

Die Publikation *Junge Löwen im Käfig* liefert mit ihren knapp 500 Seiten einen Überblick über die Kunstschaaffenden in Böhmen, Mähren und Schlesien von 1918 bis 1938, der in der Forschung lange gefehlt hat. Aufgrund der politischen Ereignisse der späten 1930er Jahre und der Nachkriegszeit gerieten die Künstler und ihre Werke lange in Vergessenheit. Dieses große und umfassende Thema wird dem Leser durch eine historische Aufarbeitung näher gebracht und es wird ein Überblick gegeben, wobei Fragen offen bleiben und vieles nicht beantwortet werden kann. Dies ist aber der Intention der Publikation geschuldet: *Junge Löwen im Käfig* ist das erste Ergebnis dringender notwendiger Grundlagenforschung, das neue Themengebiete in der tschechoslowakischen Kunstlandschaft eröffnet und zu neuen Forschungsprojekten anregen soll, wodurch der Publikation eine besondere Bedeutung zukommt.

CAROLIN BINDER
Regensburg



Ian Bogost; How to Talk about Videogames; Minneapolis/London: University of Minnesota Press 2015; 208 S.; ISBN 978-0-8166-9912-4; \$ 19,95

Game Criticism? Ian Bogost lotet die Grenzen und Möglichkeiten der Videospieldkritik aus

Im Lichte ihrer gestiegenen gesellschaftlichen Relevanz rücken Videospiele seit geraumer Zeit vermehrt in den Fokus wissenschaftlicher Auseinandersetzungen. Im ebenso jungen wie umtriebigen und zugleich heterogenen Feld der Game Studies, das vor allem in der deutschen Medienwissenschaft vermehrt an Einfluss gewinnt, sind in jüngerer Zeit auch zunehmend Ansätze vertreten, die sich Videospiele aus kunstgeschichtlicher Perspektive widmen. So spricht etwa Stephan Günzel in ebenso überraschender wie erhellender Weise, unter Rückgriff auf eine Unterscheidung Heinrich Wölfflins, von einer Renaissanceform und einer Barockform des Egoshooters,¹ wie Thomas Hensel Überlegungen Alois Riegls in instruktiver Weise für eine Beschreibung des Spiels *The Last of Us* (Naughty Dog/Sony 2013) fruchtbar macht.² In vielen Debatten innerhalb wie außerhalb der Game Studies wird dabei gleichwohl oftmals zu schnell die Frage nach dem Kunstcharakter des Videospiele beantwortet: Aufgrund eher vager Analogien zu anderen ästhetischen Medien oder zur Geschichte der Kunst – schließlich seien ja auch die Readymades von

1 Vgl. Stephan Günzel, *Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt am Main 2012, Kapitel 2.2.

2 Vgl. Thomas Hensel, „Zwischen ludus und paidia. The Last of Us als Reflexion des Computerspiels“, in: *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, hrsg. von Benjamin Beil u. a., Bielefeld 2014, S. 145–183.

Duchamp hinsichtlich ihres Kunststatus zunächst umstritten gewesen – wird das Videospiele ohne weitere Überlegungen dem Reich der Kunst zugeschlagen. Ist zwar als Reaktion auf das in den Massenmedien tendenziell vorherrschende Zerrbild von Videospiele, das unter anderem im jüngst wieder reanimierten Begriff des ‚Killerspiels‘ Ausdruck findet, der Versuch gerechtfertigt, das Videospiele als ästhetisches Medium zu verteidigen, so folgt daraus eben noch nicht, dass man es auch als ein kunstfähiges Medium betrachten muss.

