rezensionen:kommunikation:medien

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

Tobias Bevc; Holger Zapf (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden

Redaktion · Freitag den 5. November 2010

Rezensiert von Nicola Döring und Alexander Bohn



Der Herausgeberband *Wie wir spielen, was wir werden* von Holger Zapf und Tobias Bevc ist bemüht, sich dem "Kulturphänomen" Computerspiel aus verschiedenen, vornehmlich medien-, kultur- und politikwissenschaftlichen Perspektiven zu nähern. Der Band betrachtet zahlreiche Spielgenres (Action Adventures, Strategiespiele, Simulationen, MMORPG und Casual Games). Die zukunftsträchtigen Social Games, Minigames und Mobile Games werden indessen leider nicht einbezogen. Im Mittelpunkt der Aufsatzsammlung steht die Frage, wie Computerspiele auf Kultur und Subkultur einerseits und auf die ComputerspielerInnen andererseits wirken.

Im ersten Teil des in fünf Themenblöcke gegliederten Buches werden grundlegende Fragen zur Kommunikation in Computerspielen sowie ihrer narratologischen und ludologischen Analyse besprochen. Hervorzuheben ist der Beitrag von Christoph Klimmt, der den Gegenstand entlang der klassischen Felder der Kommunikationswissenschaft (Inhalts-, Rezeptions-, Wirkungsforschung) gliedert und entsprechende Forschungsfragen aufzeigt. Lediglich die Betrachtung der Frage 'Wer spielt warum?' (RezipientInnenforschung) unterbleibt in diesem gut gegliederten Aufsatz.

Der zweite Teil behandelt pädagogische Fragen in Bezug auf Videospiele. Christa Gebel und Ulrich Wechselberger sehen das medienpädagogische Potential von Computerspielen (insbesondere von so genannten Serious Games) weniger im Erlernen von konkreten Wissensinhalten, sondern vor allem im Erwerb von Kompetenzen und dem Verständnis von komplexeren Zusammenhängen durch die Darstellung von Ursache-Wirkung-Einflussfaktoren-Beziehungen. Ulrich Wechselberger bietet zudem eine realistische – von euphorischem Optimismus befreite – Analyse der Chancen und Schwächen von Serious Games im pädagogischen Einsatz. Deren Hauptschwäche wird darin gesehen, dass pädagogisch motivierte Spiele in ihren Inhalten und ihrer Machart eben doch nicht mit dem Erlebniswert von Unterhaltungsspielen mithalten können.

Der dritte Teil nähert sich Videospielen inhaltsanalytisch und prüft explizit die Darstellung von

Politik, Geschlechterrollen und Wirtschaft in verschiedenen Games. Es wird beispielsweise aufgezeigt, dass selbst Unterhaltungsspiele wie Sim City oder Max Payne einfache politische Prozesse abbilden (Beitrag von Tobias Bevc) oder dass weibliche Figuren in Computerspielen oft sehr geschlechterstereotyp dargestellt werden (z. B. sexualisiertes Aussehen, weniger Fähigkeiten), wobei sich hier in jüngster Zeit positive Veränderungen abzeichnen (Beitrag von Hella Grapenthin). Geschlechtertheoretisch wäre es freilich wünschenswert gewesen, neben der Analyse von Darstellungen weiblicher und männlicher Charaktere in Bezug zueinander, auch die Merkmale und Funktionen von Fiktionalität im Zusammenhang mit Geschlechterdarstellungen zu reflektieren (so könnten Klischees in Games möglicherweise auch positive Funktionen haben).

Im vierten Teil des Buches nehmen die Autoren medienpolitische und ökonomische Aspekte von Computerspielen in den Blick und rekurrieren damit indirekt auf ideologische Kontroversen Pro und Kontra Computerspiel. Jens Wüstenfeld definiert zunächst das – als solches in der Praxis noch nicht konturierte – Politikfeld "Computerspielpolitik" und verdeutlicht, welche Akteure der Medienpolitik welche Aufgaben mit welchen Zielen verfolgen. Die Psychologen Christopher P. Barlett und Craig Anderson zeigen anhand empirischer Forschungsergebnisse die aggressionsförderliche Wirkung gewalthaltiger Computerspiele auf und fordern auf dieser Basis eine Beeinflussung der Computerspielindustrie, um durch einen Verzicht auf gewalthaltige Spiele eine aggressionsärmere Gesellschaft zu schaffen. Hier wird nicht nur ein monokausaler Wirkzusammenhang, sondern auch eine starke Medienwirkung unterstellt – Annahmen, die in der Fachliteratur bekanntlich sehr umstritten sind. Die Darstellung einer Gegenposition oder konträrer Ansätze hätte hier zur Ausgewogenheit des Bandes beigetragen. Während die Sorge um Gewaltwirkungen Kontra-Positionen nährt, ist der Verweis auf ökonomische Gewinne dazu angetan, Pro-Game-Positionen zu stützen. Jörg Müller-Lietzkow präsentiert umfassend und wohlstrukturiert Marktdaten und Charakteristika der Computerspielindustrie. Die Berücksichtigung von Vergleichsdaten aus anderen Branchen (z. B. Film- oder Musikindustrie) hätte die Aussagekraft des Beitrags noch weiter gesteigert.

Der letzte Teil des Bandes ist der Computerspielkultur gewidmet. Michael Nagenborg beispielsweise betrachtet hier Gewaltdarstellungen als Phänomen der Computerspielkultur. Dabei beschränkt sich der Beitrag nicht auf "Killerspiele", sondern betont explizit das Auftreten von Gewaltdarstellungen in zahlreichen Spielen von GTA bis Lego Star Wars. Sehr detailliert werden die Gewaltdarstellungen selbst, handelnde Charaktere, Beeinflussungsmöglichkeiten durch die SpielerInnen und die subjektiven Erfahrungen von Gewalt im Spiel beleuchtet. Der Beitrag überzeugt durch seine Gegenstandsnähe, so wird beispielsweise verdeutlicht, dass und wie GamerInnen nicht nur virtuelle Gewalt ausüben, sondern diese auch erleiden. Simplifizierenden Aussagen über "gewalthaltige Spiele" wird man nach der Lektüre wohl mit größerer Skepsis begegnen. Zu einer differenzierteren Beurteilung der vermeintlichen Männerdomäne Computerspiel leitet der Beitrag von Jutta Zaremba an. Sie untersucht Cyberheldinnen anhand ausgewählter Games sowie Gamerinnen-Initiativen/?Vereine anhand deren Websites.

Insgesamt präsentiert sich der vorliegende Sammelband als thematisch breitgefächertes Werk, das wesentliche und wichtige Fragen der Game-Studies behandelt und durch seine Interdisziplinarität inspiriert. Es wäre allerdings hilfreich gewesen, wenn die Herausgeber ihr Buch-Konzept in einer Einleitung transparent gemacht hätten, also die Gliederung des Buches in fünf Teile sowie die Querbezüge der Einzelbeiträge innerhalb der Teile diskutiert hätten.

Links:

- Verlagsinformationen zum Buch
- Webpräsenz von Tobias Bevc an der Universität Frankfurt a.M.
- Webpräsenz von Holger Zapf an der Universität Göttingen
- Private Homepage von Nicola Döring
- Webpräsenz von Alexander Bohn an der Technischen Universität Ilmenau

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag den 5. November 2010 um 10:00
in der Kategorie: Einzelrezension.
Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden.
Kommentare und Pings sind momentan geschlossen.