

Tracy Arndt, Konstantin Freybe, André Lahmann, Martin Roth

Reference Evil – Bibliografische Herausforderungen bei Videospielen

Reference Evil – Video Games as Bibliographic Challenges

<https://doi.org/10.1515/bd-2020-0045>

Abstract: Im Zuge der intensiveren Beschäftigung mit Videospielen als Forschungsgegenstand stellen sich zunehmend Fragen nach der Formalisierung von Methoden und Daten in dem Feld der Game Studies. Die Angaben innerhalb von Referenzen sollten sich im optimalen Fall in der bibliografischen Beschreibung wiederfinden und umgekehrt. Ziel dieses Beitrags ist es, zur Präzision der Referenzierungspraxis von Videospielen beizutragen und für die Problemlagen im Umgang mit Videospielen zu sensibilisieren.

Schlüsselwörter: Videospiele, Zitation, Bibliografische Beschreibung, Game Studies

Abstract: Video games as objects of intensive academic research raise the question how data and methods are to be formalised. Ideally, information contained in references should be found in the bibliographic description and vice versa. Our aim is to contribute to more precise referencing practices and sensitise library staff to problems in dealing with video games.

Keywords: Video games, citation, bibliographic description, game studies

Tracy Arndt: tracy.arndt@uni-leipzig.de

Konstantin Freybe: konstantin.freybe@uni-leipzig.de

André Lahmann: andre.lahmann@uni-leipzig.de

Martin Roth: roth1003@fc.ritsumei.ac.jp

1 Einleitung

Videospiele sind im Laufe des vergangenen Jahrzehnts verstärkt zum Gegenstand wissenschaftlicher Erkenntnisinteressen geworden. Unter dem Namen *Game Studies* sind Forschungszugänge versammelt, die sich sowohl mit aktuellen Videospielen als auch mit sog. *Retro-Games* und deren Nutzungszusammenhängen auseinandersetzen.

„Die Game Studies begannen als akademische Disziplin Ende der 90er Jahre, als die erste Generation, die Computerspiele in ihrer Adoleszenz erlebten, ins wissenschaftliche satisfaktionsfähige Alter gekommen waren.“ (Koubek, 2014: S. 32). Die heutigen Game Studies-Forschenden hatten Kontakt mit bestimmten Videospielen, während „die Welt noch neu und aufregend war.“ (Koubek, 2014: S. 33). Sie sind damit Teil ihrer eigenen Medienbiografie geworden. Die Auseinandersetzung mit Retro-Games war daher stets präsent. Hinsichtlich der Entwicklung dieser jungen Wissenschaftsdisziplin unterscheiden Sachs-Hombach und Thon zwischen „[einer] Phase der Ausdifferenzierung bis etwa 2005 und einer daran anschließenden Phase der Konsolidierung, Kodifizierung und Institutionalisierung“ (2015: S. 11).

Mit dem akademischen Interesse an Videospielen entstehen zunehmend Videospielsammlungen an Hochschulen. Sie werden in der Lehre eingesetzt und sind Gegenstand der Forschung. Diese Entwicklung stellt nicht nur Anforderungen an die Literatur, die wissenschaftliche Bibliotheken bereitstellen, sondern auch an die Tatsache, dass Spielesammlungen als Dienstleistung sowohl für Forschende als auch für Studierende aufgebaut werden (vgl. Olsson, 2013: S. 5). Mit der intensiveren Beschäftigung mit Videospielen als Forschungsgegenstand stellen sich zunehmend Fragen nach der Formalisierung von Methoden und Daten in dem Feld. Im Rahmen des an der UB Leipzig seit 2016 laufenden DFG-Forschungsprojektes diggr¹ wurde dem interdisziplinären Projektteam schnell bewusst, dass die gegenwärtige Fachliteratur zu Videospielen keine feingliedrige Zitationskultur erkennen lässt. Mit diesem Hintergrund werden in diesem Beitrag die Problemstellen zunächst anhand zweier exemplarischer Fallstudien sichtbar gemacht. Die daraus resultierenden offenen Fragen werden anschließend benannt und Herausforderungen bei bisherigen Lösungsvorschlägen zur Zitation von Videospielen aufgezeigt. Dabei werden verschiedene Ansätze vor- und einander gegenübergestellt, um zu einer möglichst allgemeinen Darstellung der Problematik zu gelangen.

¹ DFG Projektnummer 316697723 – Antragstitel „Datenbasierte Spurensuche globaler Einflüsse japanischer Videospielkultur“, <https://diggr.link> [Zugriff: 03.03.2020].

Der erste Fall bezieht sich auf die Serie *Tomb Raider*, deren Protagonistin Lara Croft Anlass für Untersuchungen im Register der Gender Studies bot und bietet. Die erste Veröffentlichung der Reihe liegt bereits mehrere Jahrzehnte zurück. Im Laufe dieser Zeit wurde der Titel *Tomb Raider* auch an weitere Veröffentlichungen vergeben. Bezüglich der bibliografischen Referenzierweisen in der konsultierten Literatur untersuchen wir, ob und wie die Autorinnen verschiedene Editionen trennscharf voneinander abgegrenzt referenzieren.

Der zweite Fall behandelt die Spielserie *Resident Evil* des japanischen *Publishers* (Herausgeber) *Capcom*, deren erste Spielveröffentlichung 1996 einen wichtigen Beitrag zur Ausbildung und Popularisierung des Genres *Survival Horror* leistete. Inzwischen sind nicht nur zahlreiche Spiele für verschiedene Plattformen veröffentlicht worden. Mehrere Spielfilme, Bücher und Comicbände zählen nun ebenfalls zum Gegenstandsbereich der Marke *Resident Evil*. Darunter sind auch Wiederauflagen, sodass auch hier gleichlautende Titel an mehrere Ausgaben vergeben wurden. Zentral in diesem Szenario soll eine soziokulturelle Perspektive zur Erforschung von Spielenden und deren soziale Interaktionen sein.

