

Tobias Bevc (Hrsg.)

Computerspiele und Politik

Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen

Münster: LIT, 2007. – 251 S.

(Studien zur visuellen Politik; 5)

ISBN 978-3-8258-0332-2

Mit den aktuell hohen Absatzzahlen der Wii-Konsole oder dem großen Erfolg von Spielen wie „Dr. Kawashimas Gehirnjogging“ in Käufersgruppen weit jenseits der „üblichen Verdächtigen“ scheint das Computerspiel seiner gesellschaftliche Nobilitierung einen Schritt näher gekommen zu sein. Ebenso könnte man konstatieren, dass zwischenzeitlich die dritte Phase der deutschsprachigen *game studies* eingetreten ist. Nach den vornehmlich medienpädagogischen Arbeiten im Umfeld der Bundeszentrale für politische Bildung Mitte der 90er Jahre und den ersten kultur- und medienwissenschaftlichen Ansätzen zu Beginn des neuen Jahrtausends scheint sich in den letzten Jahren auch die Theoriebildung zum Computerspiel produktiv auszudifferenzieren. Nicht mehr länger stehen also die Generalfragen von Wirkung oder erste zögerliche Thesenbildungen zur „Medienkulturttechnik“ *Spiel* im Fokus. Es scheint vielmehr (auch wissenschafts- und institutspolitisch) legitim und sinnvoll, differenzierte und kleinteilige Fragen an das Spiel zu stellen – oftmals auch aus der verspäteten Erkenntnis, dass es *das* distinkte Objekt Computerspiel gar nicht gibt. *Game studies* haben sich aktuell vielmehr mit einem höchst heterogenen Ensemble von Techniken, Handlungsformen, Ästhetiken und Repräsentationen auseinanderzusetzen, die mit dem Begriff des Computer-, Konsolen oder Videospiels nur noch notdürftig zusammengehalten werden. Aus dieser Perspektive gilt es nun einen Blick auf die vorliegende Publikation zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen zu werfen. Als Dokumentation eines Workshops des Arbeitskreises „Visuelle Politik“ der Deutschen Vereinigung für Politische Wissenschaft (DVPW) ist die Perspektive eben exakt eine solche dezidiert kleinteilige und an einer spezifischen Fragestellung ausgerichtet.

Der erste Teil eröffnet mit einer Darlegung des Herausgebers, der noch einmal die Eckdaten der spielwissenschaftlichen Theoriebildung referiert: Der (inszenierte) *science war*

zwischen Ludologen und Narratologen, die Callois'sche Dichotomie von game&play usf. leiten über in erste Fallbeispiele. Hier postuliert Bevc dann auch das Leitparadigma des Bandes: Computerspiele transportieren bestehende Ideologeme (wie beispielsweise die Freund-Feind-Dichotomie), was zwangsläufig zur Frage nach der Entfaltung solcher Ideologeme in der Handlung mit und Rezeption von Spielen führen muss. Das damit die omnipräsente Rezeptionsfrage an Medien aufgerufen ist, mag zunächst zu generalisierend anmuten – stellt aber gerade für die Perspektive des Bandes die richtige Fokussierung dar. Hier scheint der Beitrag von Alexander Weiß nahtlos anzuschließen, wenn dieser Spiele als „Aufbewahrungsform des Politischen“ charakterisiert. Die Stärke eines solchen Denkens liegt sicherlich darin, auf die (immer noch fehlende) funktionale Handlungstheorie des Computerspiels abzuzielen, die Schwäche ist aber die hier (implizit) postulierte These des Containermodells. Ein solch „schwacher“ Medienbegriff, der das Spiel lediglich als Materialisierungsort und Transportvehikel begreift, verschenkt Teile seiner Produktivität durch die Ausblendung dessen, was die Kommunikations- und Medientheorie an (differenzierteren) Positionen zu bieten hat.

Diese Lücke kann der Beitrag Julian Kücklichs (insgesamt einer der stärksten und interessantesten Texte des Bandes) schließen. Kücklich untersucht den sozialen Realismus im Onlinespiel, indem er auf einen poststrukturellen Textualitätsbegriff jenseits des Autors rekuriert. Gerade seine Auseinandersetzung mit der dezentralen, verteilten und vielstimmigen Artikulation des sozialen Raumes Rollenspiel (mit der Metapher der „Einwanderungsgesellschaft“ charakterisiert) kann erkenntnisproduktiv die Pluralität und Heteroglossie als Gegenmodell zu Zentralisierung und Homogenität herausarbeiten und damit eine „andere“ Operationalität des Politischen bestimmen.

Der spezifischen Visualität des kommunikativen Raumes Spiel wendet sich Holger Zapf zu. Visuelle Kommunikation und Massenkommunikationsmedien werden als Rahmen für eine Diskussion der Ambivalenz von Handeln am Bild und der Omnipräsenz des Visuellen herangezogen. Diese an sich sinnvolle Perspektive verliert ihren Charme aber in der Lektüre durch eine indifferente Aneinanderreihung und Verschlagwortung von medienwissen-

schaftlichen Großtheorien von McLuhan über Baudrillard bis zur kritischen Theorie, ohne auch nur in Ansätzen die Inkommensurabilität der jeweiligen Denkansätze zu thematisieren oder gar aufzulösen.