Von entscheidender Bedeutung für die Frage der Kunstfähigkeit des Videospiele ist dabei die Art und Weise, wie wir über Videospiele gemeinhin sprechen. Einen nicht unwichtigen Ausschnitt in unserer Praxis des Sprechens über Videospiele nehmen Besprechungen in Fachzeitschriften, im Internet und vermehrt auch in Feuilletons großer Tageszeitungen ein. Und man muss konstatieren: Auch wenn hier in den letzten Jahren im Rahmen bestimmter Print- und Onlinemedien Veränderungen zu erkennen sind,³ so haben die meisten Besprechungen nach wie vor eher den Charakter von Consumer Reports denn von Rezensionen. Videospiele werden mitunter eher wie Waschmaschinen denn wie ästhetisch relevante Gegenstände behandelt. Ian Bogost – bekannt geworden vor allem mit seinem Buch *Unit Operations*, in dem er informationstechnische Überlegungen mit literaturwissenschaftlichen Erwägungen zu einer Theorie der Rhetorik von Videospiele verband –⁴ geht in seinem neuen Buch diese Herausforderung frontal an. Zu den Stärken des Buchs gehört dabei, dass es sich die Antwort nicht zu leicht macht: Keineswegs als Apologie des Videospiele konzipiert, legt das Buch den Finger in die Wunde, dass nicht allein viele Spiele ihrem Anspruch, ästhetisch relevant sein zu wollen, nicht gerecht werden, sondern dass auch die Community der Spieler letztlich häufig mit zu wenig zu schnell zufrieden ist.

How to Talk About Video Games ist dabei eigentlich kein Buch im herkömmlichen Sinne: Es versammelt zwanzig größtenteils andernorts bereits erschienene Kolumnen, die sich jeweils bestimmten Spielen, Firmen oder allgemeineren Tendenzen des Mediums widmen. Flankiert werden die Kolumnen von einem kurzen Einleitungs- und einem kurzen Schlusskapitel. Gerade das programmatisch gehaltene Einleitungskapitel ist gleichwohl schwach: Bogost nimmt sich der Herausforderung, dass viele Besprechungen von Videospiele eher den Charakter von Consumer Reports denn von Rezensionen haben, derart an, dass er behauptet, Videospiele oszillierten letztlich *zwischen* funktionalen Gegenständen und ästhetischen Gegenständen eigenen Rechts: „Videogames are a lot like Toasters. We think they are appliances, mere tools that exist to entertain or distract. [...] But then, we also have to admit that games are something more than just nondescript vessels that are delivering dosages of video pleasure. They include characters and personas with whom we can identify and empathize, like we might do with a novel or a film. They are composed of forms and designs derived from whole cloth, producing visual, tactile, and locomotive appeal like

3 Besonders hervorzuheben sind hier das WASD-Bookazine sowie die mittlerweile eingestellte GEE.

4 Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge/Mass 2006.

fashion or painting or furniture. They insert themselves into our lives, weaving within and between our daily practices, both structuring and disrupting them. They induce feelings and emotions in us, just as art or music or fiction might do." (ix) Videospiele sind deshalb gewissermaßen ontologische Mutanten, weil keine der beiden Seiten als solche einen Fehler macht, sondern ein Fehler nur dann besteht, wenn sie die jeweils andere Seite nicht zugleich integriert: „How to talk about video games? Like a critic, not a reviewer, for one, but also: like a toaster critic, not just a film critic. To do game criticism is to take this common-born subject as toaster and as savior, as milk and as wine, as idiocy and as culture“. (xiii) Diese These ist aber nicht zuletzt deshalb wenig überzeugend, weil unklar bleibt, warum die Tatsache, dass *einige* Videospiele eher als bloß funktionale Gegenstände zu beschreiben sind, während *andere* als ästhetische Gegenstände eigenen Rechts zu beschreiben sind, dazu führen sollte, dass *beide beides* zugleich sind. Anders als Bogost hier behauptet, spricht wenig dafür, dass es sich im Bereich der Videospieldkritik anders verhält als in der Auseinandersetzung mit anderen ästhetischen Medien wie etwa dem Film oder auch der Literatur: Hier gibt es Kunst und ‚idiocy‘ – und manchmal kann auch Blödsinn durchaus etwas mit Kunst zu tun haben. Man sollte kurz gesagt aus der Unterschiedlichkeit dessen, was in einem ästhetischen Medium alles produziert wird, nicht den Schluss ziehen, dass letztlich jeder in ihm produzierte Gegenstand eine entsprechende Unterschiedlichkeit auch selbst ausdrückt.

