Beginn April 2006) als grundlegende Vorbereitung für das beantragte Projekt verstanden werden. Mit den Arbeiten des Antragstellers und des wissenschaftlichen Mitarbeiters Serjoscha Wiemer ist angestrebt, das Forschungsfeld des Strategischen vorzuzondieren und die Fragstellung zu präzisieren. Am Ende der ersten Phase soll eine Zusammenführung verschiedener Einzelstudien und ›Probebohrungen‹ stehen, die dazu dienen, das Diskursfeld des Strategischen im Spiel zu umfassen, zu präzisieren und zu kontextualisieren. Hierbei sind im Einzelnen eine in Braunschweig durchgeführte Vortragsreihe zum Thema »Strategie Spielen« zu nennen sowie die Aufarbeitung des Hellwigschen Strategiespiels (»Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen«, Leipzig 1780) durch den Antragsteller. Ebenfalls einzuordnen in die historisch-diskursive Aufarbeitung der Entstehungsbedingungen des strategischen Spiels ist die Arbeit Serjoscha Wiemers, der aktuell den kulturellen Bedingungen der Transformationsgeschichte von Schachstrategie nachgeht, in der sich der Aufstieg einer (be)rechnenden Vernunft ebenso niederschlägt wie Veränderungen des Raumbegriffs seit der Aufklärung. Eine Vorüberlegung und Präzisierung des Genrebegriffs durch Serjoscha Wiemer und – zusammenführend – die Veröffentlichung eines konzeptuell entworfenen Abschlussbands runden die Arbeiten der ersten Projektphase ab. Der geplante Band¹⁰ soll mit einer Darlegung des Erkenntnisinteresses und der medienwissenschaftlichen Spezifik eröffnen und weiterführend die Konturen eines möglichen Genrebegriffs der Computerstrategiespiele entfalten. Darüber hinaus wird der Band einen Exkurs in die Geschichte des Strategiespiels am Beispiel Hellwigs und die Kontextualisierungen des historischen Kriegsspiels im Feld der Konfliktsimulationen und des Genres des Table-Top Simulationsspiels enthalten. Dem folgend sollen einige Kontexte des Strategischen exemplarisch aufgearbeitet werden, so der Zusammenhang von Strategie, Spiel und Raum am Beispiel des Schach, die Darstellung und Inszenierung von Strategie und Taktik im (Fernseh-) Sport sowie der grundlegende Zusammenhang von Krieg, Politik und Strategie. Den Band abschließen werden theoretische Wendungen, die als potentiell Instrumentarium in die zweite Phase des Projekts führen sollen (Gouvernementalität in Civilisation-Games, historisch variierter Zusammenhang von Pädagogik und Strategie und Überlegungen zum Verhältnis von Strategie, Taktik und Normalität). Neben diesen dezidierten Vorarbeiten mit direktem Bezug auf die beantragte zweite Phase des Projekts werden die genannten konzeptionellen Vorarbeiten entlang der Begriffe Evidenz, Evokation und virtuelle Topografie durch den Antragsteller kontinuierlich verfolgt.

⁹ Unter Berücksichtigung der Theorie der mentalen Kartierung (bspw. Neisser 1979) wäre davon auszugehen, dass dieses Wissen nicht nur funktional auf das Spiel angewandt wird, sondern dass in der Herstellung dieses Handlungswissens auch andere Wissensbestände über Raum und dessen Bedeutung angeeignet werden. Vgl. hierzu Nohr 2007c.

¹⁰ voraussichtlich in der Reihe Medien` Welten im LIT-Verlag (Münster); Finanzierung durch die Stiftung Nord/LB-Öffentliche sowie Mittel der HBK Braunschweig sicher gestellt

3. ZIELE UND ARBEITSPROGRAMM

3.1 Ziele Mit dem Fokus des Projekts auf Strategiespiele wird aus Sicht der Computerspielforschung ein noch weitgehend unbearbeiteter Forschungsbereich angegangen. Obwohl Strategiespiele in einigen vereinzelt Aufsätzen thematisiert werden, gibt es zur kultur- und medienwissenschaftlichen Einordnung, Beschreibung und Analyse dieses Spielgenres bisher noch keine umfassenden Modelle, Methoden oder zusammenhängende Untersuchungen.

Daher versteht sich das Projekt »Strategie Spielen« auch als ein Grundlagenforschungsprojekt. Ziel des Projekts ist die Erschließung von Computerstrategiespielen für die medienwissenschaftliche Forschung. Forschungspolitisch soll damit ein Beitrag zur Qualifizierung der Game Studies in Deutschland geleistet werden.

Die zu erwartenden Ergebnisse des Projekts sollen einen Beitrag zur methodischen Fundierung der Game Studies liefern. Darüber hinaus werden Erkenntnisse über die konstitutive Verschränkung des Strategischen in Computerspielen mit außerspielerischen Wissensformationen und Spezialdiskursen erwartet.

Ziele im Einzelnen:

- ▶ Aufbau eines Materialkorpus Strategiespiel
- ▶ Medienwissenschaftlich orientierte Erschließung des Gegenstands »Strategiespiel«
- ▶ Präzisierung des Begriffs Strategiespiel als eines der zentralen Genres der Computerspiele
- ▶ Weiterführende methodische Fundierung der Game Studies
- ▶ Adaption diskursanalytischer Verfahren für die medienwissenschaftliche Computerspielforschung
- ▶ Modellentwicklung für die Verschränkung von Strategiespielen mit außerspielerischen Spezialdiskursen unter dem Fokus der Analyse von diskursiven (Selbst) Steuerungstechniken
- ▶ Weiterentwicklung von Analysemethoden für die Detailanalyse von Computerspielen
- ▶ Typisierung, Beschreibung und Kontextualisierung zentraler Charakteristika populärer Strategiespiele im Hinblick auf verwendete Topographien und Konfliktträume, medienspezifische Transformationen des Strategischen und strategische Handlungsformen

3.2 Arbeitsprogramm (Übersicht) In Argumentation, Analyse und Theoriebildung kann die geplante Untersuchung zwar auf einen bereits relativ weit aufgefüllten theoretischen Kanon von Einzel- und Fallstudien bzw. Theorie-Transfers und historischen Vorstudien aufsetzen. Die Integration dieser Vorarbeiten zu einer konsistenten und theoretisch fokussierten Analyse- und Beschreibungsmethodologie steht aber noch aus und ist ein Kernziel des Projekts. Seinen Ausgangspunkt wird das Projekt maßgeblich in einer (kritischen) Auseinandersetzung mit dem Genrebegriff finden, beziehungsweise mit der Ausarbeitung und Definition eines tragfähigen Materialkanons, und diesen unter den spezifischen Bedingungen des Computerspiels (Hybridisierung, Remediation, Algorithmisierung) zu stabilisieren versuchen. Ebenso wird die Arbeit von Pias (und die in Projektphase 1 erfolgte dezidierte Auseinandersetzung mit dem Hellwigschen Spiel) eine starke Basis bilden, um den definierten Kanon als genealogisch wie archäologisch diskursiv eingebunden darstellen zu können.

