

Martin Janda

## Christopher Lukman (Hg.): Kontrollmaschinen: Zur Dispositivtheorie des Computerspiels

2024

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Janda, Martin: Christopher Lukman (Hg.): Kontrollmaschinen: Zur Dispositivtheorie des Computerspiels. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 41 (2024), Nr. 2, S. 308–309.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

## Christopher Lukman (Hg.): Kontrollmaschinen: Zur Dispositivtheorie des Computerspiels

Münster: LIT 2022 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), 208 S., ISBN 9783643147806, EUR 34,90 (OA)

Laut der Einleitung des Herausgebers von *Kontrollmaschinen* sei auf Grundlage eines zweitägigen Workshops im November 2019 am Germanistischen Seminar der Westfälischen Wilhelms-Universität-Münster der vorliegende Sammelband entstanden (vgl. S.7), der das sozial und politisch Kontrollierende am und im Computerspiel sowie die „Interrelation zwischen Wissen und Macht, dem Sozialen und Medialen, dem Ökonomischen und Ludischen sowie dem Technischen und Ästhetischen im Computerspiel“ (S.24) untersuchen und dabei den aufgrund einer uneinheitlichen Verwendung nebulösen Dispositivbegriff schärfen will (vgl. S.13). Das Dispositiv soll dabei aus dem soziologischen Verständnis Foucault'scher Prägung bearbeitet werden – das materielle, räumlich-technische Medien-Menschformierte Dispositiv nach Jean-Louis Baudry soll wiederum keinen Eingang finden.

Trotz des vielversprechenden Themas fällt der Sammelband vor allen Dingen durch die auf vielfältige Weise präsentierte Lustlosigkeit auf. Das beginnt damit, dass die Textproduktion nicht sonderlich kreativ ist: Von den neun präsentierten Texten sind zwei lediglich Übersetzungen von über fünf Jahre alten Aufsätzen

von Paolo Pedercini („Videogames and the Spirit of Capitalism.“ <http://www.molleindustria.org/blog/video-games-and-the-spirit-of-capitalism/> [2014]) sowie Sebastian Möring und Olli Tapio Leino („Beyond Games as Political Education: Neo-Liberalism in the Contemporary Computer Game Form.“ In: *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 8 [2], 2016, S.145-161), ein Text ist die leicht erweiterte deutschsprachige Fassung von Martin Hennigs „Playing Intelligence: On Representations and Uses of Artificial Intelligence in Videogames“ (In: *NECSUS\_European Journal of Media Studies* 9 [1], 2020, S.151-171), Lukmans Einleitung ist eine schwächere Version seines *PAIDIA*-Artikels „Spielen in der Kontrollgesellschaft: Für eine Theorie des Kontrolldispositivs Computerspiel“ (<https://paidia.de/spielen-in-der-kontrollgesellschaft>) aus dem Jahr 2020, und ein weiterer Text ist ein deutschsprachiger Kapitelauszug aus *Playing at a Distance: Borderlands of Video Game Aesthetic* (Cambridge: MIT Press, 2022) von Sonia Fizek. Wie die Publikation es leisten können soll, eingedenk der Diversität in Alter und Ansätzen der Buchbeiträge den Dispositivbegriff zu schärfen, bleibt nicht nur unbeantwortet, sondern es deutet sich schnell

an, dass dies nicht verwirklicht wird. Bereits in der Einleitung finden sich Widersprüchlichkeiten, die einer Schärfung gerade nicht zuträglich sind: Wie kann Gamification gleichzeitig ein „mittelreichweites Dispositiv“ (S.21) und ein anderes Mal eine „diskursive Funktion“ (S.26) sein?

Dies außer Acht gelassen, hätte eine vorzunehmende Begriffschärfung ermöglicht werden können, wenn die versammelten Texte sinnhaft in einem Fazit zusammengeführt worden wären. Negativ fällt auch ins Gewicht, dass die versammelten Texte inhaltlich nicht auf die in der Präambel vorgenommenen Annahmen geprüft wurden: Denn ironischerweise sind es gerade jene Texte, die das Dispositiv aus der Baudry'schen Perspektive heraus verstehen, die einen merklichen Erkenntnisgewinn mit sich bringen, da diese auf recht konkrete Phänomene abzielen: Theresa Krampe erörtert die (auto-)thematische Darstellung panoptischer Überwachungstechnologie in Computerspielen; Felix Raczkowski räumt mit dem Irrtum auf, dass es sich beim chinesischen Social-Credit-System um Gamification handle, sondern versteht es als eine Verhaltensmodifikation im besten behavioristischen Sinne (nebenbei bemerkt

geht es in diesem Beitrag gar nicht um Computerspiele); Stefan Höltgen exerziert eine Medienarchäologie der Computer(spiel)-Apparatur am Beispiel von Tennisspielen. Konkretheit ist es jedoch, die dem Dispositiv nach Michel Foucaults ‚Definition‘ abgeht, womit sich eben auch die von Lukman kritisierte Uneinheitlichkeit des Begriffsgebrauchs und -verständnisses erklären lässt. Es wäre also zunächst angezeigt gewesen, auf eine allgemeine Dispositivtheorie einzugehen, bevor die titelgebende Dispositivtheorie des Computerspiels fokussiert wird. Dies leistet der Band leider nicht.

Erschreckend symptomatisch für die Lustlosigkeit dieses Sammelbandes ist, dass sie sogar in die Materialität des Buchs eindringt. Denn scheinbar hatten auch Lektorat und Druck wenig Interesse am Gelingen des Werks, da überdurchschnittlich viele Grammatik- und Druckfehler und – gravierender noch – an zwei Stellen jeweils sechs in falscher Reihenfolge gebundene Seiten Einzug gefunden haben (S.100-105 und S.112-117). Damit bleibt die Frage offen, wer da schließlich noch Lust zur Lektüre haben soll.

*Martin Janda (Offenbach)*