Bogosts Buch ist aber nicht deshalb ein relevantes Buch, weil es eine richtige Theorie der Videospieldkritik formulieren würde. Es ist vielmehr deshalb ein relevantes Buch, weil seine einzelnen Texte das Gelingen wie Scheitern dessen, was es heißen könnte, Videospieldkritik zu betreiben, pointiert vor Augen führen. Ziel kann an dieser Stelle nicht sein, die zwanzig Texte individuell zu würdigen. Vielmehr möchte ich die Texte anhand zweier systematischer Fragen in den Blick nehmen: Erstens der Frage, was Bogost unter der angemessenen Interpretation eines Videospiele versteht und zweitens der Frage, was Bogost unter der ästhetischen Relevanz eines Videospiele versteht. Beide Fragen sind natürlich aufeinander bezogen – die ästhetische Relevanz eines Gegenstandes zeigt sich immer auch in den Interpretationen, die wir von dem Gegenstand in der Lage sind zu geben, wie sich umgekehrt die Angemessenheit von Interpretationen darin zeigt, inwieweit sie in der Lage sind, einer entsprechenden ästhetischen Relevanz gerecht zu werden. Aber dennoch lassen sich beide Fragen analytisch unterscheiden: Zu fragen, was man unter einer angemessenen Interpretation eines Videospiele versteht, ist eine andere Frage als die Frage, was es heißen könnte, dass Videospiele ästhetisch relevante Gegenstände sind. Ich bin der Auffassung, dass hinsichtlich der ersten Frage Bogosts Antworten nicht immer überzeugen können und zwar gerade weil er keine hinreichenden Überlegungen hinsichtlich der Frage investiert, was es überhaupt heißt, ein Videospiele zu interpretieren. Hinsichtlich der zweiten Frage hingegen bin ich der Auffassung, dass es Bogost tatsächlich gelingt, die ästhetische Relevanz einiger Videospiele zu zeigen.

Zur ersten Frage: Was heißt es, ein Videospiele angemessen zu interpretieren? Zu den in dieser Frage aufschlussreichsten Texten des Buchs gehört das zweite Kapitel,

das sich einer Beschreibung des Werdegangs der Videospielefirma Thatgamecompany widmet; es trägt programmatisch den Titel *A Portrait of the Artist as a Game Studio*. (10) Thatgamecompany hat drei Spiele veröffentlicht, die sich anhand vieler klischerter Auffassungen dessen, was Videospiele sind, nicht länger beschreiben lassen: In *flOw* (Thatgamecompany / Sony 2006), *Flower* (Thatgamecompany / Sony 2009) und *Journey* (Thatgamecompany / Sony 2012) geht es nicht ums Gewinnen und das Erreichen von Zielen. Vielmehr geht es um eine Fokussierung auf die Spielbewegungen selbst: Auf ihre Flüssigkeit und Einheit, die die DesignerInnen der Spiele anhand des Konzepts des Flow denken, das der Psychologe Mihály Csikszentmihalyi entwickelt hat; ein mittlerweile ziemlich abgenutztes Instrument zur Beschreibung von Spielererfahrungen. Bogost sieht in den Spielen der Firma eine Entwicklung am Werk, die sich als dialektisch beschreiben lässt: Während das erste Spiel zugunsten des Spielsystems die Umgebung im Spiel vernachlässigt, ist das zweite Spiel just in umgekehrter Hinsicht einseitig. Erst in *Journey* gelingt eine Versöhnung dieser Gegensätze: „Journey finally learns this lesson. Set in a mysterious, mythical desert civilization, the game abandons the cloying framing of Flowers levels, which claimed to offer the dreams of citybound buds. Instead, Journey explains nothing and apologizes for nothing.“ (16) Nicht allein weist Bogost zu Recht auf die ästhetischen Gefahren des enigmatischen Geschehens in *Journey* hin: „It could mean anything at all“ (18): Dass es nämlich droht, leer zu werden und nur noch eine subjektiv gefüllte Allegorie auf alles Mögliche sein könnte. Vor allem aber kritisiert Bogost die Beschreibungen der SpieldesignerInnen selbst: „When they speak about their games, the thatgamecompany crew often express a hope that they might explore or arouse positive emotions in their players, emotions they do not feel from other sorts of games“. (18) Anhand der nach Marketing-Sprech klingenden Analyse verkauft sich *Journey* unter Wert: „For their journey has not been one of creating outcomes but of culturing a style, an aesthetic that defines the experience without need for their aphorisms. Instead: the sand and the ruins. The wind and the fabric. The silence of a cryptographic mythology. The vertigo of breeze, the swish of dunes“. (18) Bogost legt hier den Finger darauf, dass das, was an *Journey* relevant ist, gerade seine spezifische *ästhetische* Qualität ist, seine spezifische Gestaltung bis hin zu der Art und Weise, wie es sich steuert – und nicht so sehr, dass es irgendwelche positiven Gefühle im Spielenden produziert. Die Ästhetik von *Journey* hat ihr eigenes Recht; sie muss vor solchen falschen Beschreibungen in ihrem Eigenrecht in Schutz genommen werden. Das heißt nun keineswegs, dass im Medium solcher ästhetischer Selbstpräsentation nicht auch bestimmte Themen verhandelt werden können; sie muss nicht in formalistischer Weise verstanden werden. Es heißt aber sehr wohl, dass Zuschreibungen dessen, was Videospiele möglicherweise verhandeln, an die Art und Weise ihrer ästhetischen Selbstpräsentation gebunden sind – und das heißt bei Spielen an die Art und Weise, was sich im Spielen der Spiele zeigt und nicht auf der Ebene ihres bloßen Aussehens. Gerade im zehnten Kapitel, das eine Demontage der vermeintlichen Tiefe des Highschool-Dramas *Bully* (Rockstar Vancouver / Rockstar 2006) und vor allem des Kriegsspiels *Medal of Honor* (Danger Close / Electronic Arts 2010), in dem ursprünglich die Taliban als spielbare Fraktion auftauchen sollen, zeigt Bogost überzeugend,