Das methodologische Vorhaben der Studie richtet sich auf die Erschließung, Anwendung und Überprüfung von Modellen der Kritischen Diskursanalyse für die Analyse bedeutungstragender Strukturen in Computerstrategiespielen unter besonderer Berücksichtigung der Analyse von diskursiven Steuerungstechniken, wie sie die aktu-

elle Gouvernamentalitätsforschung vorschlägt (Vgl. hierzu Teilprojekt 3 »Selbstmanagement/Gouvernamentalität«)

Der Ansatz des Projekts geht von der Prämisse aus, dass die künstlichen, simulatorischen und fiktionalen Spielwelten von Strategiespielen, seien sie nun direkt an realweltlichen Vorbildern orientiert oder eher an phantastischen Welten, nicht als referenzfreie Coderäume gelten können, sondern als »manufaktierte« Orte zu analysieren sind, in denen unterschiedliche Spezialdiskurse ineinander greifen, sich überlagern und subjektive »Adjustierungen« bewirken.

Als Arbeitsthese soll im Rahmen des Projekts davon ausgegangen werden, Computerspiele als Interdiskurse zu begreifen, in denen sich teilweise spezialdiskursives Wissen artikuliert. Aussage- und Wissensordnungen von bspw. militärischer Strategielogik, betriebswirtschaftlicher Optimierungsrationalität, mathematischen Effektivitätsparadigmen oder simulationstheoretischen Paradigmen würden sich (so verstanden) im Spiel zu inter- und interspezialdiskursiven Momenten überformen.

Hinsichtlich der Untersuchung von Strategiespielen, die komplexe Systeme zur visuellen Repräsentation von Daten im Handlungssystem »Spiel« verwenden, bedeutet dies, dass erstens die »Lesbarkeit« und Bedeutung ihrer Visualisierungen nicht ohne Bezugnahme zu zugrunde liegenden außer-spielischen diskursiv organisierten Ordnungsparadigmen und Repräsentationsschemata analysiert werden kann (externen, sozialen, historischen, kulturellen). Ebenso wird hinsichtlich des »Spiels« als Medienimplement des Computers angenommen, dass die Verknüpfung von Darstellung und Handlung besonderer Aufmerksamkeit bedarf. Die Handlungen in computererzeugten Spielwelten werden in diesem Sinne als ein Handeln an visuellen, »oberflächlichen« symbolischen Systemen konzeptionalisiert, die sich diskursiv organisieren und eingebunden sind in außerspielerische Ordnungsstrukturen.

Jenseits des bloß spielerischen Handelns durch und mit den visuellen Oberflächen wird durch die Spiel-Räume zugleich eine diskursive Ebene mit aufgerufen, die Ebene kultureller, sozialer, gesellschaftlicher und epistemologischer Räume als Generierung von Wissen und »Formen« von Wissen. Das Spiel steht darüber zu außerspielischen Ordnungsstrukturen und Wissensformationen in Kontakt.

Das Arbeitsprogramm sieht vor, ausgehend von einem zu erarbeitenden Korpus ausgewählter Spiele, ein tragfähiges Analyse- und Beschreibungsmodell für Strategiespiele zu entwickeln und in Einzelanalysen zu erproben und zu spezifizieren.

Die inhaltliche Analyse der Spiele verteilt sich auf drei Teilprojekte mit dezidiertem Fokus auf Darstellungstechniken, Handlungsformen und medienspezifische Transformationen des Strategischen. Diese Teilprojekte sind den jeweiligen beantragten Forschungsstellen zugeordnet.

Das Arbeitsprogramm sieht vor, im Rahmen des beantragten Projekts die übergeordnete Theoriebildung und die drei Teilprojekte kontinuierlich und parallel zu bearbeiten. Besonderes Gewicht wird dabei auf den fortlaufenden Austausch zwischen den jeweiligen Bereichen gelegt, um so die Vernetzung und den permanenten Austausch von (Teil-)Ergebnissen sicherzustellen. Die einzelnen Stepstones des Arbeitsprogramms (im Bezug auf die beantragten Teilprojekte) ergeben sich daher auch aus der inneren Logik der drei Teilprojekte und deren systematischer Abstimmung.

Die den Teilprojekten verantwortlich zugeordneten Workshops sollen durch dazu gewonnene externe Perspektiven dazu dienen, die jeweils geleisteten Vorarbeiten zu forcieren. Die Nachbearbeitung und Dokumentation der Workshop-Arbeitsergebnisse hat die Funktion, diese umfassend in die Arbeit der Teilprojekte zu integrieren. Die jeweiligen Ergebnisse innerhalb der Teilprojekte sollen zum geeigneten Zeitpunkt jeweils auf (nationalen bzw. internationalen) Konferenzen zwischenpräsentiert und zur Diskussion gestellt werden. In einer gemeinsamen Abschlussphase werden die Teilprojekt-Ergebnisse zusammengefasst und schließlich in einem projektinternen Diskussionsverfahren in eine Abschlusspublikation überführt werden.

Methodischen Zusammenhalt leistet die Orientierung aller Projektteile am Ansatz der Kritischen Diskursanalyse (KDA). Aufbauend auf den konzeptionellen Vorarbeiten sollen dezidiert die in den zu untersuchenden Spielen realisierten Verfahren des Medienhandelns (Evokation) und die medialen Darstellungen von Wissen (Evidenz) berücksichtigt werden.

ÜBERGEORDNETE FORSCHUNG: NATURALISIERUNG UND TRANSPARENZ

Die projektorientierte Arbeit des Antragstellers unterstützt die Forschungen in den Teilprojekten und dient durch einen Fokus auf konzeptionelle und methodologische Fragestellungen der Integration und Zusammenführung derselben. Neben der Koordinierung der Teilprojekte werden dabei begleitend die konzeptionellen Vorarbeiten entlang der Begriffe Evidenz, Evokation und virtuelle Topografie weiter verfolgt. Die Arbeit des Antragstellers wird sich dabei übergeordnet im Hinblick auf Strategiespielen als Computerspielen auf die These der Naturalisierung bzw. Transparenz der Technik durch das Spiel richten. Die Naturalisierungsthese besagt, dass die Oberfläche des Spiels, seine visuellen Repräsentationen, als Naturalisierung der darunter liegenden komplexen codebasierten Architektur fungieren (Nohr 2005a). Demnach wäre das »Grafische von Software und Spiel eine Form der sekundären Signifikation, die die ›darunter liegende‹ Ebene von Algorithmus und Code zu einem »wahrnehmungsnahen« Zeichensystem (Sachs-Hombach) überformt und so das Entstehen funktionaler Metaphern und räumlichen Handelns ermöglicht« (Nohr 2007c). Strategiespiele scheinen geeignet, die Reichweite dieser These – zumindest hinsichtlich des Medienimplements Computerspiel – zu überprüfen und zu differenzieren. Auf Seiten der Spielenden ist strategisches Handeln offenbar regelmäßig mit der Reflektion der computationalen Basis des Spiels verbunden, spricht mit der Frage: Durch welche codebasierten Regeln sind die Entscheidungen und Spielparameter des Computers determiniert? Der Versuch der Spieler, auf determinierende Algorithmen zurückzuschließen, um das eigene strategische Handeln zu optimieren, lässt sich als Gegenbewegung zur Transparenzillusion interpretieren. Zu fragen wäre hinsichtlich einer Differenzierung der Transparenztheorie, an welchen Stellen Spiele Ansatzpunkte zur strategischen Reflektion ihrer Naturalisierungstendenz bieten und wo im Unterschied dazu die Naturalisierung sich am stärksten unhinterfragt entfalten kann.