Beide Fälle haben gemeinsam, dass sie aus dem Gegenstandsbereich von Spieltiteln einer Serie solche herausgreifen, die als Neu- oder Wiederauflagen in Frage kommen und deren Serien-begründende Titel dem Retro-Gaming zugeordnet werden. Die für das Retro-Gaming typische Problematik der Neu- oder Wiederauflagen wird dabei zeigen, dass ohne eine eindeutige Referenzierung in der wissenschaftlichen Arbeit an Videospielen unklar werden kann, worüber gesprochen wird und was Gegenstand der Diskussion ist. Ziel dieses Beitrags ist es, zur Präzision des Referenzierens von Videospielen beizutragen, weshalb wir unsere Diskussion von Herausforderungen als konstruktive Kritik an der Referenzierung in diesem Beitrag verstanden wissen wollen. Es ist unsere Auffassung, dass der „Komplexität des Forschungsgegenstandes Computerspiel“ (Sachs-Hombach et al., 2015: S. 14) auch auf Ebene der bibliografischen Referenzierung Rechnung getragen werden sollte.

2 Fallbeispiel 1: Tomb Raider

Die Spielreihe *Tomb Raider* ist eine der erfolgreichsten in der bisherigen Geschichte der Videospiele. Der erste Teil erschien erstmals 1996 auf dem Sega Saturn als Exklusivtitel und folgte einige Wochen später mit Veröffentlichungen auf den Plattformen Sony Playstation und PC. Seitdem sind 143 Spiele und Zusatzinhalte für praktisch sämtliche gängige Plattformen erschienen. Darüber hinaus folgte sogar 1999 die Verfilmung der Spielreihe. Die zentrale Figur im Spiel, Lara

Croft – eine wohlhabende Abenteurerin im Stile von Indiana Jones – wurde aufgrund ihrer stark überzeichneten Physiognomie sowie des starken Frauenbildes, das sie verkörpert, in den frühen 2000er Jahren Gegenstand wissenschaftlicher Forschung, insbesondere der Gender Studies.² Bei der Sichtung jener wissenschaftlicher Publikationen zu *Tomb Raider* lässt sich feststellen, dass sich häufig auf die Figur Lara Croft bezogen wird, ohne dabei ein bestimmtes Spiel zu referenzieren.³ Werden Spiele genannt, so geschieht dies im Text in Form des Titels und des Erscheinungsjahres des Spiels.⁴

Spätestens mit dem *Reboot* Tomb Raiders im Jahr 2013 zeigt sich die Problematik an undifferenzierter Referenzierung: Lara Croft im von *Crystal Dynamics* entwickelten *Tomb Raider* aus dem Jahr 2013 ist alleine schon hinsichtlich der äußeren Erscheinung eine gänzlich andere Spielfigur als die ursprüngliche Lara Croft aus dem von *Core Design* entwickelten *Tomb Raider* von 1996. Das hier lediglich die Veröffentlichungsjahre für Eindeutigkeit sorgen können, ist ein Trugschluss, wurde doch auch noch *Tomb Raider* von 1996 auf Plattformen wie der Playstation Vita im Jahr 2012 veröffentlicht. In der kaum überschaubaren Anzahl von Wiederveröffentlichungen und Portierungen der früheren Teile der Spielereihe sowie der mit dem Reboot einsetzenden Fortführung in weiteren Teilen und Wiederverwertung auf anderen Plattformen wird eine eindeutige Bezugnahme auf jeweilige Spieltitle, -versionen und -neuinterpretationen stark erschwert. Hinzu kommt, dass mit jeder Spielversion neue Laufzeit- und Rezeptionsbedingungen einhergehen, deren Folgen der Nicht-Berücksichtigung sich auch in aktueller Forschungsliteratur zeigen.

Zweifelsohne darf die Serie *Tomb Raider* dem Phänomen der Retro-Games zugeschrieben werden. Dies zeigt auch der Beitrag von Stefan Simond „Lara Croft und die Abenteuer des verlorenen Selbstbewusstseins“ (2015). In dieser Untersuchung werden die didaktischen Strategien zur Vermittlung von Spielmechaniken beim 1996 erschienenen *Tomb Raider* und dem Reboot aus 2013 verglichen. Neben Screenshots referenziert der Text auch wörtliche Zitate aus den Spielen. Die beiden Spiele, die betrachtet werden, werden im Text als „das erste Spiel Tomb Raider von 1996“ und „der aktuelle Reboot von 2013“ benannt.

² Exemplarisch sind hier zu nennen: Kennedy (2002), Schleiner (2001), Mikula (2003), Oullette (2006), du Preez (2000).

³ Die Figur Lara Croft erlebte allerdings bereits in den frühen Teilen der Spieleserie einen relativ eindeutigen Wandel, der eine genaue Bezugnahme auf den jeweils gemeinten Teil des Spiels erfordern würde. So ist im Vergleich alleine schon der Cover-Gestaltung der ersten drei Teile feststellbar, dass die ohnehin sexualisierte Darstellung Lara Crofts weiter verschärft wird.

⁴ Bspw. in Rettberg (1999), wo bei der Beschreibung von Spielszenen die Quelle im strengen Sinne nicht genannt wird: „So erfahren wir zu Beginn von TOMBRAIDER (Teil I) ...“ (ebd.: S. 97).

In den Quellenangaben findet sich keine detaillierte bibliografische Angabe der Spiele. Der Sammelband enthält am Ende des Buches ein „Verzeichnis der behandelten Spiele“, in dem „Tomb Raider“ steht. Auf Grundlage dieser Auskunft ist es schwierig, wichtige Fragen für die Nachvollziehbarkeit zu stellen, wie bspw. auf welcher Plattform mit welchen Eingabegeräten gespielt wurde, hängt doch die Spielmechanik und die Vermittlung dieser unmittelbar davon ab. Weiterhin bedingt die Plattform mitunter die Art und Weise, wie der Spielfortschritt gespeichert werden kann, was wiederum großen Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad von Videospielen hat.⁵ Neben der verwendeten Plattform ist unklar, welche konkrete lokalisierte Version des Spiels zum Einsatz kam und welche Sprachausgabe gewählt wurde. Beides spielt nicht nur in Bezug auf *Tomb Raider* eine entscheidende Rolle, sondern insgesamt bei Videospielen – bei unterschiedlichen regionalen Veröffentlichungen kommt es nicht selten zu gestalterischen Unterschieden, wie der Farbe des Blutes (bspw. lila oder grünes Blut), sondern es finden auch dem regionalen Publikum entsprechende Anpassungen des Schwierigkeitsgrades statt.⁶

