

Susanne Rabler

Caja Thimm(Hg.), Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft

2010

<https://doi.org/10.25969/mediarep/15707>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rabler, Susanne: Caja Thimm(Hg.), Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. In: *[rezens.tfm]* (2010), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/15707>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://rezenstfm.univie.ac.at/index.php/tfm/article/view/r91>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Rezension zu

Caja Thimm(Hg.), Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft.

Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
2010. ISBN 987-3-531-16459-5. Preis € 29,90.

von **Susanne Rabler**

Der von Caja Thimm herausgegebene, aus einer Ringvorlesung entstandene Sammelband mit dem Titel "Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft", erörtert all jene Entwicklungen in der Medienlandschaft, die sich in irgendeiner Form um das Spielerische drehen. Gegliedert in zwei getrennte Teile sind zuerst "Theoretische Zugänge" und dann "Spiele – Form und Inhalt" die zwei zentralen Thematiken. Schnell wird klar, dass mit dem "Spiel" sehr oft Computerspiele gemeint sind, eine allgemein gültige Definition von "Spiel" an sich bleibt der Band allerdings schuldig.

Einleitend verweist Thimm auf die immer wiederkehrenden undifferenzierten Berichterstattungen anlässlich einer Reihe von Gewalttaten der letzten Zeit, die Computerspiele als primäre Auslöser für Gewalttaten dargestellt haben, und beklagt die "begrenzte Sichtweise" (S. 7), die den Debatten um Computerspiele meist zu Grunde liegt. Dabei fehle "die Frage nach dem Grundsätzlichen und Musterhaften, das das Spiel im Kontext des menschlichen Lebenslaufes auszeichnet" (S. 7), und dieser Frage soll im vorliegenden Band multiperspektivisch nachgegangen werden. Dabei soll die Haltung eingenommen werden, das Spiel "als Muster medialen Handelns und als Metapher für eine gesellschaftliche Entwicklung" (S. 7) zu sehen.

Im ersten Abschnitt geht Udo Thiedeke auf "Spiel-Räume" ein, und beschreibt damit das Wesen und die Grenzen von 'Spiel', wobei mit Raum eher Sinnbereiche gemeint sind, die sich gegenüber der "Nor-



malität" (S. 18) abgrenzen lassen, und somit eigene Kommunikationsbereiche darstellen. Auch wenn bei Thiedeke nachvollziehbar ist, dass Spiel eine eigene Art von Situation bezeichnet, so ist doch fraglich, inwiefern diese 'anormal' ist, und komplett sämtliche Normalitätserwartungen des Alltags ausschließt. Gerade bei MMOGs (Massively Multiuser Online Games) ist dies nicht der Fall, da diese Spiele zur ganz normalen Alltagserfahrung von Millionen Menschen weltweit gehören, und der Umgang miteinander vielen Handlungserwartungen folgt die auch außerhalb solcher Spiele bestehen (z.B. Höflichkeitsregeln). Das weist auf die Problematik hin, dass 'Spiel' sehr viele unterschiedliche Phänomene mit verschiedenen Qualitäten umfassen kann, die schwer auf einen Nenner zu bringen sind. Thiedekes Beispiele umfassen Schach, Gameshows und Online-Computerspiele.

Caja Thimm und Lukas Wosnitza versuchen anschließend sich einer Definition oder Theorie von Spiel zu nähern, und beschreiben digitale Spiele schließlich als "Hybrid aus Spiel und Medium" (S. 40, Hervorhebung im Original). Die AutorInnen weisen richtiger Weise darauf hin, dass das Spiel für einen "allgegenwärtigen und vielgestaltigen Phänomenbereich" (S. 33) steht, und "generalisierende Sichtweisen häufig zu kurz greifen" (S. 34). Hierbei wird der Wert von interdisziplinärer Forschung deutlich, die den Band und das Forschungsfeld durchzieht. Da sich Kultur im Spiel und als Spiel entfaltet, kann den AutorInnen zufolge aus der Analyse des Spiels auch ein Konstrukt eines kulturellen Musters gewonnen werden.

Heidemarie Schumacher und Leonhard Korbel fragen nach Identitätsangeboten der Spiele sowie dem Handlungsvermögen (agency), und rollen hierzu die Debatte zwischen den VertreterInnen der Narratologie und der Ludologie wieder auf, die schon seit längerer Zeit Thema der 'Game Studies' ist. Zuletzt knüpft der Beitrag von Martin Sallge lose an den vorigen an, und versucht, die scheinbare Paradoxie von Narration und Interaktivität aufzulösen um dann eine Klassifikation für die Überschneidungsbereiche von Spiel und Erzählung vorzuschlagen, die für die Spielanalyse nutzbar gemacht werden soll.

Der erste Aufsatz im zweiten Teil des Buches von Britta Neitzel widmet sich dem Spielerischen in Technik und digitalen Medien und legt dabei das Augenmerk auf die verschiedenen Arten von Regeln, Rollen und Interaktionen, die sie übersichtlich und schlüssig skizziert. Zur Regeldebatte rund um digitale Spiele zitiert Neitzel John R. Searles "konstitutive und regulative Regeln" (S. 112), bei den Rollen stellt sie Überlegungen zu "Gewinnbedingungen" (S. 113) und Avataren an, und bei der Interaktion betont sie den partizipativen Charakter den Spiele für die SpielerInnen haben.