TEILPROJEKTE: MEDIALITÄT, TOPOGRAFIE, SELBSTMANAGEMENT

Die drei Teilprojekte, auf jeder Stufe des Projekts miteinander verzahnt, akzentuieren jeweils anderer Schwerpunkte:

1. Die Medialität des strategischen Spielens.

Was ist das Strategische, das sich spezifisch in der Struktur und Verwendung des Computers als ›Medium‹ realisiert? Warum ist der Computer scheinbar ›wie gemacht‹ für das strategische Spiel? Wie schlägt das Medium der Darstellung und Kalkulation auf die Spiele selbst durch, ihre visuelle Oberfläche, ihre internen Mechanismen, aber auch ihre strategischen Optionen und praktische Spielbarkeit?

Hinsichtlich medienspezifischer Transformationen des Strategischen scheint der Vergleich von Table-Top-Spielen und computerbasierten Strategiespielen hilfreich (Remediation-These, vgl. 2.1 »Stand der Forschung«), um ein charakteristisches Differenzmerkmal der computergestützten Spielvarianten zu verdeutlichen: Letztere unterscheiden sich ästhetisch von Brettspielen grundlegend durch die Akzentuierung des Interfaces als Mittel der Darstellung, Aufarbeitung und Manipulation von spielrelevanten Daten. Diese Unterschiede herauszuarbeiten und zu untersuchen, mit welchen visuellen Codes und ästhetischen Konventionen das Informationsmanagement in computerbasierten Strategiespielen erfolgt und wie dem Spieler Zugriff auf verschiedene Informationsebenen gewährt wird, wird (grundlegend für die Betrachtungsebene) Gegenstand des Forschungsprojekts sein.

Zu berücksichtigen sind insbesondere auch diejenigen Spielformen, bei der der Computer als Gegner fungiert. Hier vollzieht der Computer nicht nur die Regeln des Spiels als Code, sondern dient darüber hinaus als ›Stellvertreter‹ und Ersatz eines menschlichen Gegners. Die strategisch-informativische Performanz des Computers zeigt sich hier darin, dass er als Spielmedium und -gegner zugleich fungiert. Spieler reflektieren diese mediale Verankerung und Performanz der Regeln und bauen darauf ihr eigenes strategisches Handeln auf: Computerbasierte Strategiespiele vollziehen sich nicht nur in einem Rahmen von Spielregeln, sondern in ihren spielerischen Strategien gegen die Regeln des Codes, indem die menschlichen Ak-

teure die ›Logik der Maschine‹ und die Funktionsweise der verwendeten Algorithmen abzuschätzen versuchen.

2. Topographien/Konflikt Räume: Topologien, Inszenierungen und Narrateme des Strategischen in computerbasierten Strategiespielen.

Medien erzeugen Räume, Spielräume für Handlungen und Kommunikationen. In die Problemstellung und Konfliktsimulation des jeweiligen Spiels gehen ›strategische Erzählungen‹ ein, die sich einerseits an den medial erzeugten Räumen des Computers und andererseits an realen Konflikten und deren ›Nacherzählung‹ ausrichten. Was sind die Räume, Architekturen, Orte, Sehweisen, Repräsentationen, Narrationen und Dramaturgien des Strategischen? Hier schließt das Projekt an Arbeiten zur Funktion und Rhetorik von Karten an. Computerspiele generieren Medienräume für die eigentliche Spielhandlung (virtueller Spielraum/Spielfeld) und evozieren so spezifische Räume der Kognition, verstanden als ›kognitive Karten‹, mit deren Hilfe sich die Spielsubjekte in den Medienräumen orientieren und eigene Handlungskonzepte entwerfen (Nohr 2007c).

Die medientheoretische Fragestellung zielt dabei insbesondere auf die Analyse der doppelten Verwendung visueller Topografien in Computerspielen als Handlungs- und Repräsentationsraum. Zwei wesentliche Aspekte der Topografien von Strategiespielen müssen daher eingehender untersucht werden: erstens die Funktion von Karten als grafische Benutzerschnittstelle (graphic user interface = GUI) und Konstituens des Spielraums, d.h. als Ort des Vollzugs von symbolischen Handlungen, und zweitens ihre Repräsentationsfunktion, also ihre symbolische Formung und inszenatorische Verwendung. Die Spieltopografien wären hinsichtlich dieser Ebene daraufhin zu befragen, welches soziale und diskursive Wissen in strategischen Spielräumen eingeschrieben ist.

3. Selbstmanagement/Gouvernementalität: Strategiespiele als Modelle des richtigen Regierens

Das Paradigma effizienter und rationaler Steuerung und Kontrolle komplexer ökonomischer, militärischer oder politischer Prozesse ist entscheidend für das Dispositiv des Strategischen in computerbasierten Strategiespielen. Foucault hat für die Technologien des Regierens den Begriff ›Gouvernementalität‹ geprägt. Für das Verständnis der den computerbasierten Strategiespielen zugrundeliegenden Rationalität ist es notwendig, die maßgeblichen Steuerungstechniken und Handlungsmodelle zu identifizieren, die deren innere und (äußere Form) determinieren. Dem folgend sind die Untersuchungsgegenstände aus der Perspektive dieses Teilprojekts eben nicht nur Spiele, die sich strategischer Handlungs- und Praxisformen bedienen, sondern auch (Ausbildungs- und didaktische) ›Tools‹ aus dem Bereich Management, Militär, Planung und Steuerung, Sportschulung, Mensch-Maschine-Schnittstelle usw. (so genannte Serious Games), die sich ›spielerischer‹ Methodiken bedienen. Hier greifen dann die diskurstheoretischen Überlegungen der Gouvernementalitätsforschung, um aufzeigen zu können, wie die ›Infiltration‹ von vorgeblich rein ludischen Praktiken durch spezialdiskursives Wissen zu Formen der Handlungsoptimierung, der Selbstadaption und des Selbstmanagements überformt werden.

3.2.1 METHODIK

3.2.1.1 Methodische Orientierung der Games Studies

Eine einheitliche methodische Ausrichtung innerhalb der Game Studies gibt es nicht. Die Methodenreflektion ist noch wenig ausgeprägt, meist werden aus den jeweiligen Disziplinen bestehende Methoden adaptiert. Jedoch bieten die Überlegungen zur Methodik der Spielanalyse von Consalvo/Dutton (2006) im Sinne eines Methodenbaukastens für eine qualitative Analyse des Spiels als ›Medientext‹ eine sinnvolle Orientierung (›interaction mapping, object inventory, interface study and logging gameplay‹). Die Autoren schlagen vor, bei der Spielanalyse protokollierend den Spielverlauf festzuhalten und dabei (semi-)statische Inhalte (Benutzerinterface, Objektinventar) von deren dynamischer Handhabung (›interaction mapping‹) und der dynamischen Interaktion mit der Spielwelt als Ganzes (›logging gameplay‹) zu

unterscheiden. Die von Consalvo und Dutton vorgeschlagene Methodik wird unmittelbar in die Strukturanalysen des Forschungsprojekts eingehen.

