



Elisa Budian:
*Bedrohung oder Verheißung?
 Über Medienangst und Medien-
 euphorie bei digitalen Spielen.*
 Glückstadt 2020: Verlag Werner
 Hülsbusch (vw). 94 Seiten,
 17,80 Euro

Die Medienkarriere des Computerspiels

In ihrer bereits rund 70-jährigen Mediengeschichte mussten sich Spiele am Computer bereits viele Zuschreibungen und Projektionen gefallen lassen. Fotos von der Berliner Industrieausstellung im Jahr 1951 zeigen das faszinierte Publikum vor einem „Elektronen-Gehirn“, das u. a. den damaligen Wirtschaftsminister Ludwig Erhard im *Nim-Spiel* bezwang. Spätestens in den 1990er-Jahren ist es vorbei mit der harmlosen Faszination und ein neues Narrativ dominiert den öffentlichen Diskurs: Computerspiele sollen zu Gewalt, Sucht und Realitätsverlust führen. Im 21. Jahrhundert dann wiederum die langsame Kehrtwende von Games als Gefahr hin zu Games als Kunstgegenstand, Lernmittel und Innovationstreiber. In relativ kurzer Zeit haben digitale Spiele so offenbar eine typische „Medienkarriere“ hingelegt, wie sie die Kommunikationswissenschaftlerin Susanne Keuneke in ihrer Forschung beschreibt (S. 14).

Die vorliegende Monografie von Elisa Budian möchte dieses Spannungsfeld zwischen „Bedrohung“ und „Verheißung“ am Gegenstand „Games“ ausloten, dabei Keunekes Theorie der Medienkarrieren verifizieren und letztlich zu einer Standortbestimmung des Computerspiels in gegenwärtigen öffentlichen Diskursen beitragen. Es handelt sich ursprünglich um eine Masterarbeit aus dem Jahr 2020, die im selben Jahr in erweiterter Fassung in der Reihe „Game Studies“ bei dem Verlag Werner Hülsbusch (vw) erschienen ist. Das Buch teilt sich auf in eine detaillierte Vorstellung der genutzten Begriffe und Theorien und eine anschließende Diskursanalyse am Beispiel digitaler Spiele.

Insbesondere der erste Teil des Buches überzeugt. Budian führt zugänglich und mit vielen Beispielen in die Phasen einer typischen Medienkarriere nach Keuneke ein. Diese beginnt üblicherweise mit dem Medium als „Faszinosum“, wenn nur „wenige Exemplare in exklusiven Besitzverhältnissen existieren“ (S. 14). Man denke an das „Elektronen-Gehirn“ vom Anfang. Wächst das Medium langsam in eine Gesellschaft hinein und etabliert damit neue „Gesellschaftskonfigurationen“, meist geprägt von eher jungen Early Adoptern und älteren Skeptikern, beginnt die Bewertung als

„Angstmedium“ (S. 15). Mit weiterer gesellschaftlicher Durchdringung und der schlichten Feststellung, dass die Jugend doch noch nicht verloren ist, werden neue Medien zu „Alltagsmedien“, die scheinbar „schon immer da gewesen“ sind (ebd.). Im letzten Schritt einer Medienkarriere drehen sich pauschale Urteile schließlich in ihr Gegenteil um. Das Medium als „Kulturgut“ ist nun nicht mehr Gefahr, sondern wird vermehrt als „herausragende kulturelle Leistung“ gepriesen, ebenso weil neuere Medien bereits in den Startlöchern stehen und Ängste an sich binden (ebd.). Auf den folgenden Seiten liegt der Fokus vor allem auf den Phasen des Angstmediums und des Kulturgutes. Diese werden von der Autorin mit Bezug auf Keunekes Konzept der „populären Thesen“ (S. 20) sowie auf die „Standard-situationen der Technologiekritik“ (S. 17) und des „Technologieoptimismus“ (S. 35) der Journalistin Kathrin Passig weiter ausdifferenziert. Anhand vieler Beispiele wird deutlich, dass es stets sehr ähnliche negative und positive Erzählmuster sind, die an neuartige Medien herangetragen werden. So stehen sie nahezu immer im Verdacht, Schund zu sein („Trivialitätsthese“), abhängig zu machen („Suchtthese“) und Gewalt zu fördern („Violenzthese“) oder aber – später in ihrer Medienkarriere – für mehr gesellschaftliche Teilhabe, einfacheres Lernen und sogar für Unsterblichkeit zu sorgen. Wer auch nur beiläufig die öffentlichen Diskurse über Computerspiele verfolgt hat, sollte hier bereits viele fruchtbare Ansatzpunkte für eine Untersuchung ihrer offensichtlich recht typischen Medienkarriere erkennen können. Leider fällt die Diskursanalyse zu digitalen Spielen in der zweiten Hälfte von Budians Monografie deutlich ab, vor allem weil der Umfang einer Masterarbeit nicht ausreicht, um mehr als eine analytische „Skizze“ (S. 46) zu leisten. Eine vorgenommene Fokussierung auf die sogenannte „Täuschungsthese“, dass Games die Spielenden von der Realität entfremden bzw. positiv gewendet näher an sie heranführen, ist daher durchaus sinnvoll (S. 47). Die Auswahl der Quellen wirkt dabei jedoch z. T. eher willkürlich. So lassen die Aussagen einer ultrakonservativen Studentengruppierung aus den USA oder eines evangelikalen Blogs zwar nichts an Plakativität vermissen, ihre Relevanz für den Diskurs bleibt allerdings fraglich. Gleichzeitig überrascht gerade im Kontext der Täuschungsthese das Fehlen von Quellen zu Virtual Reality und den damit verbundenen populären Dystopien und Utopien. Am Ende wird das Buch seinem gesetzten Ziel so nur eingeschränkt gerecht. Der potenzielle Nutzen von Keunekes Theorie der Medienkarrieren für ein besseres Verständnis der öffentlichen Diskurse um die „Bedrohung“ und „Verheißung“ durch Games wird plausibel gemacht. Eine konkrete Standortbestimmung des Mediums in seinen Diskursen und Karrierephasen gelingt abseits von kulturpolitischen Meilensteinen jedoch nur rudimentär.

Christian Huberts