Den produktivsten Teil des Bandes stellen aber sicher die folgenden explizit materialanalytischen Beiträge dar, die weniger nach breit geltenden Erklärungsansätzen suchen, sondern stärker gegenstandsorientiert Aussagen über einzelne Objekte treffen wollen. Michael Nægengorb kann, eng am Beispiel, die Konstruktion und Thematisierung von „Rassismus“ in einem japanischen Rollenspiel aufzeigen, Stefan Wesener den Bildungsanspruch von „Geschichte“ thematisierenden Spiele aufarbeiten und dabei die Annahme einer monokausalen didaktischen Wirksamkeit zurückweisen. Die schlichte Quintessenz ist hier, dass Spiele von ihren Spielern aus der Motivation der Unterhaltung heraus aufgerufen werden; eine Erkenntnis, die nicht neu ist, sich aber in vielen Beschäftigungen mit dem Gegenstand noch nicht durchgesetzt zu haben scheint.

Der nächste Teil des Buches, die „Konstruktivistischen Zugänge“ werden durch einen Beitrag von Stefan Selke eröffnet, der editorisch besser noch in der vorangegangenen Sektion unterzubringen gewesen wäre. Selke untersucht anhand des Beispiels von „MyTown“, wie sich die „komplexe Grammatik sozialer Interaktionen zwischen den Spielfiguren in ein einfaches Entscheidungsmodell“ überführt, und wie dieses Soziale mit der technischen Realisierung konfligiert. Ebenso gegenstandsorientiert argumentiert zunächst der Beitrag von Volker Hafner und Peter Merschitz, der das Projekt „Power of Politics“ vorstellt. Dieses strikt operational gedachte Spiel begreift virtuelle Kommunikationsräume als konstitutiven Teil von gesellschaftlichen Kommunikationsräumen und versteht sich als eine dezidiert politische Didaktik. So interessant und ergiebig sich die Darlegungen zum Projekt lesen, so enttäuscht doch der angekündigte Versuch der systemtheoretischen und konstruktivistischen Theoriebildung zur Modellierung des Beispiels. Diese an sich als produktiv zur Erklärung annehmende Theoretisierung unterbleibt aber bzw. verliert sich in Pragmatismen, ohne je die spezifischen Setzungen der Theorien in Anschlag zu bringen.

Dass der letzte Teil („Spiele als gesellschaftliches Phänomen“) nur mit einem Beitrag be-

stückt ist, lässt sich mit dem Hinweis entschuldigen, dass letztlich alle Beiträge unter dieser Überschrift zu lesen wären. So steht die Darlegung und empirische Untersuchung Jörg Müller-Lietzkows aber recht solitär (und dies nicht nur wegen des grundsätzlich anderen Politikbegriffs). Müller-Lietzkow zeigt, das E-Sport dem Sport zuzuschlagen ist und zeigt gleichzeitig Differenzen, Chancen und Reibungen zwischen Sport-Kultur und E-Sport-Szene auf.

In der Einleitung thematisiert Tobias Bevc das Computerspiel unter der Perspektive des Politischen und gibt damit den Rahmen des Sammelbandes vor: Inwieweit können Computerspiele als Kommunikationsmittel zur (visuellen) Vermittlung von politischen Inhalten herhalten, wie thematisieren und kommunizieren sie Politik, Herrschaft und Entscheidungsfindung?

So sinnig und spannend die Perspektivierung des Bandes auch ist, so sehr fällt aber auch die (eher marginal in der Einleitung geäußerte) Frage ins Auge, inwieweit ein als politisch gelendes Spiel operationales Instrument zum Erreichen beispielsweise politikferner Gruppen sein kann? Diese Ambivalenz durchzieht den Band fast durchgängig; die Ambivalenz des Anspruches einer abstrakten Thematisierung und analytischen Theoretisierung des Gegenstands unter den Vorzeichen des ihm (unterstellt) innewohnenden Politischen und der operativen Wende in anwendungsbezogene Wirkungsmuster. Gerade aber diese zweite Ebene der Untersuchungen ist die Schwäche des Bandes, da sie entweder generalisierende Wirkungstheesen bedient und abrupt oder aufgrund mangelnder kleinteiliger Untersuchungsmodelle naturgemäß spekulativ bleibt. Auf eine bestimmte Weise thematisiert der Band dieses „Problem“ auch selbst. Von den vier Teilen des Bandes sind die Teile zu den theoretisch-methodischen Reflexionen und den Spielanalysen gut und differenziert besetzt, wohingegen die Teile zu den konstruktivistischen Zugängen und dem Spiel als gesellschaftlichem Phänomen nur schwach ausgestaltet sind. So bleibt der Eindruck, „zu wenig“ gelesen zu haben, ebenso schafft der Band es aber auch, die Neugier auf die gewählte Perspektive zu wecken und zum Weiterdenken einzuladen.

Rolf F. Nohr