

**Winfred Kaminski, Martin Lorber (Hg.): Clash of Realities.
Computerspiele und soziale Wirklichkeit**

München: kopaed 2006, 256 S., ISBN 978-3-938028-44-5, € 16,80

In jüngster Zeit wurden die gesellschaftlichen Auswirkungen von Computerspielen insbesondere im Zusammenhang mit Amokläufen – und dann natürlich negativ – diskutiert. Die öffentliche Debatte um die sogenannten ‚Killerspiele‘ verstellt dabei nicht nur den Blick auf differenzierte Forschungsansätze, sondern blendet auch aus, dass ein Großteil der zahlreichen Computerspieler selten ‚Killer spielt‘. Der Sammelband *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit* enthält 15 ausgewählte Beiträge einer internationalen Fachtagung zu Computer- und Videospiele, die im März 2006 gemeinsam vom Institut für Medienfor-

schung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln und dem Spielehersteller Electronic Arts veranstaltet wurde. Ein Ziel der Veranstaltung war die Schaffung eines interdisziplinären Forums für den wissenschaftlichen Diskurs zu Computerspielen, ein anderes die Intensivierung und Versachlichung der entsprechenden öffentlichen Debatte.

Der Sammelband ist in vier Themenbereiche unterteilt, wobei der erste Teil die „Digitale Aneignung der Umwelt“ behandelt. Espen Aarseth steckt einleitend den Forschungsbereich der ‚Computer Game Studies‘ ab und plädiert hier sowohl für einen interdisziplinären wissenschaftlichen Austausch als auch für eine Zusammenarbeit mit der „hyperkommerziellen Industrie [...], ohne dabei den unabhängigen Status und die Glaubwürdigkeit akademischer Forschung zu opfern“ (S.23). Wolfgang Bergmann behauptet in „Die spielerische Erschaffung von Welten“, dass die Verbreitung von Computertechnologien mit der Ausbildung eines neuen Selbstvertrauens Heranwachsender einhergehe, welches auf der Erfahrung der Beherrschbarkeit und Berechenbarkeit komplexer Cyberwelten beruhe. Mela Kocher stellt in „Der ludoliterarische Typenkreis“ eine idealtypische Kategorisierung digitaler Spiele vor, die von einem narrativen Ansatz ausgeht, gleichzeitig jedoch die medienspezifischen Bedingungen von Cybertexten berücksichtigt – und lockert so die aufgeregte Fachdiskussion zwischen Narratologen und Ludologen etwas auf.

Der zweite Abschnitt vereint unter dem Titel „Virtuelle und reale Welten“ primär medienspsychologische Beiträge zu Spaß- und Aggressionspotenzialen von Computerspielen. Zur Erklärung der Attraktivität von Computerspielen leitet Peter Vorderer aus einem entsprechenden interdisziplinären Überblick ab, dass insbesondere die eingeforderte Aktivität und der individuell optimierbare Anforderungsgrad dieselbe ausmachen. Der Beitrag von Christoph Klimmt lässt sich als Fortsetzung zu Vorderers Ausführungen lesen: Er gibt einen Überblick zur Spielspaßforschung und stellt abschließend ein eigenes Modell zur Erklärung von Computerspielspaß vor. Die darauf folgende Forschungsübersicht zum Zusammenhang von Gewaltspielen und Aggression lenkt den Blick auf die unerwünschten Effekte von Computerspielen: Tilo Hartmann folgert aus dem derzeitigen Forschungsstand, dass die Nutzung gewalthaltiger Spiele die Aggressivität sowohl kurz- als auch langfristig in schwachem bis mittlerem Ausmaß steigern. Klaus Mathiak und René Weber zeigen daran anschließend mit Hilfe der funktionellen Kernspintomografie, dass das Spielen gewalttätiger Sequenzen eines Ego-Shooters mit kognitiver Erregung und affektiver Hemmung einhergeht – eine mögliche Interpretation hierfür ist, dass die Empathie mit virtuellen Gegnern reduziert wird, um die kognitive Aufgabenerfüllung zu optimieren.