3.2.1.2 Methodische Vorüberlegungen: Text- und diskursorientierte Forschung

Zwar stehen Computerspiele zunehmend im Fokus medienwissenschaftlicher Forschung, Ansätze genuin medienwissenschaftlicher Theoriebildung zur Analyse und Verständnis deren Funktionalität stehen jedoch noch weitestgehend aus.

Die Berührungspunkte zwischen Game Studies und ›klassischer‹ Medientheorie sind evident; nicht nur wegen paralleler Problemfelder (Narration, Formalisierungen und Stereotypisierungen, Transparenzfrage, Wirkungsdebatte etc.), einer geteilten Technizität oder der Hybridisierung der visuellen Repräsentationen. Die offensichtlichen Überschneidungen im Objekt, aber auch grundsätzlich gemeinsame Denkweisen im Zugriff verbinden Game Studies und Medienwissenschaft. Dennoch wird gerade an den essentiellen definitorischen Eckpunkten des Spiels deutlich, wo sich Spiel und Medium unterscheiden: Mit den Schlagworten der Partizipation, Interaktion oder Immersion sind Funktionalismen des Spiels aufgerufen, die zwar in ähnlicher Weise auch in ›klassischen‹ technischen Medien auftreten, die sich aber im digitalen Spiel genuin anders ausformen.

Im Rahmen des Forschungsprojekts ›Strategie Spielen‹ soll daher durch den Antragsteller der Versuch unternommen werden, einen spezifischen methodologischen Theorierahmen zu etablieren, der in der Lage ist, die Bedeutungsformationen des digitalen Spiels theoretisch, analytisch und historisch zu umfassen.

Die Ausgangsfrage ist dabei, ob das Computerspiel sinnvollerweise als Textsorte, Diskursformation, als Struktur, als Prozess oder als subjektive oder soziale Praktik zu verstehen ist. Naheliegenderweise verändert sich das Computerspiel (und ebenso natürlich auch jedes ›Spiel mit dem Medium‹) durch die theoretische Perspektive, die sich auf das Spiel richtet. Positiv formuliert ist dies jedoch auch der Erkenntnisgewinn der Beschäftigung mit dem Computerspiel: Es lässt sich nur schwerlich aus einer generellen Verständigung über übergreifende Funktionen, Strukturen und symbolische Operationen der Medien herauslösen, sodass jede Aussage über ›das Spiel‹ im Medium zugleich auch eine Aussage über die Medien an sich ist.

Präziser möchte die vorgeschlagene Methodendiskussion aber versuchen, das digitale Medienspiel selbst als Bedeutungsformation hoher kultureller und massenmedialer Form in den Fokus zu nehmen. Das Spiel soll als ›Materialisation‹ spezifischer populärer und kommonsensualler Bedeutungsstrukturen dargestellt werden, die sich (genealogisch und archäologisch) ›quer‹ durch die Gesellschaft ziehen und als stumme bzw. diskursive Praxen wirksam werden – im Spiel und durch das mediale Spiel. Ausgangspunkt sind dabei die Intertextualitätsforschung bzw. die Ansätze der Diskurstheorie.

Aus der Intertextualität leitet sich ein medienspezifisches (Text-) Verständnis ab, demzufolge aus der Annahme einer historischen Veränderung der Relation zwischen Mediensorten und -texten (wenn also Medien Strukturen und Möglichkeiten von anderen Medien übernehmen, entlehnen und in sich bergen), nicht mehr weiter von der Annahme von ›Medien-Monaden‹ oder singulären Mediensorten ausgegangen werden kann. Dieser Begriff von Intertextualität führt zu der spannenden Frage, ob diese Verfahren der textuellen Produktivität und Fortschreibung nicht nur ausschließlich auf (dann polysem anzunehmende) Medientexte bezogen gedacht werden, sondern auch auf kulturelle Strukturen, subjektive Lesweisen und diskursive Entfaltungen bezogen werden sollte.

Damit wäre die Frage nach der Intermedialität und Intertextualität des Medienspiels nicht mehr länger eine (unterkomplexe) Frage nach den Zitationsspuren beispielsweise zwischen Spiel und Kino, sondern die Frage nach einer subjektlosen Produktivität des Spiels von Texten in einem Universum der Medientexte, in dem alle Texte Teil eines umfassenden ›text général ludique‹ wären: Die Figur des ›Gewinnens‹ innerhalb einer spielerischen Situation wäre hier ein abstraktes Beispiel, an dem sich zeigen ließe, wie sich ein solcher Text intermedial schreibt – von der Ökonomie über das Ludische selbst hin zu Konzeptualisierungen von Mediennutzungen.

Mit den Methoden der (kritischen) Diskursanalyse (s.u.) ließe sich dieses Verständnis dahingehend ausweiten, als digitale Spiele dann methodologisch als in der Handlung aktivierte Text- und Äußerungssorten zu begreifen wären, die ihre (polyseme) Bedeutung in bis dato medial unbekannter Weise in einer Handlungs- und Tätigkeitsformation des Subjekts entfalten würden. Ergebnis einer solchen Perspektive wäre die Etablierung einer medientheoretischen Lesweise eines aktiv handelnden Rezipientensubjekts, welches als einerseits in die Produktion des Textes und andererseits in die ideologischen und symbolischen ›Hegemonien‹ einer auf Äußerungspraktiken basierenden Mediengesellschaft hochgradig eingebunden zu verstehen wäre.

3.2.1.3 Methodologie: kritische Diskursanalyse

Methodologisch soll sich das Projekt ›Strategie Spielen‹ im engeren Sinne diskurstheoretisch orientieren. Dabei soll es vorrangig (methodologisch) um die Koppelung von einzelnen Diskurselementen gehen. Denn die Ausgangsthese des Projekts ist es, dass sich im (Computer-)Spiel Bedeutungskonstellationen des Spielerischen mit außerspielerischen Bedeutungsmustern und Regelungssystemen (Strategie, Selbstmanagement etc.) verschränken.

Es bedarf also eines theoretischen Rahmens, der einerseits die Interrelation von historisch-dynamischen Bedeutungsmustern und andererseits die Handlungsstruktur des Untersuchungsgegenstandes berücksichtigt.

Einer kritischen Diskursanalyse geht es daher nicht um die Analyse von inhärenten Bedeutungsstrukturen oder die Frage nach einem subjektiven Kontext, sondern um eine Einbettung des Äußerungs- und Handlungsmaterials in die gesamte Artikulationspraxis einer Gesellschaft und der interdependenten Bedeutungskonstitution im Subjekt. Die Äußerungen des Subjekts umfassen mehr als nur die subjektiven ›Texte‹, sondern auch sein Handeln und seine sozialen Praktiken.¹¹ Die Diskursanalyse betont also einerseits die Subjekt-Gesellschaft-Relation und geht andererseits über die geschlossene Gattungsgrenze oder den Werk- bzw. Autorenbegriff hinaus: Texte sind – so verstanden – Ensembles von Diskursfragmenten (Jäger 2004, 22). Wichtigste Erkenntnis der Diskursanalyse ist aber, dass das Subjekt durch die Diskurse geformt und ›appliziert‹ wird: »In den Diskursen liegen sog. Applikationsvorgaben für die Formierung / Konstituierung der Subjekte und von deren Bewußtsein und damit auch für ihre Tätigkeiten und ihr Handeln vor. Es sind somit die Menschen, die Wirklichkeit gestalten, sozusagen als in die Diskurse verstrickte Agenten der gesellschaftlich-historisch vorgegebenen Diskurse« (ebd. 22).