3 Fallbeispiel 2: Resident Evil

Die Videospielserie *Resident Evil*, in Japan bekannt unter dem Namen *Biohazard*, nahm ihren Anfang mit dem gleichnamigen Titel (RE1), der im Jahr 1996 für die PlayStation veröffentlicht wurde. Das Abenteuer handelt von einer Polizei-Sondereinheit namens *S.T.A.R.S.*, die zum Einsatz in ein Landgut nahe der fiktiven Stadt Raccoon City gerufen wird. Spieler können in die Rollen von Jill Valentine oder Chris Redfield schlüpfen. Wie sich im Laufe des Spiels herausstellt, missglückte ein Experiment mit biochemischen Waffen, weshalb ein mutationsfreudiger Krankheitserreger Menschen und andere Lebewesen in wandelnde Tote im Stile von George A. Romeros⁷ Filmzombies verwandelte.

⁵ So ist das Speichern des Spielfortschritts im Tomb Raider von 1996 auf dem PC und Mac jederzeit möglich, wobei das Speichern auf den Konsolenversionen Sega Saturn und Sony Playstation nur bei auf der Spielkarte verteilten Speicherkristallen möglich ist, was die Konsolenversionen ungleich schwerer macht.

⁶ „Some of the most noticeable changes in the localized Japanese versions of the series is the difficulty rating being lowered, especially in the earlier Playstation versions.“, https://www.wikiraider.com/index.php/Tomb_Raider_in_Japan [Zugriff: 07.02.2020].

⁷ Vgl. Munzinger Online/Personen – Internationales Biographisches Archiv, <http://www.munzinger.de/document/00000028190> [Zugriff: 13.02.2020].

Nur wenigen Spielen wird ein derart starker Einfluss auf die Herausbildung und Popularisierung des Genres *Survival Horror*⁸ zugeschrieben, wie dieser Veröffentlichung. 2002 veröffentlichte *Capcom* ein *Remake* (REmake) des ikonischen ersten *Resident Evil*. Hierbei handelt es sich nicht um eine Portierung des Originals für jüngere Videospielkonsolengenerationen, was geläufig als *Remaster* bezeichnet würde. Das exklusiv für Nintendos Gamecube, später auch für Wii erschienene Remake ist ein von Grund auf neu produziertes Spiel, das jedoch hinsichtlich zentraler Designentscheidungen wie Plot, Levelaufbau, Inventarverwaltung etc. dem Original nachempfunden ist.

Das Remake wurde im Jahr 2015 für PC, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3 und 4 portiert und geltenden HD-Standards dieser Zeit angepasst (RE-HD). Ein Jahr später wurde der Titel innerhalb der *Resident Evil: Origins Collection* (RE:OC)⁹ wiederveröffentlicht, die bereits 2004 als *Pure Evil: 2-Pack* herausgegeben wurde. Bei dieser Veröffentlichung handelt es sich um eine Sammlung, die zwei Spieltitel umfasst: das uns bereits bekannte RE-HD und *Resident Evil Zero*, das wir vernachlässigen werden. Die RE:OC kommt an dieser Stelle als Sammelwerk in Frage.

Der nachfolgende Abschnitt verfolgt das Ziel Sensibilität dafür zu schaffen, dass der von uns dargestellte Mangel an einheitlichen Referenzierungsstandards auch Forschungsprozesse empfindlich berühren kann. Zu diesem Zweck werden wir das herangezogene Beispiel *Resident Evil* im Kontext des *Speedrunnings* näher beleuchten.

Speedrunning bezeichnet eine kompetitive Nutzungsform von Videospielen, die sich wachsender Beliebtheit erfreut (vgl. Standke, 2016). Diese Nutzungspraxis zielt darauf, Spiele in möglichst kurzer Zeit abzuschließen und hierfür möglichst optimale Strategien zu entwickeln und umzusetzen. Speedrunning als Wettbewerb ist durch Wettkampfbregeln strukturiert. Unter welchen Bedingungen ein Rekord in die Bestenlisten aufgenommen wird, welche Softwareversionen und Laufzeitumgebungen zulässig sind, ist dort ebenfalls dokumentiert. Forschende mit dem Ziel, diese Praxis zu untersuchen, sehen sich also mit einer stark differenzierten und hochgradig organisierten Nutzungsform konfrontiert. Des Weiteren sollte deutlich geworden sein, dass eine Auseinandersetzung mit Speedrunning früher oder später auf eine Auseinandersetzung mit Spielen und deren unterschiedlichen Versionen führt.

Bestenlisten sind eine der tragenden Institutionalisierungsformen des Speedrunning. Dort sind jedem aufgeführten Spieltitel Wettkampfkategorien zugeordnet. Für diese Kategorisierungen stehen Speedrunning Communities grundsätz-

⁸ Vgl. Krzywinska (2015).

⁹ Siehe: <https://www.igdb.com/games/resident-evil-origins-collection> [Zugriff: 14.02.2020].

lich dieselben Versionsmerkmale zur Verfügung, die uns in diesem Text bereits beschäftigt haben. Auf Fragen wie: „Weswegen nutzen Speedrunner so häufig die japanische Version eines Spiels?“ bleiben Communities die Antwort nicht schuldig¹⁰. Wollen Forschende Schritt halten mit Nutzungsweisen, die derart detailliert über die Spiele – diesmal in technischer Hinsicht – reflektieren, sind eindeutige Referenzen unabdingbar.

