

Caja Thimm (Hrsg.)

Das Spiel

Muster und Metapher der Mediengesellschaft

Wiesbaden: VS, 2010. – 245 S.

ISBN 978-3-531-16459-5

Nach wie vor wird die öffentliche Debatte über Computerspiele in Deutschland dominiert von Medienängsten vor Gewaltdarstellungen oder Suchtpotenzialen, mit der Folge, dass auch der akademische Diskurs in Deutschland weit stärker an dieses enge Themenfeld gebunden bleibt als anderswo. Insofern erfreut das erklärte Ziel des vorliegenden Bandes, den Blick zu weiten auf das Spiel als „Muster und Metapher der Mediengesellschaft“. Dahinter steht die doppelte Fragestellung, ob und inwiefern sich an Computerspielen exemplarisch Phänomene der Virtualisierung der Gesellschaft als Ganzer ablesen lassen, und inwiefern „Spielen“ eine grundlegende Weise des Umgangs mit digitalen Medien allgemein bzw. Web 2.0-Angeboten im Speziellen darstellt. Ein spannendes wie breites Thema also, das die Herausgeberin für die 2007/8 an der Universität Bonn durchgeführte Ringvorlesung gewählt hat, auf der der vorliegende Band beruht. Entsprechend breit und dispers fällt der Kreis der AutorInnen und Themen aus, die – soviel kann vorweggenommen werden – zwar Vieles über Spiele zu sagen haben, die Ausgangsfrage dabei aber nicht immer im Auge behalten.

So postuliert Udo Thiedeke mit Luhmann eine breite historische Analogie zwischen der Abfolge von Gesellschaftsformen und der Geschichte des Spiels, auf der These aufbauend, dass die für jeden Typ Gesellschaft charakteristische Art sozialer Exklusion Möglichkeitsbedingung für neue Arten des Spiels darstelle. Der Gedankengang erinnert an Foucault und funktioniert bzw. stolpert wie dieser über lose Begriffe und souveränes Ignorieren historischer Details.

Caja Thimm und Lukas Wosnitza versuchen, das Spiel „als konstitutives Element des Digitalen“ darzulegen, liefern dann jedoch einen eher additiven Gang durch die gängige Game Studies-Literatur, der sich nicht recht zu einem Gesamtbild fügt. Ähnlich stellt Karin Bruns Überlegungen zu Zeitkultur, Selbsttechnologien, Zeit in Games und Alternate Reality Games nebeneinander.

Heidemarie Schumacher und Leonhard Korbelt rollen die Ludologie/Narratologie-Debatte noch einmal auf, um dann mittels Actor-Network-Theory und dem *agency*-Begriff der Cultural Studies drei Untersuchungsebenen bzw.

ein vierteiliges Analyseschema für Computer-spiele abzuleiten. Dessen Stringenz und Gewinn bleibt jedoch unklar.

Tobias Bevc analysiert die visuelle Kommunikation von Politik in Spielen; im Theorieteil extrem thetisch, setzt er in seiner exemplarischen Analyse unglücklich „Erzählung“ mit Text gleich und Bilder als „Subtext“ des Textes herab, obschon jeder Film- und Comicforscher bestätigen wird, dass sich auch mit Bildern erzählen lässt.

Britta Neitzel entwickelt in Anschluss an Brian Sutton-Smith die These, dass Computerspiele der Enkulturation in unsere programmierte Welt dienen, um dann zu einer weitgehend produktiven Gegenüberstellung von sozialen Konventionen, Spielen und Programmen als konstitutive bzw. regulative Regelsysteme überzugehen; die anschließend versuchte Einführung von Rollenspiel und metaphorischen Interface-Elementen (wie dem „Papierkorb“-Icon) will dagegen nicht recht überzeugen.

Caja Thimm und Sebastian Klement setzen an, den Nachweis der Entstehung von (Zivil-)Gesellschaft in Second Life zu erbringen. Der Beitrag verwendet dann aber zuviel Raum auf einen darstellenden Abriss der Welt und ist zu wenig in der Literatur zu Virtual Communities verankert, um diesen sauber führen zu können.

Wirklich erfreulich sind die Beiträge von Sallge und Klimmt. Christoph Klimmt skizziert gewohnt im Stoff den aktuellen Stand und neue Forschungsfelder des Unterhaltungserlebens bei Games. Martin Sallge analysiert auf Grundlage einer Online-Befragung zur Rolle der Narrativität für das Erleben von Spielen sieben funktionale Verknüpfungen von Narration und Gameplay. Einziger Wermutstropfen seines Beitrags ist die gezwungene Umdeutung von Jesper Juuls *Half-Real* (2005) als „ludologisch“. Ist doch die Grundthese von Juul, dass Computerspiele sich gerade durch die Verquickyung von Regelspiel und Fiktion definieren.

Winfred Kaminski reflektiert schließlich medienpädagogisch ausgewogen die heutige Rolle von Computerspielen in Kultur, Gesellschaft und Familien und erörtert die vielfältigen öffentlichen Diskurse über Computer-Spiele in Deutschland.

Wie mehrere seiner Einzelbeiträge wirkt der Band als ganzer so eher additiv und unfokussiert; Ziel und Zielgruppe werden nicht recht klar. Das liegt sicher mit am Ursprung der Texte. Als Inspiration für mit dem Feld unvertraute Studierende mag die Ringvorlesung ihren Zweck erfüllt haben; als gedruckter Band trägt sie weder Neues zum Fachdiskurs bei, noch ist

sie für eine Einführung systematisch und solide genug.