Das Verdienst der kritischen Diskurstheorie (im Folgenden vorrangig orientiert an den Arbeiten Jürgen Links beziehungsweise der so genannten Duisburger Schule für Kritische Diskursanalyse) ist es, diese Definition des Diskurses weiter zu treiben; dies ausgehend von der schlichten Beobachtung, dass Orte und Zeiten der Aussage sich durch deutlich offenliegende Unterschiede konstituieren. Verschiedene Faktoren der Differenzierung prägen, bilden und stabilisieren unterschiedliche ›Sprachformen‹, Aussageformen und Wissenskomplexe.

Eine solche Differenzierung setzt an einer Überzeugung an, moderne Gesellschaften durch funktionale Ausdifferenzierung charakterisiert zu betrachten, d.h. durch die Entwicklung abgrenzbarer und spezieller Praxis- und Wissensbereiche, die ihre jeweilig eigenen Aussagestrukturen in Form spezifischer Wissensdiskurse ausgebildet haben. In diesen Orten dominieren spezialisierte Sprachformen die subjektive und intersubjektive Wissenszirkulation, so genannte Spezialdiskurse. Den Abgrenzungsverfahren der Spezialdiskurse (untereinander wie auch den common sense-Diskursen der ›populär-kulturellen‹ Orte) stehen dann Integrations- und Reintegrationsverfahren zur Seite, die quasi ›kompensativ‹ diese distinkten Bereiche aneinander ankoppeln. Translationsarbeit und Kommunikation wird somit durch kop-

¹¹ Der Terminus ›Aussage‹ wiederum meint hierbei nicht deskriptive Aussagen oder grammatikalische Sätze oder Sprechakte – Aussage meint die völlig individualisierte, kontingente, anonyme, nackte und knappe Materialität des zu einer bestimmten Zeit

pelnden Strukturen und Diskurse hergestellt. Und diese verbindenden Strukturen firmieren in der Linkischen Diskurstheorie unter dem Begriff des Interdiskurses.

»Die wichtigste Funktion solcher kultureller Interdiskurse ist die Produktion und Bereitstellung von diskursverbindenden Elementen und mit deren Applikation die Produktion und Reproduktion kollektiver und individueller Subjektivität, die in hochgradig arbeitsteiligen und ausdifferenzierten Gesellschaften leben können, ohne ständig in verschiedenste Spezialisierungen und Professionalisierungen auseinander gerissen zu werden« (Parr/Thiele 2004, 265).

Jäger 2004 ergänzt das Projekt der kritischen Diskursanalyse noch durch die Integration der Handlungstheorie nach Leontjew 1982. Dessen Tätigkeitstheorie adressiert zunächst hauptsächlich das Subjekt selbst, welches in einem sozialen und historischen Kontext situiert ist. Tätigkeit ist dabei zunächst der Zusammenhang von Denken, Sprechen und Handeln. Diese drei Kategorien können nicht unabhängig voneinander bestehen – ohne Denken kein Sprechen und kein Handeln. Kulturelle Objekte entstehen in ihrer Bedeutung nur durch die Tätigkeit des Menschen. Es gibt keine Bedeutung des Objekts aus sich heraus, diese wird dem Objekt durch das Subjekt zugewiesen.

3.2.2 DARSTELLUNG DES ARBEITSPROGRAMMS

3.2.2.1 Kurzüberblick über die einzelnen Phasen des Arbeitsprogramms

A: Exploration und Materialgewinnung (3 Monate)

- Materialgewinnung
- Übersicht über die wichtigsten computerbasierten Strategiespiele
- Auswahl von prototypischen Spielen für spätere Analyse
- Einrichten einer gemeinsamen Videodatenbank
- Computer-/Videoaufzeichnung charakteristischer Spielverläufe

B: Ordnen und Klassifizieren (3 Monate)

- Aufbereiten des gewonnenen Materialkorpus für die Analyse
- Entwickeln geeigneter Ordnungskategorien für die Spiele aus dem Korpus
- Beschreibung und Typisierung
- Identifizierung und Beschreibung idealtypischer Handlungsstrategien
- Identifizierung und Beschreibung idealtypischer Konflikttypen
- Identifizierung und Beschreibung der wichtigsten visuellen Elemente der Darstellungsebene und Interface-Funktionalitäten

C: Erste Ergebnissicherung und Thesenausarbeitung (2 Monate)

- Zwischenbericht über Exploration und Typisierung
- Überprüfung und Kritik des Materialkorpus
- (Mögliche Erweiterung des Korpus)
- Thesenartige (Re-)Formulierung der Arbeitsfragen für die folgenden Analyseschritte
- Austausch und Diskussion der Zwischenergebnisse

D: Workshop (Topografien des Strategischen) (6 Wochen)

- Workshop-Vorbereitung und Durchführung
- Aufnahme externer Impulse
- Schriftliche Zusammenfassung der Impulse und Ergebnisse des Workshops
- Einpflegen der Ergebnisse in die Online-Plattform

E: Methoden- und Erkenntnisorientierte Modellbildung (3 Monate)

- Methodenorientierte Koordination der Teilprojekte
- Überführung der Leitthesen/Arbeitsfragen in überprüfbare Modelle
- in den Teilprojekten modellhafte Strukturanalyse je eines einzelnen Spiels

G: Vorbereitung Kontextanalyse (3 Monate)

- Ermittlung diskursiver Kontexte

- Bestimmung und Auswahl relevanter Spezialdiskurse und spezialdiskursiver Ereignisse
 - Korpusaufbau zu den Spezialdiskursen Teilprojekt 1 »Medialität« (Simulationstheorie und mathematische Spieltheorie)
 - Korpusaufbau zu den Spezialdiskursen Teilprojekt 2 »Topografie« (Militärstrategie und Kartografie)
 - Korpusaufbau zu den Spezialdiskursen Teilprojekt 3 »Management« (Betriebswirtschaftliche Optimierungsstrategie und Serious Games)
- H: Workshop (Gouvernementalität und Selbstmanagement) (6 Wochen)
- Workshop-Vorbereitung und Durchführung
 - Aufnahme externer Impulse
 - Schriftliche Zusammenfassung der Impulse und Ergebnisse des Workshops
 - Einpflegen der Ergebnisse in die Online-Plattform
- I: Kontextanalyse (4 Monate)
- Rückbindung der Workshop-Ergebnisse an die Kontextanalysen
 - Methoden- und ergebnisorientierte Überprüfung und Spezifizierung der Fragestellung der Teilprojekte
 - Komplettierung der ausgewählten Spezialdiskurs-Korpora
 - Auswertung der Spezialdiskurs-Korpora
- J: Detailanalysen (3 Monate)
- Konsolidierung der Ergebnisse der Typisierung und der Kontextanalyse
 - Detailanalyse Medialität des strategischen Spiels
 - Detailanalyse Topografien des strategischen Spiels
 - Detailanalyse Handeln und Selbstmanagement des strategischen Spiels
- H: Workshop (Medialität des Strategischen) (6 Wochen)
- Workshop-Vorbereitung und Durchführung
 - Aufnahme externer Impulse
 - Schriftliche Zusammenfassung der Impulse und Ergebnisse des Workshops
 - Einpflegen der Ergebnisse in die Online-Plattform
- J: Komplettierung Detailanalysen (5 Monate)
- Abschluss der Detailanalysen in den Teilprojekten
 - Zusammenführung der Ergebnisse der Teilprojekte
 - Formulierung der Ergebnisse und offener Forschungsfragen
- K: Ausarbeitung, Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse (5 Monate)
- Organisation und Durchführung Abschlusstagung »Strategie Spielen«
 - Aufarbeitung der Ergebnisse für deren Präsentation auf der Abschlusstagung
 - Präsentation der Teilprojekte
 - Präsentation Methodenreflektion
 - Herausgabe des Abschlussbandes