Betrachten wir die Situation für RE-HD auf speedrun.com, einer populären Website rund um das Thema Speedrunning. Dem Umstand, dass das Spiel auch Teil einer Sammlung ist, wird dort nirgends Rechnung getragen. Bestenlisten zu „Resident Evil (Remake)“¹¹ sind jedoch hinterlegt. Von hier aus differenziert speedrun.com zwischen Unterkategorien, in denen selbstauferlegte Regeln ausgewiesen sind – also solche Regeln, die sich nicht aus dem Design der Spielsoftware allein ergeben. Diese Unterkategorien sind stark orientiert an der Beschaffenheit der Spielsoftware. Jede der hier umrissenen Unterkategorien wird ihrerseits wieder zergliedert. Dieser Differenzierungsschritt ist stärker orientiert an den Laufzeitumgebungen und Plattformen, für die der Spieltitel verfügbar ist. Listeneinträge erfassen Platzierung, Name, Zeit, Bildfrequenz, Plattform und Datum. An den Plattforminformationen ist bemerkenswert, dass sie häufig um Distributionsinformationen mittels entsprechender Landesflaggen angereichert wurden.

Erst auf dieser Ebene treffen wir auf Merkmale, die uns zumindest erlauben, REmake gegen RE-HD abzugrenzen. Die Kategorien *HD Console* und *SD Console* sind hier besonders aussagekräftig. Unter ersterem sind die Plattformen PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One erfasst. Letzteres betrifft die Plattformen Wii und Gamecube. Die hier ausgedrückte Unterscheidung legt den Verdacht nahe, dass eine Gleichbehandlung von REmake und dessen RE-HD nicht in Frage kommt, da dies den Wettkampf verzerren würde. Dass RE:OC nicht explizit Erwähnung findet, lässt zweierlei Schlüsse zu: Wenn, erstens, Unterschiede zwischen RE-HD als Einzeltitel und innerhalb einer Sammlung existieren, dann sind diese im Speedrunning vernachlässigbar. Zweitens und eher am Rande können wir davon ausgehen, dass RE:OC eine regelkonforme Veröffentlichung ist, die für Speedruns genutzt werden kann.

Abschließend lässt sich festhalten, dass im obigen Beispiel bibliografische Referenzen auch ein wichtiges Handwerkszeug für Forschende sind. Die Besonderheit unseres Beispiels, das von einem Titel in einem Sammelwerk ausging,

¹⁰ Japanisch sei eine sehr dichte Sprache, die weniger Zeichen im Text benutze und sich deswegen schneller überspringen lasse. siehe: https://www.reddit.com/r/speedrun/comments/2n9xtb/why_do_most_console_streamers_use_the_japanese [Zugriff: 13.02.2020].

¹¹ Siehe: https://www.speedrun.com/resident_evil [Zugriff: 14.02.2020].

fiel im Kontext von Speedrunning weniger ins Gewicht. Um REmake von RE-HD sowie nicht zuletzt vom Original zu unterscheiden, haben sich unter Speedrunnern plattformbezogene Merkmale bereits bewährt. Dass in diesem soziokulturellen Kontext zwischen verschiedenen Lokalisierungen eines Titels unterschieden wird, bezeugt den hohen Stellenwert von Distributionsinformationen. In der verwendeten bibliografischen Referenz sollte dies Berücksichtigung finden.

4 Bestandsaufnahme

Unsere zwei Fallbeispiele dienen dazu, einige Herausforderung beim Umgang mit Videospielen als Primärquelle für die Forschung aufzuzeigen. Als Quelle sollte eine Referenzierung so präzise wie nötig und für Lesende jederzeit nachvollziehbar sein. Die Untersuchung von Spielen unterliegt genauso wie die anderer Materialien der „Guten Wissenschaftlichen Praxis“. Gleichwohl lässt sich für Videospiele feststellen, dass sich das Medium sehr schnell wandelt. Das wiederum erschwert eine einheitliche Referenzierung und damit die Nachvollziehbarkeit. Die Referenz eines fest auf einem Datenträger eingeschriebenen Konsolenspiels für eine bestimmte Konsole stellt andere Herausforderungen als ein digital vertriebener Titel, der wöchentliche Updates erfährt und sich so als Material, ohne Einfluss der Spielenden, stetig verändert.

Ist bei Neuerscheinungen eher die Flüchtigkeit durch regelmäßige Updates und Patches eine Herausforderung für die Rekonstruktion einer spezifischen *Version*, so haben Retro-Games eigene Spezifika, die bei einer Referenzierung berücksichtigt werden sollten. Beispielsweise sind Plattformportierungen für die 1990er Jahre sehr spezifisch und hatten einen großen Einfluss auf das Spielerlebnis.¹²

Das Erscheinungsdatum für Retro-Games kann sich von einer Veröffentlichungsregion zu einer anderen unterscheiden. Erscheinen heutzutage Spiele oft weltweit zum gleichen Zeitpunkt, so können zwischen zwei Veröffentlichungen eines *alten* Spiels in unterschiedlichen Regionen mehrere Jahre vergangen sein.¹³

Die Verwertung weiterhin beliebter Spieltitel und Serien als künstliche Verlängerung von Produktlebenszyklen (Koubek, 2014) ist besonders lukrativ für die Publisher. Diese Vertriebsstrategie führt immer wieder zu neuen *Editionen* und Wiederauflagen (z. B. durch Remakes oder Re-Releases) für die aktuellste Konsolengeneration. Hinzu kommt ein immer größer werdendes Angebot an virtuellen

¹² Vgl. Stuckey (2016).

¹³ Bspw. Chrono Trigger: Japan: 1996 (PlayStation) und US: 2011 (PlayStation).

Plattformen, auf denen auch Retro-Games wieder veröffentlicht werden. Jede sog. Portierung eines Spiels kann zu Unterschieden in der Spielmechanik, der Ästhetik oder sogar in der Handlung führen.