Christoph Klimmt setzt sich systematisch mit "Spielspaß" auseinander, der laut ihm für die große Verbreitung von Computerspielen sorgt und das zentrale Thema darstellt, wenn man sich mit Computer-

spielnutzung auseinandersetzt. Er zeigt zusätzlich die Relevanz der wissenschaftlichen Beschäftigung mit diesem Alltagsphänomen auf und spannt einen Bogen von Multiplayer-Gaming, über Casual, Mobile, Physical und Pervasive Gaming bis zu Modding, und erläutert deren Eigenheiten.

Karin Bruns beschreibt in ihrem Beitrag, wie Computerspiele zu einem "Optimierungsformat der Wissens- und Informationsgesellschaft" (S. 153) geworden sind, und welche Rolle Zeitstrukturen hierbei spielen. Zeit gestaltet sich in Computerspielen auf eine eigene Art, und ist meist "Aktions- und Ereignis-orientiert" (S. 162), was die Autorin am ARG (Alternate Reality Game) *Majestic* verdeutlicht.

Als nächstes skizziert Tobias Bevc einen theoretischen Rahmen, der "die visuelle Konstruktion des Politischen in Computerspielen" (S. 170) aufzeigen soll, und dies dann vor allem hinsichtlich politischer Bildung diskutiert. Seine "drei Hypothesen zur visuellen Kommunikation" (S. 175) – der Zielgruppenbezug, visuelle Identitätsbildung und die Dominanz des Visuellen – untermauert er anhand zweier Beispiele von Computerspielen. Diese sind exemplarisch gut zur Unterstützung der Hypothesen gewählt, könnten jedoch durch eine breitere Analyse von gängigen Spielen ergänzt werden.

Anschließend fragen sich Caja Thimm und Sebastian Klement ob es sich bei "Second Life" um ein Spiel oder einen "virtuellen Gesellschaftsentwurf" handelt. Dies verwundert die Leserin ein wenig, da Second Life bekanntlich kein Online-Spiel im eigentlichen Sinn ist, sondern eine virtuelle Umgebung darstellt, in der man sich allen möglichen Aktivitäten widmen kann. Das ist wohl auch der Grund, warum die AutorInnen dann der These folgen, dass sich Second Life "auf dem Weg zu einer virtuellen Gesellschaft" (S. 192) befindet, und die Frage nach dem Spiel völlig fallen gelassen wird.

Den Abschluss bildet Winfried Kaminskis Artikel zu den "Veränderungen des Spiels durch die Spieler" (S. 215), der zu guter Letzt die AkteurInnen der Spiele in den Blick nimmt, und thematisiert zuerst

die "Herausforderung durch digitale Medien" (S. 216), der sich die verschiedenen Generationen gegenüber sehen. Neben der medienpädagogischen Frage nach der Medienkompetenz behandelt Kaminiski die Debatte, inwiefern Computerspiele zur Kultur gehören, und welche Widerstände es gibt, sie als solche anzusehen. Er fährt mit dem Aufriss der Fachdiskussion rund um den Medienwirkungs- und Nutzenansatzes fort, zitiert dazu zahlreiche Studien, und schließt damit, in welcher Hinsicht Computerspiele "ein gesellschaftliches Phänomen" darstellen.

Der insgesamt recht gelungene Sammelband bietet Einblick in verschiedene Themenbereiche rund um "das Spiel", auch wenn die eingangs gestellte Frage

nach Musterhaftem und Grundsätzlichem nicht eindeutig beantwortet bzw. in manchen Artikeln lediglich gestreift wird. Wie in den meisten Sammelbänden ist die Qualität der Beiträge unterschiedlich, und nicht alles wird für die geeigneten LeserInnen von Interesse sein. Die Länge der einzelnen Aufsätze ist relativ kurz gehalten, sodass die jeweiligen Themen nicht in aller Breite behandelt werden können, dafür aber auf den Punkt gebracht werden müssen. Somit können interessante Anregungen zum vertiefenden Studium im preiswerten Band gefunden werden, und man erhält eine kleine Übersicht über deutschsprachige ForscherInnen, die sich aktuell mit dem Thema (Computer-)Spiel und digitalen Medien auseinandersetzen.

Autor/innen-Biografie

Susanne Rabler

Studium der Soziologie an der Sozial- und Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät in Graz und Wien, Universitätslektorin an der Universität Graz, Scholarin am Institut für Höhere Studien (IHS) in Wien. Verfasst derzeit ihre Dissertation zu Interaktionen im Rahmen von Online-Rollenspielen an der Universität Wien.

Publikationen:

Susanne Rabler, *Mit dem Sprengschaf durch Azeroth. Die SpielerInnen der 'World of Warcraft' aus soziologischer Perspektive*, Saarbrücken: VDM-Verlag 2010.