3.2.2.2 Grafische Übersicht des Arbeitsprogramms siehe Anlage »Flowchart«

3.2.2.3 Ausführliche Darstellung des Arbeitsprogramms

Das Arbeitsprogramm gliedert sich in mehrere Phasen, die jeweils parallel bearbeitet werden. Eine Ausnahme hiervon stellen die Workshops dar. Deren Vor- und Nachbearbeitung wird jeweils im Schwerpunkt aus einem Teilprojekt heraus verantwortet. Jedes Teilprojekt soll durch Personal im Umfang einer halben Mitarbeiterstelle (wie beantragt) bearbeitet werden. Die Aufteilung in drei Teilprojekte

entspricht also der Verteilung der Mitarbeiterstellen. Vorgesehen ist eine eigenverantwortliche Bearbeitung der Teilprojekte, bei kontinuierlicher Rückbindung an die Ergebnisse des Gesamtprojekts. Für die Koordinierung und systematische Zusammenführung der Teilprojekte sind neben übergreifendem methodischem Vorgehen speziell die gemeinsame Nutzung des zu erstellenden Spielekorpus sowie die Nutzung gemeinsamer Datenbanken für die Literatur- und Materialarbeit vorgesehen. Die Verwendung gemeinsamer Wissensressourcen und deren infrastrukturelle Voraussetzungen innerhalb des Projekts werden im Abschnitt »Gemeinsame Ressourcen« ausführlicher dargestellt.

A: Exploration und Materialgewinnung (3 Monate)

In dieser Arbeitsphase wird die Auswahl der untersuchenden computerbasierten Strategiespiele getroffen, nach Relevanz und Repräsentativität exemplarischer Titel. Die Recherche wird sich auf Vorarbeiten aus der vorangegangenen Projektphase stützen können, in der ein genregeschichtlicher Überblick über die Entwicklung computerbasierter Strategiespiele als Unterhaltungssoftware erarbeitet werden soll (Wiemer). In eine gemeinsam zu nutzende Videodatenbank werden Aufzeichnungen charakteristischer Spielverläufe eingepflegt. Diese stehen für die folgenden Arbeitsschritte allen Projektteilnehmern als Materialgrundlage zur Verfügung. Die Materialgewinnung orientiert sich in der Breite an relevanten Titeln für alle aktuellen Plattformen (PC, Xbox, Playstation, Wii). Für ältere Software wird auf Emulatoren zurückgegriffen. Die Aufzeichnungen von Spielverläufen werden zentral auf Servern der HBK gespeichert und im Intranet für das Projekt zur Verfügung gestellt.

B: Ordnen und Klassifizieren (3 Monate)

Die Aufarbeitung des gewonnenen Materials korpus verlangt die Entwicklung geeigneter Ordnungskategorien. Hierbei sind verschiedene Spiel->Typen« (militärisches Strategiesspiel, Aufbausimulation, Wirtschaftssimulation, Nationbuilding; Einzelspieler-Modus, Mehrspieler-Modus; Strukturanalogien und -differenzen zu Brettspielen; zeitlicher Modus (Echtzeit-Strategie, rundenbasierte Spiele oder Kombination, u.a.)) zu berücksichtigen. Darüber hinaus sollen auch die Inszenierungsweise und dargestellte Konflikttypen sowie die Verwendung von spezifischer Computer-Medientechnik beachtet werden. Entsprechend den Schwerpunkten der Teilprojekte ergeben sich hier unterschiedliche Typisierungsansätze. Die benötigten Kategorien sollen ermöglichen, neben den obligatorischen Standardkategorien wie Produktionsland, technische Plattform, Spieleranzahl, Produktionsjahr etc. insbesondere qualitative Differenzierungen vorzunehmen. Im Teilprojekt 1 »Medialität« wird besondere Aufmerksamkeit auf die Bestimmung unterschiedlicher Typen von Handlungsstrategien/Spielstrategien gelegt werden, die eine Zuordnung der Spiele aus dem Korpus erlaubt. Teilprojekt 2 »Topografien« wird insbesondere Kategorien bilden, um Spiele hinsichtlich ihrer Darstellungstechniken und Formen der Datenvisualisierungen zu differenzieren. Im Teilprojekt 3 »Management/Gouvernementalität« werden speziell unterschiedliche Konflikttypen identifiziert und beschrieben werden.

C: Erste Ergebnissicherung und Thesenausarbeitung (2 Monate)

Die Ordnung und Typisierung der Spiele ist als wesentliche Vorarbeit für die spätere Analyse zu verstehen. Bei der Bildung geeigneter Kategorien und der Typisierung der Spiele werden implizit Modelle angewendet, deren Voraussetzungen und Kriterien sich in Abhängigkeit vom Material ergeben, zugleich aber auch theoretische Vorannahmen enthalten. Diese sollen in ersten Zwischenberichten explizit gemacht werden. Die Zwischenberichte dienen darüber hinaus der Ergebnissicherung der Explorations- und Typisierungsphase: Die gefundenen Kategorien zur Klassifizierung der im Korpus enthaltenen Spiele sollen differenziert beschrieben, überprüft und systematisiert werden. Die Typisierung ist eine erste Erschließung des Materials für die folgenden Analyseschritte. Die gefundenen Kategorien müssen daher auf ihre analytische Brauchbarkeit hin überprüft werden.

Ebenso gilt es, den bis dahin erstellten Korpus zu überprüfen: Eine Recherche in bestehenden Datenbanken zu Computerspielen zeigt, dass weit mehr als 600 Titel

dem Genre des Strategiespiels zugerechnet werden können. Der projektbezogene Korpus kann demgegenüber nur einen kleinen Ausschnitt abdecken. Die Aussagekraft der im Korpus enthaltenen Titel muss daher an Kriterien der Differenziertheit und der Repräsentativität überprüft werden. Dort, wo der Korpus wesentliche/typische Charakteristika von Strategiespielen zu diesem Zeitpunkt des Projekts noch nicht erfasst, ist dieser entsprechend zu erweitern.

In engem Bezug zu den Ergebnissen der Typisierung werden für die Teilprojekte die nachfolgenden Arbeitsschritte präzise geplant. Die Zwischenberichte dienen dabei als Grundlage für die (Re-)Formulierung von Arbeitshypothesen, die in den Teilprojekten weiterverfolgt und bearbeitet werden. Auf gemeinsamer Materialgrundlage werden so jeweils unterschiedliche Schwerpunkte für die folgenden Analysen formuliert.