Aufgrund der rasanten technischen Entwicklung und der teilweise nicht mehr vorhandenen Verfügbarkeit bestimmter Plattformen stehen den Forschenden für Retro-Games oft nur alternative Interpreter (z. B. ScummVM) und Emulatoren (z. B. DOSBox) zur Verfügung, um die Spiele zu spielen. Diese technische Umgebung kann jedoch auch zu Unterschieden zum Originalspiel führen.¹⁴

Neben dem Vertrieb immer neuer Versionen von Videospielen durch die Publisher führen auch andere Besonderheiten von Videospielen zu mitunter leicht unterschiedlichen Versionen eines Spiels. Schaut man auf die Geschichte der Medientechnik, die mit den Videospielen verbunden ist, so lässt sich feststellen, dass insbesondere die heute als Retro-Games geltenden Spiele stark von ihrer technischen Umsetzung abhängig waren. So hat es durchaus einen Einfluss, ob das Spiel über NTSC oder PAL gespielt wurde.¹⁵

Doch nicht nur technische Rahmenbedingungen sind durch den Veröffentlichungsort beeinflusst. Lokalisierungen für einen bestimmten Markt oder auch eine Zensur haben mitunter großen Einfluss, der „nicht nur die Übersetzung von Texten betrifft, sondern auch technische, künstlerische oder spielmechanische Änderungen umfasst, die sich auf die Gegebenheiten des Zielmarktes einstellen“ (Wagner, 2019, siehe außerdem für Japan auch Kelly, 2010; für Lokalisierung O'Hagan und Mangiron, 2013).

Abgesehen von den Anfängen der Videospiele und vom Indiegame-Bereich lassen sich Videospiele selten auf einem bestimmten Autor zurückführen. Sie sind Produkte gemeinschaftlicher, oftmals internationaler Arbeit. Zum einen ist dies den Erfordernissen der Softwareentwicklung geschuldet, die einen großen Anteil an Videospieldesign hat. Entsprechend häufig halten Körperschaften die Urheberrechte an Spieltiteln. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Videospielindustrie nicht trotzdem Videospieldesigner hervorgebracht hat, die als Stars gehandelt werden.

Diese Besonderheiten, neben vielen weiteren, haben unmittelbaren Einfluss auf die formale Beschreibung und Referenzierung von Videospielen. Es handelt sich sowohl um grundlegende Angaben, die das Medium an sich betreffen, als auch um spezifische Angaben, die erst im Forschungskontext relevant werden.

¹⁴ Bspw. der im ZNES-Emulator fehlende Schatten bei Air Strike Patrol (SNES) unter dem Flugzeug des Spielers. Daraus resultiert eine schlechtere Orientierung auf der Game-Map. Siehe <https://arstechnica.com/gaming/2011/08/accuracy-takes-power-one-mans-3ghz-quest-to-build-a-perfect-snes-emulator> [Zugriff: 14.02.2020].

¹⁵ Vgl. Newman (2019).

Während die Kontingenz der Spielerfahrung den Rahmen dieses Textes übersteigt, sollten die Charakteristika des Mediums dennoch bei Überlegungen zur Referenzierung berücksichtigt werden. Die bisherigen Ausführungen legen ein Spektrum an Möglichkeiten bzw. Detailgenauigkeit nahe, die vom Medium vorgegeben sind und an der spezifischen Domäne bzw. dem Anliegen der Forschenden ausgerichtet werden können. An einem Pol lässt sich dabei die Referenz eines abstrakten Werks oder sogar Franchises verorten, wobei kein Bezug auf konkrete Varianten oder Spielerfahrungen nötig ist. Am anderen Ende des Spektrums liegt ein Verweis auf eine spezifische Variante eines Spieles, wie es an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit veröffentlicht wurde. Sofern die Forschung sich auf den Spielinhalt oder die Spielerfahrung bezieht, wären dazu ggf. noch ein Set an grundlegenden Einstellungen anzuführen, wie etwa der gewählte Schwierigkeitsgrad oder die gewählte Sprachvariante.

Bezogen auf die weiter oben angeführten Fallbeispiele würde sich also der vornehmlich auf den Charakter Lara Croft bezogene Diskurs in den Gender Studies am Pol des abstrakten Werkes oder Franchises Tomb Raider befinden und eine entsprechende Referenzierung erfordern. Hierbei läge die Leistung der Referenzierung vor allem darin, die Beteiligung der jeweiligen Entwicklungsstudios an den Tomb Raider-Titeln hervorzuheben. Denn gerade die grundlegenden Veränderungen bei der äußeren, aber auch charakterlichen Gestalt der Figur Lara Croft ist zweifelsohne durch den Wechsel der Entwicklerstudios erkennbar. Im Unterschied dazu erfordert der Beitrag von Stefan Simond eher eine genauere Referenzierung der verwendeten Plattform und Lokalisierung des jeweiligen Tomb Raider-Titels und befindet sich auf dem entwickelten Spektrum eher zwischen den Polen.

Eine weitere Verschiebung in Richtung des äußeren Pols technisch spezifischer Referenzierung würde wiederum die Bezugnahme auf ein von der Speedrunning Community verwendetes Spiel bedeuten – hier spielt das Werk keine Rolle mehr, sondern lediglich die konkrete Spielversion, -lokalisierung sowie die Laufzeitumgebung.

Um Forschende bei der Angabe von Referenzen zu unterstützen, sollten sich die dafür notwendigen Angaben im optimalen Fall in der bibliografischen Beschreibung wiederfinden und umgekehrt. Deshalb gehen wir nachfolgend zuerst auf die aktuellen Ansätze zur Referenzierungspraxis von Videospielen ein. Danach folgen die Ansätze aus der bibliografischen Beschreibung von Videospielen. Anschließend stellen wir ausgewählte Ansätze in Hinblick auf die in diesem Abschnitt beschriebenen Besonderheiten gegenüber.

5 Referenzierung von Videospielen

Die Nutzung bibliografischer Daten zur Referenzierung von Videospielen ist ein noch wenig beachtetes Thema.

Olsson erforscht 2013 mittels einer Literaturanalyse die Referenzierungspraxis innerhalb der Game Studies. Sie stellt fest, dass es verschiedene Praktiken gab, wie mit Videospielen umgegangen wurde. Zum einen gab es die Praxis, sich überhaupt nicht auf die Spiele zu beziehen, die im Text erwähnt wurden. Zum anderen wurden in sogenannten Ludographien, die separat von der Bibliografie aufgeführt wurden, Spiele referenziert. Falls Spiele gemeinsam mit anderen Materialien referenziert wurden, dann geschah das in Anlehnung an die Praxis bei Büchern.