was in Spielen hinsichtlich dessen, was sie dann jeweils zu verhandeln beanspruchen, schief gehen kann. In *Medal of Honor* sind aufgrund von Protesten die Taliban in ‚Opposing Force‘ umbenannt worden und vonseiten des Publishers Electronic Arts wurde festgehalten, dass diese Ersetzung keinerlei Auswirkungen auf das eigentliche Spielgeschehen habe. Bogost bemerkt hier mit treffender Schärfe, dass damit ein eigentlich kontroverses politisches Thema nur äußerlich und letztlich als Marketing Tool auf das Spielgeschehen aufgesetzt worden ist: „To review: Electronic Arts made a war game about the U.S.-led war against the Taliban in Afghanistan, but that game is not about war, not about Afghanistan, not about the Taliban, not political, and not interested in making or supporting any discussion“. (87) Kurz gesagt: Bogost zeigt große Sensibilität nicht allein dafür, dass die Ästhetik von Videospiele häufig durch eine problematische Interpretation in Begriffen vermeintlich tiefer Themen übergangen wird, sondern auch dafür, dass die Tiefe der Themen, die Videospiele verhandeln, eben ein internes Moment des Spielgeschehens selbst sein muss.⁵

In vielen Beiträgen wird er allerdings dieser Einsicht selbst nicht gerecht. Wenn er im fünften Kapitel das Spiel *Ms. Pac-Man* (Midway/Midway 1982) zu einem feministischen Videospiele erklärt, so kommt das nur aufgrund einer äußerlichen Übertragung der mit Genderfragen verbundenen Debatten auf dieses Spiel zustande; wenn er im vierten Kapitel die Ignoranz von DesignerInnen wie Spielenden angesichts eines subkutan rassistischen Kontextes bei einem Spielelement – dem visualisierten Gebrauch des Wortes ‚Sambo‘ – in *Scribblenauts* (5th Cell/Warner Bros. 2009) zu Recht hervorhebt, so stellt es gerade keine Interpretation des Spiels selbst mehr dar, sondern eine bloße Assoziation angesichts des Spiels, wenn er schreibt: „We might conclude that *Scribblenauts* is a game whose very goal is to make us think about the words people utter, and responses we expect. In this sense, the discourse *Scribblenauts* sambo produces is precisely the purpose of the game“. (32) Bei *Scribblenauts* handelt es sich um ein Puzzlespiel, bei dem man Worte, die Gegenstände bezeichnen, eingeben muss und die dann in der Graphik des Spiels tatsächlich erscheinen. Aber ein mit Sprache operierendes Puzzlespiel ist eben nicht schon ein Spiel, bei dem das eigentliche Spielgeschehen in einer *Reflexion* unseres Sprechens besteht – diese ist in einem solchen Spiel wenn überhaupt nur als Moment des Erreichens des Spielziels und damit in *instrumenteller* Manier nach dem Motto möglich, welches Wort ich denn jetzt eintippen muss, um einen Gegenstand zu generieren, mit dem ich das entsprechende Puzzle lösen kann. Das vielleicht problematischste Kapitel des Buchs ist in dieser Hinsicht das dritte Kapitel, das den Titel *The Blue Shell is Everything that’s wrong with America* trägt. (22) Der blaue Panzer, von dem hier die Rede ist, ist ein Element in späteren Teilen der Rennspielserie *Mario Kart*. Es ist ein Gegenstand, den man nach Zufallsprinzip im Spiel bekommen kann und der die bisherigen Fahrleistungen der Mitspieler tendenziell nivelliert: Spielt man seinen blauen Panzer aus, trifft er zielsicher den Fahrer an der Pole Position, was ihn wertvolle Sekunden kostet – und zugleich trifft er alles, was sich dem Schildkrötenpanzer in den Weg stellt. Bogost Analogie ist folgende: Wie in *Mario*

