

### **Jon Cogburn, Mark Silcox: Philosophy Through Video Games**

New York, London: Routledge 2009, 197 S., ISBN 978-0-415-98858-2,  
\$ 34,95

Die Bedeutung und Verbreitung des Mediums ‚Bildschirmspiel‘ lässt eine kulturwissenschaftlich-philosophische Auseinandersetzung überfällig erscheinen. Zu Beginn des Buches versuchen die Autoren die Relevanz von Videospiele als Untersuchungsobjekt herauszustellen: „Their mere novelty as an entertainment medium, and the enormous amount of logical and psychological effort that goes into the production of even the simplest (and ugliest) of games, are phenomena that are by themselves certainly worthy of serious philosophical attention.“ (S.viii) Jon Cogburn und Mark Silcox taxieren die Lage richtig, denn ein beträchtlicher Teil der gegenwärtigen Videospielekultur wird geprägt durch Vielfalt, Raffinesse und sogar Anspruch des Mediums. *Philosophy Through Video Games* betrachtet die Zeit vor der Einführung stereoskopischer Videospiele im Jahre 2010, die Benutzern den Zugang zu einer neuen Dimension ästhetischer Wirklichkeit eröffnen soll.

Die Autoren brechen eine Lanze für die Signifikanz des Videospiele als Unterhaltungsmedium, das weitergehende wahrnehmungspsychologische und analytisch-philosophische Fragen aufwirft. Im ersten Kapitel diskutieren Cogburn und Silcox anhand von Computer-Rollenspielen die Identitätsfrage, d.h. das Online-Rollenspiel dient als Aufhänger für eine kurze Vorstellung der cartesianischen Philosophie: „[W]hat is interesting about Descartes’ approach is that he thought that he could show that human minds have identity over time in much the same way as material bodies.“ (S.9) Ausgehend von der Anthropologie René Descartes’, welche die Prämissen des Ich-Bewusstseins reflektiert, leiten die Autoren zu einem Gegenstandsbereich der modernen Philosophie des Geistes über – zum theoretischen Konstrukt des (zeitlich und räumlich) unbestimmten Selbst – und halten zusammenfassend fest: „[T]hrough video games and online communities, we are now developing ways to spatio-temporally extend ourselves that until recently would have seemed implausible in a science fiction novel.“ (S.16) In weiteren Kapiteln werden unterschiedliche Spiele-Genres auf philosophische Implikation

hin abgeklopft. Im Wesentlichen geht es den Autoren darum aufzuzeigen, welche humanistischen Ideale sich in Computerspiel-Konzepten erkennen lassen. Daraus resultiert, dass die Autoren neben der philosophischen auch die kulturgeschichtliche Perspektive berücksichtigen. Hinweise auf literarische und filmkulturelle Querverbindungen dienen dazu, das Buch inhaltlich abzurunden.

Im Rahmen des Kapitels zur Gewaltproblematik (gängige ‚Ego-Shooter‘ dienen als Beispiel) werden Ergebnisse der amerikanischen Bildschirmspielforschung rekapituliert und sachlich kommentiert. Gleichzeitig stellen die Autoren eine Verbindung zur aristotelischen Katharsis her, ein Konnex, der symptomatisch ist für die – leicht oberflächliche – philosophische Annäherung an das Medium Videospiele. Von der kinästhetischen Erfahrung durch Nintendos *Wii*-Konsole bis zum Phänomen künstlicher Intelligenz reicht das weitere Spektrum der behandelten Themen.

Entgegen der Hinweise im Frontispiz und auf der Rückseite des Buches, die suggerieren, eine Anzahl von Videospiele sei selbst Gegenstand der Untersuchung (z.B. *Madden NFL*, *World of Warcraft*, *Halo 2* und fünfzehn andere), werden diese und viele andere Spiele zumeist nur im Text erwähnt. Lediglich die Globalstrategiespiele der *Civilization*-Reihe und das Rollenspiel *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) werden etwas ausführlicher diskutiert. Hinter kurzen Einführungen in philosophische Themen und exkursähnlichen Ausführungen besitzen die konkreten Videospiele – die eigentlich zu untersuchenden Medienobjekte – in *Philosophy Through Video Games* somit oft nur einen tertiären Stellenwert, was kurios anmutet. Offensichtlich wurde das Buch ganz auf die Erfordernisse eines *college reader* zugeschnitten. Positiv erscheinen die sehr gute Lesbarkeit und die ausführliche Dokumentation des Buches. Die Darstellung der Computerspielkultur per se hingegen vermittelt einen etwas trivialen Eindruck.

Matthias Kuzina (Walsrode)