Young (2018) stellt fest, dass in bisherigen bibliografischen Texten nicht die Herausforderungen beschrieben werden, die entstehen, wenn ein spezifisches digitales Artefakt zitiert werden soll, so dass andere diese Version identifizieren und analysieren können. Weiterhin stellt er die Frage, wie wir ohne eine solche detaillierte Beschreibung wissen können, welche Edition oder Ausgabe einer Edition Forschende für ihre Forschung gespielt und analysiert haben. Mit der detaillierten Auseinandersetzung der bibliografischen Varianten von *The Last of us* und *The Last of Us Remastered* beschreibt Young, wie ein Zitations-Template aussehen könnte.

Template nach Young:

Title. Platform and Version Number (Executable File Format). Product Code, Issue Number (Place of Distribution). Product Identifier [Media Specifications]. Developer: Publisher, Publication Data. Software Version and Download Source.

Der Arbeitskreis „Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“ gibt in seinem Manifest¹⁶ Empfehlungen, welche Angaben für ein Videospiel notwendig sind. In einem Blogpost auf Language At Play¹⁷ wird das Thema ebenso für die „Sprachwissenschaft und Kulturwissenschaft im und ums Videospiel“ aufgegriffen.

Gualeni et al. (2019) werfen in ihrem Text „How to Reference a Digital Game“ Fragen über den Einfluss der Art und Weise, wie Videospiele zitiert werden auf und dass diese Referenzierungspraxis impliziert, wie wir Spiele konzeptualisieren und ihnen einen kulturellen Wert zuschreiben. Auch sie stellen fest, dass

¹⁶ https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1 [Zugriff: 07.02.2020].

¹⁷ <https://languageatplay.de/2017/09/17/game-studies-wie-zitiere-ich-eigentlich-und-was> [Zugriff: 07.02.2020].

das Problem der Referenzierung von Spielen fast vollständig durch Forschende übersehen wurde bzw. wird. Zur Zeit seien weder gemeinsame Standards noch Guidelines in der akademischen Praxis vorhanden. Das Fehlen von Standards führt dazu, dass Forschende aufgrund ihres Hintergrunds, ihrer persönlichen Vorlieben und was ihnen für ihren Zweck einfach erscheint, zitieren. Gualeni et al. verzichten weitgehend auf Empfehlungen für eine bestimmte Zitierweise und stellen stattdessen Fragen, die sich Videospielforschende bei der Referenzierung stellen sollten. Wenn es um die Autorenschaft geht, schlagen sie jedoch folgende Templates vor:

Template nach Gualeni et al. (Verteilte Autorenschaft):

Developer. (Version, Year) [Year of original release if different]. Title [Platform]. Digital game directed by director, published by publisher.

Template nach Gualeni et al. (Erkennbare Autorenschaft):

Author. (Version, Year) [Year of original release if different]. Title [Platform]. Digital game developed by developer, published by publisher.

Die vorgestellten Arbeiten bieten bereits detaillierte Ansätze für das Referenzieren von Videospielen an. Hinsichtlich des beschriebenen Spektrums lässt sich Young an dem Ende verorten, an dem technische Details für eine Referenz relevant sind. Gualeni et al. hingegen befinden sich mehr auf der abstrakten Seite. Dazwischen (und auch an den Rändern) sind weitere Zitationsvarianten vorstellbar und je nach Forschungsschwerpunkt notwendig. Aus diesem Grund kann an dieser Stelle keine Empfehlung für das eine oder das andere Format gegeben werden.

6 Bibliografische Beschreibung von Videospielen

In den letzten Jahren haben sich verschiedene Gruppen mit der formalen und konzeptuellen Beschreibung von Videospielen auseinandergesetzt. Erste Veröffentlichungen bezogen sich auf die notwendigen Beschreibungen für die Langzeitarchivierung von Videospielen, die insbesondere Ansätze aus der Beschreibung von Software enthielten (McDonough et al., 2010). Metadaten für die Langzeitarchivierung beinhalten detaillierte technische Informationen, die für andere Zwecke, bspw. für das Retrieval von Spielen nicht notwendig sind. Unter einem nutzerzentrierten Ansatz entwickelten Jett et al. (2016) ein Metadatenschema für Videospiele. Etwa zeitgleich wurden die ersten Best Practice for Cataloging

Video Games im anglo-amerikanischen Bereich veröffentlicht, welche die RDA und MARC21 mit dem Schwerpunkt auf Videospiele interpretieren und Empfehlungen für die Erfassung in Bibliotheken aussprechen. Mittlerweile gibt es diese Best Practice in einer aktualisierten Version (Barrett und Moore, 2018). Die bibliografische Erfassung spielt auch in anderen institutionellen Datenbanken eine Rolle. So beschäftigt sich sowohl das Computerspielmuseum (Bergmeyer, 2015) als auch die Media Art Database (Fukuda und Mihara, 2018) mit der Erfassung und Darstellung von Videospielen.

Die umfangreichsten Beschreibungen bieten Jett et al. sowie Barrett und Moore. Sie dienen im folgendem Abschnitt dazu, die Übereinstimmung mit den Templates von Young und Gualeni et al. zu prüfen.

7 Gegenüberstellung Zitation von Videospielen und formale Beschreibung

Als Grundlage für die Diskussion, ob sich derzeit die Ansätze aus der bibliografischen Beschreibung und der Referenzierung von Videospielen decken oder widersprechen, fassen wir die bisher vorgestellten Modelle tabellarisch zusammen. Die Zeilenbeschriftung geht auf die beschriebenen Aspekte in der Bestandsaufnahme zurück.

Tabelle: Gegenüberstellung von Metadaten aus Ansätzen für die formale Beschreibung und der Referenzierung von Videospielen. Übereinstimmungen in der Erfassung sind mit „x“ gekennzeichnet. Mit „-“ wird die Abwesenheit eines Merkmals gezeigt.