Dazu kommt das durchweg hastige Lektorat, das den Lesefluss ebenso stört wie Nachlässigkeiten der AutorInnen selbst: Serious Games sind eben nicht „gleich“ Lernspiele. Mihály Csíkszentmihályi ist ein komplizierter Name, aber gerade deshalb sollte man seine Schreibung zweimal prüfen. Es heißt *ludification*, nicht *ludofication*, Google Earth ist keine virtuelle Welt und Ludology.org kein von Jesper Juul herausgegebenes Online-Journal, sondern es war der private Blog von Gonzalo Frasca. Besonders erstaunt, dass kleinere (Roig et al. 2009), aber auch größere internationale Forschungen zur Ausgangsfrage des Bandes – etwa das Playful Identities Project (Raessens 2006), das Projekt New Media Literacies (Jenkins et al. 2007) oder das SoPlay Project (Mäyrä et al. 2009) nicht zur Kenntnis genommen werden. Das ist nur teilweise mit dem weit zurückliegenden Entstehungsdatum der Texte zu entschuldigen. Umgekehrt hätte gerade die lange Zwischenzeit Raum zur Einarbeitung mindestens in der Herausgeber-Einleitung gegeben. So entsteht mit Ausnahme der „üblichen Verdächtigen“ unter den AutorInnen der Eindruck von Game Studies-Erstversuchen von AkademikerInnen, die thematisch anderswo beheimatet sind.

Und darin liegt letztlich die strukturelle Schwäche des Bandes: Knapp zehn Jahre nach ihrem „Jahr Eins“ (Aarseth 2001) sind die Game Studies als Interdisziplin wie die je-disziplinäre Forschung zum Thema zu einer Ausdifferenziertheit und Reife gewachsen, dass es einem ernsthaften Computerspielforscher schwer fällt, auch nur mit der neuesten Literatur zum eigenen Spezialthema Schritt zu halten. Vor zehn Jahren waren breite explorative Theorie-würfe von interessierten Neulingen durchweg üblich; heute müssen sie sich den Vorwurf der Unprofessionalität gefallen lassen. Ironischer- oder traurigerweise macht das den Band *Das Spiel* durchaus repräsentativ für die deutsche Computerspielforschung; bis auf wenige erfreuliche Ausnahmen weitgehend *out of touch* mit dem internationalen Forschungsstand und in Privattheoriebildung verhangen. Schade.

Sebastian Deterding

## Literatur

- Aarseth, Espen (2001): Computer Game Studies, Year One. In: Game Studies 1, 1 (Juli 2001), n.p. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [16.08.2010].
- Jenkins, Henry et al. (2007): Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education in the 21st Century. Chicago: MacArthur Foundation.

Juul, Jesper (2005): Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Mäyrä, Frans et al. (2009): SoPlay – Social Play among Casual, Cross-Media Contents. Projekt-Webseite, Games Research Lab, Universität Tampere. <http://soplayproject.wordpress.com> [16.08.2010].

Raessens, Joost (2006): Playful Identities or the Ludification of Culture. Games & Culture 1,1 (January 2006), S. 52-57.

Roig, Antoni et al. (2009): Videogame as Media Practice. An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. In: Convergence 15, 1 (February 2009), S. 89-103.

**Anne Waldschmidt / Anne Klein / Miguel Tamayo Korte**

## Das Wissen der Leute

Bioethik, Alltag und Macht im Internet

Wiesbaden: VS, 2009. – 323 S.

ISBN 978-3-531-15664-4

Welches Potenzial birgt das Internet für die Hervorbringung eines genuin demokratischen Diskurses? Diese Frage wurde in der Frühzeit der Internetforschung immer wieder mit Emphase gestellt und auch beantwortet. Inzwischen sind die Erwartungen an das neue Medium realistischer geworden, gleichzeitig haben die Fragen an Präzision gewonnen. Mit schärferem Fokus richtet sich der wissenschaftliche Blick nun auf subtilere Verschiebungen diskurssiver Parameter in spezifischen Online-Umgebungen, auf veränderte Zugangsvoraussetzungen und auf die medientechnischen Bedingungen kommunikativer Prozesse.

Einer solchen differenzierten Sichtweise auf die Entwicklung von Online-Diskursen ist auch die vorliegende Studie verpflichtet. Ihr Gegenstand ist in dieser Hinsicht besonders interessant: Untersucht wurde die Website *1000fragen.de*, ein Online-Diskussionsforum, das 2002 von der „Aktion Mensch“ ins Leben gerufen wurde, um einer breiten Öffentlichkeit eine Möglichkeit zur Erörterung bioethischer Fragen zu bieten. Alle Nutzer hatten hier die Möglichkeit, innerhalb vorgegebener Kategorien eigene Fragen zu stellen und vorhandene Fragen zu kommentieren, moderiert wurde nur in sehr begrenztem Ausmaß. Angetrieben durch Werbekampagnen des Trägers wurde das Forum vor allem in den ersten Jahren sehr intensiv genutzt. Für die Untersuchung stand so ein umfangreicher Datenkorpus von über 10.000 Fragen und über 50.000 Beiträgen zur Verfügung. Die Studie erlaubt damit erstmals