

Neue Medien

Tobias Bevc (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen

Berlin: LIT 2007 (Reihe Studien zur visuellen Politik, Bd. 5), 251 S., ISBN 978-3-8258-0332-2, € 24,90

Die neun Beiträge des vorliegenden Bandes greifen in vier großen thematischen Blöcken das Spektrum der Darstellung von Politik und Gesellschaft in Computerspielen auf. Die Beiträge sind aus einem Workshop mit dem Titel „Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen?“ an der TU München in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung und dem Zentralinstitut für Lehrerbildung und Lehrerfortbildung hervorgegangen.

Die grundlegende Frage des Bandes ist, ob, und wenn ja, wie Computerspiele zur politischen Sozialisation und Identitätsbildung ihrer Benutzer beitragen.

Der Band ist in vier Abschnitte gegliedert: Nach ausführlichen theoretisch-methodischen Reflexionen folgen Analysen von konkreten Spielen, ein Abschnitt über konstruktivistische Zugänge und schließlich der kürzeste Themenkomplex des Sammelbandes über Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen.

Der erste Abschnitt „Theoretisch-methodische Reflexionen“ ist der Frage gewidmet, inwiefern der Grad an Regelhaftigkeit für den Spieler Einfluss darauf hat, sich selbst als wirksam, als kausalen Agenten in einer Spielwelt wahrzunehmen. Bevc verweist dabei auf die beiden Pole des Grades der ‚Verregelung‘ eines Spiels nach Callois (vgl. Caillois, R. *Die Spiele und die Menschen* [Berlin 1982]), *paidia* sowie *ludus*, und versucht die Frage zu beantworten, wie diese Konzepte für die Vermittlung von politischer Bildung genutzt werden können. Julian Kücklich erweitert diese Perspektive: Er wendet den Begriff des sozialen Realismus auf Computerspiele an und beschreibt, wie sich virtuelle Gesellschaften in Computerspielen konstituieren und diese „nicht nur spiegeln, sondern auch kommentieren und karikieren.“ (S.55)

Im Abschnitt „Spieleanalysen“ werden nun nicht Theorien auf Spiele angewandt, sondern Spiele untersucht und analysiert. Es wird wissenschaftlich rekonstruiert, wie sie Politik inszenieren und die Frage diskutiert, inwiefern Computerspiele zur Bildung beitragen können.

Im Themenkomplex „Konstruktivistische Zugänge“ wird der Aspekt der Regeln von Computerspielen vertieft. Hier wird in zwei Aufsätzen näher untersucht, inwiefern die Regeln der Massenmedien und die technischen Regeln die vermittelten Inhalte prägen und wie „kontingente realweltliche Prozesse der Herstellung von Sinnhaftigkeit“ durch „algorithmische Prozesse“ (S.167) abgebildet werden können.

Als letzter Schwerpunkt folgt dann „Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen“, in welchem es um wettkampfmäßigen Gebrauch von Computerspielen geht und anhand mehrerer Aspekte wird diskutiert, inwiefern es sich beim sogenannten ‚E-Sport‘ um Sport handelt und welche Veränderung des klassischen Sportbildes dieser mit sich bringt. Der Abschnitt stellt eindeutig den schwächsten Teil des Buches dar, da er ausschließlich der Beschäftigung mit der Veränderung des Sportbildes durch das Aufkommen des sogenannten ‚E-Sports‘ gewidmet ist. Kritisch zu betrachten ist dies aufgrund der Tatsache, dass, so weit verbreitet der ‚E-Sport‘ in Deutschland auch sein mag, ein Großteil der deutschen Computerspieler bislang nicht (und vermutlich auch in Zukunft nicht) in einem sogenannten Clan oder Verein organisiert ist. So wird der Fokus von Computerspielen als gesellschaftliches Phänomen unnötig verengt und ein Großteil der Lebenswirklichkeit der Spieler ausgeblendet.

Es gehört zu den erfreulichen Merkmalen des vorliegenden Bandes, dass nahezu jeder Beitrag – selbst die sehr theoretischen – konkrete Bezüge zu bekannten Computerspiele-Titeln aufweist und die theoretischen Ausführungen exemplarisch illustriert. Ebenfalls äußerst erfreulich ist, dass sich der Band nicht der irreführenden und fehlgeleiteten Gewaltdebatte widmet, sondern das Phänomen Computerspiel von einem politikwissenschaftlichen Standpunkt aus untersucht, was heutzutage zumindest im deutschsprachigen Raum noch Seltenheitswert besitzt.

Vorwerfen kann man dem Herausgeber, dass er eine sehr europäische Sichtweise vertritt. So bleiben Computerspiele wie *Under Siege* (2005) unerwähnt, in dem Spieler in die Rolle eines Palästinensers schlüpfen, der während der Zweiten Intifada die Israelischen Verteidigungsstreitkräfte bekämpft, oder *Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge* (2007), in dem der Spieler einen Hisbollah Kombattanten verkörpert – um nur zwei Beispiele zu nennen. Somit bleibt die Frage unbeantwortet, ob Computerspiele, ähnlich wie die westlichen konservativen Leitmedien, nicht ebenfalls ein eurozentristisches Bild ohne Kritik gegenüber dem eigenen System replizieren. Eine Berücksichtigung des globalen Kontextes wäre hier wünschenswert gewesen, der Mangel derselben ist vermutlich auf die spezifische Perspektive der Workshop-Veranstalter zurückzuführen. Auch schafft es der Herausgeber nicht, sich aus der Verengung eines Politikbegriffs zu lösen, welcher seinen Ausgangspunkt in der politisch Bildung hat: So werden nicht nur globalisierungskritische Themen nicht aufgegriffen, sondern auch Genderfragen oder die Vermittlung des Bildes von Familie nicht näher betrachtet. Schließlich bleibt der Herausgeber eine spezifisch medienwissenschaftliche Perspektive schuldig. So wäre eine Betrachtung der dispositiven Strukturen des Computerspiels im Geiste Baudrys durchaus wünschenswert und erkenntnisfördernd gewesen.

Michael Mosel (Marburg)