	Jett und Lee	Groat	Young	Gualeni
Plattform oder Emulator	x	x	x	x
Ein- und Ausgabegeräte	System requirements, Special hardware	System requirements	Media Specifica- tion	-
Version und Patches	x	x	x	x
Publisher	x	x	x	x
Datum	Retail release date	Release Date	Publication Date	Year + Year of original release

	Jett und Lee	Groat	Young	Gualeni
Veröffentlichungsort	Region Code	Place of Publication (Sitz des Publishers)	Place of Distribution	-
Developer und Autorenschaft	x	x	x	x
Serien und Franchises	x	x	-	-
Sprache	x	x	-	-

Es lässt sich feststellen, dass die Angabe der Plattform und des Publishers von allen betrachteten Veröffentlichungen als notwendig erachtet werden. Die Emulation einer bestimmten Umgebung ist jedoch bisher kein Thema in den Texten. Ein- und Ausgabegeräte werden hauptsächlich als Medienspezifikationen, wie Video- oder Bildformate, teilweise auch als Systemanforderungen, in den bibliothekarisch geprägten Ansätzen erfasst. Datumsangaben halten alle Autoren für notwendig. Jedoch gibt es Unterschiede in der Bezeichnung und dem Detailgrad. Dass Versionen und Patches für eine adäquate Beschreibung bzw. Zitation von Videospielen dazugehören, ist ebenso Konsens.

Uneinigkeit herrscht hingegen bei Ortsangaben. Wo sich Barrett und Moore traditionell an der Praxis für Bücher orientieren und den Sitz des Publishers empfehlen, ist Gualenis et al. Kommentar dazu: „we consider the mention of the city and the country of the publisher to be both difficult to be determined exactly and rather irrelevant in today’s age of globalized media industries.“ Den Veröffentlichungsort, so wie Young es vorschlägt, geben sie nicht an. Jett et al. erfassen den Regionalcode (PAL oder NTSC), der zumindest eine grobe regionale Zuordnung ermöglicht.

Die Angabe von Autoren bzw. Developern wird zwar in allen Veröffentlichungen besprochen, jedoch mit unterschiedlichem Stellenwert. Bei Jett et al. sind Publisher, Developer und andere Mitwirkende unter der Entität *Agent* verortet, die in bestimmten Beziehungen zu den Entitäten eines Videospieles stehen. In den Best Practice Guides von Barrett und Moore gehört nur der Publisher zum Kern Datensatz, weitere Mitwirkende sind optional anzugeben. Young führt den Developer zwar im Template auf, geht aber nicht weiter darauf ein. Besonders intensiv setzen sich Gualeni et al. mit der Frage der Autorenschaft auseinander. Sie sprechen sich dafür aus, das „Wie“ (den technischen Inhalt) vom „Was“ (dem kreativen Inhalt) zu trennen. Für sie sind die technischen Aspekte der Autorenschaft im Hinblick auf das qualitative Erleben und Analysieren von digitalen Spielinhalten

nicht interessant. Aus diesem Grund ist für sie auch der Creative Director anzugeben, denn er ist „responsible for developing and maintaining the general creative vision for the game throughout its development“.

Identifikatoren oder Codes, mit denen, nach Young, die eindeutige Referenzierung von Videospielen möglich ist, sind nur bei Barrett und Moore (optional) zu finden. Young selbst schreibt, die Informationen „[...] behind the creation and allocation of release product codes, identifiers, and issue numbers is currently almost as inaccessible as the publishing practices of a fifteenth-century printing house.“ Damit sind sie oft nur mit hohem Aufwand zu ermitteln.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich die Ansätze der formalen Beschreibung von Videospielen mit dem Bedarf an Informationen für die Referenzierung von Videospielen decken. Es gibt lediglich im Detailgrad und beim Stellenwert unterschiedliche Auffassungen. Dennoch scheint es wichtig zu sein, in Zukunft eine Diskussion über den Veröffentlichungsort zu führen.

8 Zusammenfassung

Zielsetzung dieses Beitrages war es, zur Präzision des Referenzierens von Videospielen beizutragen und die Aufmerksamkeit diesbezüglich neben den Forschenden der Game Studies vor allem auch bei den Bibliotheks- und Informationswissenschaftlern darauf zu lenken, dass das Medium Videospiel nicht nur besondere Anforderungen an Bestandsmanagement und Nutzung stellt, sondern auch bei der Referenzierung eine Vielzahl neuer Fragen aufwirft. Hierzu wurden zunächst anhand zweier Fallbeispiele die Problemstellen des Referenzierens von Videospielen in der wissenschaftlichen Praxis vorgestellt und anschließend systematisch weiterentwickelt. Mit dem daraus resultierenden Modell eines Spektrums domänen- und medienspezifischer Besonderheiten von Videospielen wurden anschließend vorhandene Ansätze der Referenzierung untersucht. Im Ergebnis lässt sich festhalten, dass die Perspektive auf Videospiele die Gestaltung bibliografischer Referenzen beeinflusst. Gewichtsverschiebungen finden zwischen technischen Belangen von Datenträgern und Hardware, denen der Softwareentwicklung, -versionierung und -updates, sowie der Auseinandersetzung mit künstlerischen oder kreativen Leistungen und Fragen von Autorschaft statt. Somit lassen sich mit den bereits vorhandenen Ansätzen die Referenzierung von Videospielen auf abstrakter Werk- bzw. Franchise-Ebene ebenso erlauben, wie die Referenzierung spezifischer, technischer Spielversionen. Die Voraussetzungen sind also gegeben, um mit Videospielen auch nach „Guter wissenschaftlicher Praxis“ zu verfahren.