5 Vgl. dazu systematisch Daniel M. Feige, *Computerspiele. Eine Ästhetik*, Berlin 2015, v. a. Kapitel 4.

Kart die eigentliche Leistung der MitspielerInnen zugunsten eines zufälligen Elements und damit von etwas, das jenseits ihrer Kontrolle liegt, entwertet wird, so wird die Leistung der Wettbewerber auf dem amerikanischen Arbeitsmarkt durch Märkte wie die New Economy entwertet. So verständlich diese Analogie auch aussehen mag: Es ist wohl unumstritten, dass Bogost hier eine Assoziation *angesichts* des Spiels hat und es sich hier nicht um eine Interpretation *des* Spiels handelt. Zu sagen, man spiele *Mario Kart*, weil es eine reflexive Thematisierung der problematischen Seite der Marktlogik unserer Gesellschaft sei, ist kein Beitrag zu einer Interpretation des Spiels. Damit macht Bogost denselben Fehler, den schon Janet Murray 1997 in ihrem für die Game Studies ausgesprochen wirkmächtigen Buch *Hamlet on the Holodeck* gemacht hat, als sie *Tetris* (Bullet-Proof Software/Nintendo 1989) zu einer Metapher der amerikanischen Arbeitswelt und ihrem Hang zum Ordnen und zum Sortieren erklärt hat:⁶ Aus einer mangelnden Klärung darüber, was es überhaupt heißt, dass etwas eine Interpretation *von* etwas und keine bloße Assoziation *angesichts* von etwas ist, werden hier Deutungen formuliert, die nichts damit zu tun haben, was an diesen Spielen vielleicht dennoch ästhetisch relevant sein könnte.

Zur zweiten Frage: Worin besteht die ästhetische Relevanz von Videospiele? Bereits die Bemerkungen zur im Buch vorgestellten Deutung von *Journey* sowie zur ästhetischen Kritik von *Medal of Honor* deuten an, dass Bogost aber trotz einiger problematischer Interpretationen in vielen Beiträgen ein gutes Gespür hinsichtlich der Frage beweist, was an den entsprechenden Videospiele ästhetisch relevant sein könnte. Neben dem fünfzehnten Kapitel, das drei recht verschiedene und zugleich gleichermaßen erhellende Interpretationen des Spiels *Proteus* (Ed Key und David Kanaga 2013) nebeneinanderstellt und dem zwanzigsten Kapitel, das in kontroverser Weise eine scharfe Kritik mit dem vieldiskutierten und zumeist gerade als Exemplifikation der Kunstfähigkeit des Videospiele verteidigten Spiels *Gone Home* (The Fullbright Company/The Fullbright Company 2013) darstellt, sind hier vor allem das achte Kapitel und das elfte Kapitel hervorzuheben, auf die ich abschließend kurz eingehen möchte. Im achten Kapitel bespricht Bogost das Independent Spiel *Between* (Jason Rohrer 2008), das ein Multiplayer-Spiel ist, dessen Logik, anders als bei den meisten anderen Videospiele, weder kollaborativ noch kompetitiv ist. Es geht darum, aus verschiedenfarbigen Blöcken einen Turm zu bauen und die Züge des jeweils einen Spielers beeinflussen die Möglichkeiten des jeweils anderen Spielers – aber das nicht in einer vorher klar rekonstruierbaren Weise. Bogost hält hinsichtlich dieser Interaktion wie zugleich Nicht-Interaktion unter Rückgriff auf Motive Lacans und Levinas fest: „Here, a rendition of human experience through seemingly simple game dynamics takes root. [...] *Between* does not try to create identification through collaboration. The game aims to create a relationship between two players that focuses both on the chasm that separates them as human beings, rather than on a common foe, or each other as foes, or as