D: Workshop »Topografien des Strategischen« (6 Wochen)

Im gesamten Arbeitszusammenhang des Projekts kommt der Arbeitsform »Workshop« große Bedeutung zu. Die Funktion der Workshops besteht grundsätzlich im Austausch mit anderen Wissenschaftlern, die Theorie-Impulse für die laufende Arbeit geben können. Zugleich sollen sie die kritische Diskussion der Arbeitshypothesen und die Vorbereitung der Kontextanalysen (Spezialdiskurse) forcieren. Jeder Workshop ist thematisch auf den Schwerpunkt eines Teilprojekts ausgerichtet. Die Organisation der insgesamt drei Workshops liegt daher jeweils in der Verantwortung eines anderen Teilprojekts. Der erste Workshop wird von dem Mitarbeiter des Teilprojekts 2 vorbereitet. Die anderen Teilprojekte arbeiten währenddessen parallel weiter an ihren nächsten Arbeitsschritten. Die beiden weiteren Workshops werden jeweils aus dem Zusammenhang der anderen Teilprojekte organisiert und nachbearbeitet.

Zum jedem Workshop werden bis zu sechs Fachleute eingeladen, um mit diesen für das Projekt relevante Aspekte des Strategischen zu diskutieren. Für den Workshop »Topografien des Strategischen« kommen insbesondere Fachleute aus den Bereichen Medientheorie, Geografie, Spieltheorie und Politologie in Betracht, für den Workshop zu »Gouvernementalität und Selbstmanagement« Fachleute aus der Gouvernementalitätsforschung, der Betriebswirtschaftslehre, Psychologie, Organisations- und Arbeitswissenschaft. Der dritte Workshop wird im Unterschied zu den vorangegangenen weniger auf die Kontexte des strategischen Spiels ausgerichtet sein. Er dient wesentlich der medientheoretischen Reflektion und Einordnung der verschiedenen Strategiediskurse. Für diesen Workshop werden vor allem Wissenschaftler aus der Medienwissenschaft, Kulturwissenschaft und den Game Studies nach Braunschweig eingeladen.

Die konkreten Teilnehmer der Workshops stehen zum Antragszeitpunkt noch nicht fest und können erst sinnvoll während des Projekts bestimmt werden, abhängig vom konkreten Forschungsverlauf.

Die Mitarbeiter der verantwortlichen Teilprojekte werden die Impulse und Ergebnisse der Workshops zusammenfassen und mit der Dokumentation desselben in die Online-Plattform des Projekts einpflegen. Dort sind die Ergebnisse für die gesamte Projektdauer für alle Mitarbeiter jederzeit verfügbar und auch dezentral zugänglich.

E: Methoden- und erkenntnisorientierte Modellbildung (3 Monate)

Nach der Explorations- und Typisierungsphase und der Abstimmung der Teilprojekte hinsichtlich der (re)formulierten Arbeitshypothesen gilt es, die Arbeit auch methodisch für die nächsten Arbeitsschritte aufeinander abzustimmen. Dies geschieht zwar grundsätzlich kontinuierlich während des gesamten Projekts, besonderes Gewicht kommt der methodischen Koordination jedoch in der Phase der Modellbildung und Modellanalyse zu. Diese Projektphase hat das Ziel, ein an der Kritischen Diskursanalyse ausgerichtetes Modell zu entwickeln, das auf die Bedingungen der Analyse von Computerspielen zugeschnitten ist. Die Arbeitshypothesen müssen in dieser Phase in ein überprüfbares Modell überführt werden. Unabhängig von der Kontextanalyse muss sich das methodische Vorgehen in allen Teilprojekten auf ein gemeinsames Theoriemodell beziehen lassen. Da sich in jedem Teilprojekt ande-

re Schwerpunkte im Hinblick auf die relevanten diskursiven Kontexte finden, ist die Verschränkung von Interdiskurs (Strategiespiel) und Spezialdiskurs (Kontext) für jedes Teilprojekt differenziert zu betrachten. Die materialorientierte Analyse jedoch erfordert, nach definierten Kriterien vorzugehen. Um die Anforderungen an das zu entfaltende diskursanalytische Modell zu bestimmen, werden exemplarische Strukturanalysen an jeweils einem Spiel vorgenommen. Arbeitshypothese, Modellbildung und exemplarische Strukturanalyse sind so aufeinander zu beziehen, dass die folgenden Kontextanalysen logisch und systematisch daran anschlussfähig sind.

Die exemplarischen Strukturanalysen orientieren sich an den von Dutton/Consalvo (2006) entwickelten methodischen Basis-Werkzeugen zur Spielanalyse. Demgemäß werden die Beschreibung und Analyse des Objektinventars, der Interface-Struktur (bezüglich der Spielhandhabung), der angebotenen Interaktionsmöglichkeiten sowie die Protokollierung des Spielverlaufs als Grundlage für die Strukturanalyse verwendet.

G: Vorbereitung Kontextanalyse (3 Monate)

Ziel der Kontextanalyse ist es, die in Strategiespielen eingegangenen Wissensformationen und Handlungsmodelle zu identifizieren und zu beschreiben. Umgekehrt sind Strategiespiele selbst Bestandteile von Spezialdiskursen, wie sich anschaulich bei den so genannten Serious Games zeigt. Die Kontextanalyse untersucht die Verschränkung der Diskurse (diskursive Kopplungstheorie). Zugleich wird nach der Funktion des Spiels für die relevanten Spezialdiskurse gefragt, insbesondere im Hinblick auf die Medialisierung des strategischen Dispositivs. Die Bestimmung und Auswahl relevanter Spezialdiskurse erfolgt sowohl material- als auch theorieorientiert. Im engeren Sinn sind als zu explorierende Wissensfelder die mathematische Spieltheorie, Konfliktforschung und Simulationstheorie, Gouvernamentalitätsforschung, Kartographie, Betriebswirtschaftslehre sowie militärische Strategieforschung anzusehen. In jedem Teilprojekt wird, bezogen auf den jeweiligen Schwerpunkt, ein Korpus von schriftlichen, bildlichen und audiovisuellen Diskursfragmenten aufgebaut. Für die Erstellung des Korpus als relevant anzusehen sind dabei jene Elemente in denen erkennbar strategische Wissensformationen innerhalb der Spezialdiskurse thematisch oder virulent werden. Zu suchen sind insbesondere auch diskursive Ereignisse (bspw. Technologie- und Paradigmenwechsel), an denen Umwertungen des Strategischen erkennbar werden. Arbeitstechnisch ist es sinnvoll, in jedem Teilprojekt einen dezidierten Fokus auf eine begrenzte Anzahl an Spezialdiskursen vorzunehmen. Teilprojekt 1 »Medialität« wird am Korpusaufbau mit Schwerpunkt Simulationstheorie und mathematische Spieltheorie arbeiten. Teilprojekt 2 »Topografie« wird sich auf den militärischen Strategiediskurs und Kartografie konzentrieren. Im dritten Teilprojekt werden für die Kontextanalyse Wechselbeziehungen zwischen betriebswirtschaftlichem Strategiediskurs und Strategiespielen im Zentrum stehen.

H: Workshop »Gouvernamentalität und Selbstmanagement«
Siehe Abschnitt D zur Erläuterung der Workshops.