Während unserer Auseinandersetzung mit der Beschreibung und Zitation von Videospielen sind wir nicht zu einer abschließenden Lösung gelangt. Es ist nicht der Mangel an deskriptiven Merkmalen zur Beschreibung von Spielen. Vielmehr ist die Vielgestaltigkeit dieser Zugriffe und Perspektiven ein Grund, weswegen die Standardisierung der Zitation von Videospielen nicht einheitlich ist. Darüber hinaus sind die Schnelllebigkeit und der starke Wandel des Mediums Videospiel einheitlicher Standardisierung wenig zuträglich. Zwei Empfehlungen möchten wir dennoch aussprechen: Bibliothekare wie auch Forschende sollten sich und ihre Aktivitäten in dem Spektrum zwischen abstraktem Werk und dessen Manifestationen verorten, um so den eigenen Anforderungen an Videospielreferenzen zu erfassen und den Aufbau der Referenz begründen zu können. Des Weiteren und mit Blick auf die komplexen Verweisungszusammenhänge in der Videospielkultur empfehlen wir, dass der Veröffentlichungsort bzw. die Region, und zwar unabhängig vom Sitz des Publishers, mit berücksichtigt werden sollte.

Bibliografie

- Bergmeyer, Winfried: Computerspiele – Die Herausforderungen des Sammelns und Bewahrens eines neuen Mediums. In: *Game Studies. Retro-Games und Retro-Gaming: Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen*. Glückstadt 2015, S. 143–164.
- Best Practices for Cataloging Video Games Using RDA and MARC21, Version 1.1, April 2018, <https://escholarship.org/uc/item/1956b3d2> [Zugriff: 04.03.2020].
- Du Preez, Amanda: Virtual Babes: Gender, Archetypes and Computer Games. In: *Communicatio* 26.2 (2000), S. 18–27.
- Fukuda, Kazufumi; Mihara, Tetsuya: A Development of the Metadata Model for Video Game Cataloging: For the Implementation of Media-Arts Database. In: *IFLA WLIC*. Kuala Lumpur 2018.
- Gualeni, Stefano et al.: How to Reference a Digital Game. In: *DiGRA '19 – Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix 2019*.
- Jett, J. et al.: A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media. In: *Journal of the Association for Information Science and Technology* 67.3 (2016), S. 505–517.
- Kelly, William H.: Censoring Violence in Virtual Dystopia: Issues in the Rating of Video Games in Japan and of Japanese Video Game Outside Japan. In: *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*. Lanham, MD 2010, S. 143–60.
- Kennedy, Helen W.: Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. In: *Game Studies* 2.2 (2002).
- Koubek, Jochen: Retro-Gaming: 7 Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen. In: *Ringvorlesung Games. Retro-Gaming – Gamification – Augmented Reality*. München 2014, S. 44–60, http://mediencampus-bayern.com/wp-content/uploads/2017/09/Ringvorlesung_Games.pdf [Zugriff: 04.03.2020].

- Krzywinska, Tanya: Gaming Horror's Horror: Representation, Regulation, and Affect in Survival Horror Videogames. In: *Journal of Visual Culture*, 14.3 (2015), S. 293–297, <http://dx.doi.org/10.1177/1470412915607924> [Zugriff: 04.03.2020].
- McDonough, Jerome P. et al.: Twisty Little Passages Almost All Alike: Applying the FRBR Model to a Classic Computer Game. In: *Digital Humanities Quarterly* 4.2 (2010), <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/4/2/000089/000089.html> [Zugriff: 04.03.2020].
- Mikula, Maja: Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft“. In: *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 17.1 (2003), S. 79–87.
- Newman, James: Slower, Squashed and Six Months Late : Japanese Videogames in the UK, 1991–2019. In: *Replaying Japan* 1 (2019), S. 5–28.
- O'Hagan, Minako; Mangiron, Carmen: *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam 2013.
- Olsson, Camilla: *Spelreferenser i akademiska publikationer. En kartläggning av referenspraktiker inom spelvetenskap*. Bachelor thesis. University of Borås 2013.
- Oullette, Marc: „When a Killer Body Isn't Enough“: Cross-Gender Identification in Action-Adventure Video Games. In: *Reconstruction* 6.1 (2006), S. 1–12.
- Rettberg, Lars: Zu schön um wahr zu sein! Die digitale Diva Lara Croft. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 8.2 (1999), S. 89–110.
- Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noel: *Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft*. In: *Game Studies: aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln (2015), S. 9–27.
- Schleiner, Anne-Marie: Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in computer Adventure Games. In: *Leonardo* 34.3 (2001), S. 221–226.
- Simond, Stefan: Lara Croft und die Abenteuer des verlorenen Selbstbewusstseins: Eine komparative Analyse der didaktischen Methodik aus mediennostalgischer Perspektive am Beispiel Tomb Raider. In: *Game Studies. Retro-Games und Retro-Gaming: Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen*. Glückstadt 2015, S. 167–188.
- Standke, Sebastian: Geronimo! Oder: Eine kurze Kulturgeschichte des Speedrunnings. In: *Time to Play. Zeit und Computerspiel*. Glückstadt 2016, S. 187–203.
- Stuckey, Helen: *Remembering Australian videogames of the 1980s: what museums can learn from retro gamer communities about the curation of game history* (dissertation). Flinders University Adelaide 2016.
- Wagner, Pascal: *Faia, Fira, Feuga: Kulturübergreifende Benennungsverfahren von Kunstworten in digitalen Spielen – am Beispiel von Final Fantasy und Shin Megami Tensei*. Glückstadt 2019.
- Young, Chris J.: The Bibliographical Variants Between The Last of Us and The Last of Us Remastered. In: *The Papers of the Bibliographical Society of America* 110.4 (2016), S. 459–484, <http://dx.doi.org/10.1086/689754> [Zugriff: 04.03.2020].



Tracy Arndt

Universitätsbibliothek Leipzig
Beethovenstr. 6
04107 Leipzig
Deutschland
E-Mail: tracy.arndt@uni-leipzig.de



Konstantin Freybe

Universitätsbibliothek Leipzig
Beethovenstr. 6
04107 Leipzig
Deutschland
E-Mail: konstantin.freybe@uni-leipzig.de



André Lahmann

Universitätsbibliothek Leipzig
Beethovenstr. 6
04107 Leipzig
Deutschland
E-Mail: andre.lahmann@uni-leipzig.de



Martin Roth

Ritsumeikan University
Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences
56-1 Toji-in Kitamachi
Kita-ku, Kyoto 603-8577
Japan
E-Mail: roth1003@fc.ritsumei.ac.jp