Der dritte Abschnitt – „Rollenspiele: Virtuell und real“ – beginnt mit Beiträgen zu den Online-Rollenspielen *Ogame* (2003) und *World of Warcraft* (2004), wobei letzterer das Thema Computersucht streift. Daraufhin folgt ein Vergleich zweier Rollenspiele unter dem Aspekt der Gemeinschaftsbildung – insgesamt sind die ersten drei Beiträge dieses Abschnitts eher deskriptiv denn analytisch. Dies trifft

nicht auf den vierten Beitrag „Gender non/konform“ von Jutta Zarella zu: Die Genderkonstruktionen digitaler Computerspielheldinnen werden herausgearbeitet und mit der Rezeption weiblicher Fanggruppierungen kontrastiert. Es zeigt sich, dass die gängigen Weiblichkeitsstandards der Spielindustrie mit ganz unterschiedlichen Bedeutungen aufgeladen werden können.

Im Abschnitt „Pädagogik, Schule und Computerspiele“ argumentiert Johannes Fromme, dass beim Spielen nicht lediglich Verfügungswissen erlernt wird, welches der Spielbeherrschung dient; Formen der reflexiv-distanzierten Aneignung von Computerspielen weisen laut Fromme vielmehr auf darüber hinausgehende Bildungspotenziale hin. Dass im Schulunterricht nicht nur die *Wahl* von Computerspielen, sondern vor allem die Spielpraxis der Schüler zu besprechen sei, befindet Christopher Scholtz. Marco Fileccia und Ulrike Schmidt schildern konkrete Projekte zur Thematisierung von Computerspielen in der Schule und Bernd Dolle-Weinkauff beschreibt abschließend am Beispiel der CD-Umsetzung (2003) von Janoschs *Oh, wie schön ist Panama* (1978) wie Multimedia-Inszenierungen von kinderliterarischen Vorlagen aussehen können.

Es lässt sich zusammenfassend festhalten, dass die Förderung des interdisziplinären Austauschs den Veranstaltern der Computerspiel-Tagung gelungen sein dürfte: Kommunikationswissenschaftler, Kinderpsychologen, Literaturwissenschaftler und Computerspieler trafen hier auf Verhaltenspsychobiologen, Lehrer oder Kunstpädagogen (eine Gratwanderung stellt dabei die Mitverantwortung von Tagung und Sammelband durch einen Spielehersteller dar). Der beim „Real World“-Treffen mögliche Austausch spiegelt sich in der Buchpublikation jedoch kaum wider. Wenige Beiträge sind in sich interdisziplinär; wissenschaftliche und praxisorientierte Arbeiten unterschiedlicher Disziplinen stehen ohne gegenseitige Bezugnahme nebeneinander. Es gibt zwar eine inhaltliche Aufteilung in vier Themenbereiche, es fehlt jedoch eine einleitende konzeptionelle Einordnung der Herausgeber. Ebenso unterschiedlich wie die thematische Ausrichtung ist auch die fachliche Qualität der aufgenommenen Beiträge. Dass eine Reihe der Artikel – „der Lebendigkeit der Darstellung wegen“ (S.8) – einen starken Vortragscharakter aufweist, trägt noch zum heterogenen Erscheinungsbild des Sammelbandes bei. Vielleicht hätte man sich die Zeit für einen fortgeführten interdisziplinären Austausch nehmen müssen, um eine stärkere Verzahnung der verschiedenen Beiträge und so eine Abrundung des Buchkonzeptes zu ermöglichen. Vielleicht vermittelt der Sammelband aber auch einen ganz guten Eindruck von der im Aufbruch befindlichen Computerspielforschung, für die eine ‚aufgeräumte‘ interdisziplinäre Darstellung von empirisch belastbaren Forschungsergebnissen noch kaum möglich ist. Der Sammelband in der vorliegenden Form ist jedenfalls nicht mehr und nicht weniger als die Dokumentation einer sicherlich anregenden Tagung.

Nicole Zillien (Trier)