I: Kontextanalyse (4 Monate)

Die Auswertung der erstellten Spezialdiskurs-Korpora erfolgt in Bezug auf die Fragestellungen der Teilprojekte. Ausgehend von den Beobachtungen an dem primären Materialkorpus und den daraus abgeleiteten Kategorien und Typen werden Entsprechungen, Differenzen und Verschiebungen gesucht, über die sich die Spezialdiskurse mit dem Interdiskurs Strategiespiele in Beziehung setzen. Welche Modelle und welches Denken von Strategie formieren sich bspw. in der mathematischen Spieltheorie? Welche Konzeptionen, Medialisierungen und Anwendungen charakterisieren den Strategiebegriff im Bereich Management und Arbeitsorganisation oder im militärischen Strategiediskurs? Welche Konfliktkonstellationen und -simulationen werden im strategischen Spiel modelliert? Welche Konkretisierungen/Materialisierungen des Strategischen sind für den jeweiligen Spezialdiskurs charakteristisch? In welche Repräsentationen, Narrationen und Dramaturgien wird das strategische Denken eingebunden?

Die Auswertung der Spezialdiskurs-Kopora ist dabei jeweils an den primären Materialkorpus der Spiele rückzubinden und mit dem Fokus der Teilprojekte abzugleichen. Bei der Analyse der Kontexte ist das entwickelte Modell (Phase E) bezüglich der Relation von Interdiskurs und Spezialdiskurs zu überprüfen und gegebenenfalls zu modifizieren bzw. hinsichtlich der Funktion strategischen Spielens zu spezifizieren.

J: Detailanalysen (3 Monate)

Die Detailanalysen sind eine Feinanalyse mehrerer Strategiespiele aus dem primären Materialkorpus. Die Vorbereitung der Detailanalysen umfasst die Zusammenführung der Ergebnisse der Kontextanalyse mit den Ergebnissen der Explorations- und Typisierungsphase. Ausgangspunkt ist dabei die Modellanalyse (Phase E), die durch die Ergebnisse der Kontextanalyse ergänzt und differenziert werden soll. Was zunächst am einzelnen Spiel modellhaft durchgeführt wird, soll auf mehrere Spiele übertragen werden. Unter Einbeziehung der vorangegangenen Arbeitsschritte sollen die Detailanalysen differenziert die Medialität des strategischen Spiels, die Topografien des strategischen Spiels sowie Handlungsmuster und Selbstmanagement des strategischen Spiels entfalten.

H: Workshop »Medialität des Strategischen« (6 Wochen)

Siehe Abschnitt D zur Erläuterung der Workshops.

J: Komplettierung Detailanalysen (5 Monate)

Der Abschluss der Detailanalysen nimmt zeitlich und vom Arbeitsaufwand den größten Umfang ein. Ziel ist nicht nur die analytische Beschreibung des strategischen Dispositivs im Computerspiel, sondern eine differenzierte Beantwortung der Ausgangsthese des Projekts, dass sich im Computer-(Spiel) Bedeutungskonstellationen des Spielerischen mit außerspielerischen Bedeutungsmustern und Regelungssystemen koppeln. Die Einbeziehung der Kontextanalysen soll ermöglichen, die Bedeutungsformation des digitalen Spiels als Interrelation unterschiedlicher Wissensbereiche zu bestimmen. Als Grundlage für die Detailanalysen soll bezüglich des Primärkorpus wiederum die modulare Analysetechnik von Dutton und Consalvo dienen. Die Verschränkung der Spielanalysen mit der Kontextanalyse soll als Durchführung/Erprobung des zuvor entwickelten Theoriemodells (Phase E) konzipiert werden.

Schließlich werden die Ergebnisse der jeweiligen Detailanalysen aus den Teilprojekten zusammengeführt und ein zusammenhängendes Methoden- und Analysemodell eingebunden (wiederum als Reformulierung und Modifikation des in Phase E entwickelten Modells). Nach Abschluss der Detailanalysen sind neben den Ergebnissen kritisch jene Forschungsfragen zu formulieren, die zur Konsolidierung des Modells als notwendig erachtet werden müssen bzw. mit der angewandten Methode nicht oder nur unzureichend beantwortet werden konnten. Das heißt, dass die Limitierung/Reichweite des erarbeiteten Modells offengelegt werden soll.

K: Ausarbeitung, Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse (5 Monate)

In der Abschlussphase des Projekts sollen die erreichten Ergebnisse schriftlich ausgearbeitet und präsentiert werden. Geplant ist hierfür die Vorstellung der Forschungsergebnisse auf der Abschlussstagung »Strategie Spielen«. Es soll eine Präsentation der Teilprojekte sowie eine Ausarbeitung der Methodenreflexion und ihres Beitrags zum Ansatz der Games Studies erfolgen.

Die Abschlussstagung wird sich inhaltlich auf Strategiespiele im Fokus von Medienwissenschaft und Game Studies konzentrieren. Vorgesehen ist eine Tagung mit etwa 12-15 auswärtigen Referenten. Am Ende des Projekts soll ein Abschlussband editiert werden, der die Ergebnisse des Projekts im Zusammenhang dokumentiert und der Öffentlichkeit zugänglich macht.

3.2.2.4 Gemeinsame Ressourcen und infrastrukturelle Vernetzung der Teilprojekte

Die Koordinierung des Projekts stützt sich auf die Verwendung zusammenhängender Methoden (modulare Spielanalyse nach Dutton/Consalvo sowie Ansatz der Diskursanalyse) und gemeinsame Kommunikations- und Wissensressourcen. Als funktionale Ressourcen sind das Arbeitsarchiv, die Literaturdatenbank WIKINDEX sowie die Online-Plattform des Projekts zu nennen. Für die Korpusanalyse ist der Aufbau eines Arbeitsarchivs als Datenbank für die zu untersuchenden Strategiespiele vorgesehen. Mit dieser Datenbank werden die Aufzeichnungen typischer Spielverläufe verknüpft, die zu Beginn des Projekts erstellt werden. Im IMF existiert die nötige Infrastruktur, um dieses Arbeitsarchiv für alle Mitarbeiter im Intranet zugänglich zu machen.

Als projektbezogene Literaturdatenbank soll WIKINDEX zum Einsatz kommen. Diese unter freier Lizenz stehende Datenbank erlaubt die gemeinsame Nutzung über ein Webinterface. Sie nimmt neben Literaturtiteln auch Kommentare und Exzerpte zu bearbeiteter Literatur auf und ermöglicht somit, die projektintern notwendige Literaturrecherche und -aufarbeitung zu vernetzen und zu koordinieren. Als Referenzimplementierung ist dabei die »Digiplay games research bibliography« (<http://digiplay.org.uk/wikindx3/>) anzusehen, die derzeit mehr als 2.100 Titel enthält.

Weiterhin wird die praktische Vernetzung der Teilprojekte durch die Nutzung einer projektbezogenen Online-Plattform forciert, die auch der Dokumentation der Workshops dienen wird. Seit Projektbeginn (April 2006) ist diese Plattform eingerichtet unter www.strategiespielen.de. Für den Antragszeitraum sind die kontinuierliche Nutzung und der Ausbau dieser Plattform vorgesehen, nicht nur für projektinterne Zwecke, sondern auch für die Kommunikation des Projekts nach außen.