6 Vgl. Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997, S. 144 f. Bogost selbst kritisiert zwar Murrays Deutung von *Tetris* in Kapitel 13, aber seine eigene Deutung des Spiels dort wiederholt gewissermaßen Murrays Fehler in anderer Weise noch einmal.

a medium for social interaction“. (66) Damit ist er in der Tat einem wesentlichen Zug von *Between* auf der Spur, den er gleichwohl nicht radikal genug dadurch verteidigt, dass er ihm letztlich vorwirft, dass „many players will find it simply unplayable“. (68) Ästhetisch relevant ist *Between* dadurch, dass es die üblichen Interaktionen in Videospielen überschreitet und vielmehr die Form spielerischer Interaktion selbst thematisiert wie zugleich attackiert. Anders als es Bogost sieht, ist *Between* gerade ästhetisch darin relevant und konsequent, dass es nicht allein durch die andere Form der Interaktion einen anderen ‚Anderen‘ im Spielgeschehen zeitigt, sondern dass es darin und dadurch gewissermaßen ein Gegen-Spiel zu sonstigen Videospielen wird. In vergleichbar produktiver Weise diskutiert Bogost im elften Kapitel Brenda Romeros Brettspiel *Train* (Brenda Romero 2009), auf das er ausgehend von der Frage der Relevanz und Unverzichtbarkeit der Gestensteuerung bei jüngeren Videospielekonsolen zu sprechen kommt. Ihn interessiert an *Train*, dass hinsichtlich des Spielgeschehens hier Gesten in anderer und radikalerer Weise expressiv sind als bei den meisten Videospielen, wo sie oft repräsentational funktionieren – man muss beim Bowling in *Wii Sports* (Nintendo/Nintendo 2006) in gewisser Weise das machen, was die Figuren auf dem Bildschirm machen sollen. In *Train* geht es darum, kleine gelbe Spielfiguren, die auch *Mensch ärgere Dich nicht* entsprungen sein könnten, in Modellzüge zu setzen, die auf Schienen platziert werden, wobei diese wiederum auf einem zersplitterten Fenster stehen, das ebenfalls Teil des Spiels ist. Reihum werden die Figuren in den Zügen platziert, es wird gewürfelt und man erfährt durch das Ziehen einer Karte dann den Zielpunkt des jeweiligen Zuges; zumeist ein Konzentrationslager. Aufschlussreich ist für Bogost, dass die Spielanleitung – der Information nach mit einer Schreibmaschine, die sich in Kreisen der SS befand, verfasst – häufig offen lässt, wie die jeweiligen Anweisungen von den Spielenden befolgt werden: „The game not only forces the player to rough up people, it also forces you to figure out how to do so“. (92) Sollen Figuren aus dem Zug entfernt werden, so hält die Spielanleitung an keiner Stelle fest, was mit ihnen geschehen soll: „In this game, the action one performs is important as such, not just in relation to the outcome it produces“. (93) Bogost pocht deshalb auf die Relevanz von Gesten, weil die Spielenden entsprechende Anweisungen eben in jeweils eigener Weise befolgen müssen – und weil angesichts des Themas des Spiels schon das Befolgen von Anweisungen selbst nicht länger unschuldig ist und erst recht nicht die Art und Weise, wie sie befolgt werden. Bogost hält zur gestischen Dimension des Spielens von *Train* fest: „Train proves that a player’s response to a gesture is at least as important as the way the game responds to such a gesture. But Train is a tabletop game, not a digital one. Is it even possible to translate the gestural ambiguity of such an experience into a video game? The answer might be found not in Train’s form but in its method. The game embraces ambiguity at every turn, refusing to connect any dots“. (94) Zu den Stärken von Bogosts Buch gehört, dass man auch dann der Auffassung sein kann, dass er einer angemessenen Ästhetik des Videospieles auf der Spur ist, wenn man nicht jeder seiner Deutungen zustimmen muss.

DANIEL MARTIN FEIGE

Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart