



**Tobias Bevc/Holger Zapf (Hrsg.):**  
*Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft.* Konstanz 2009: UVK. 336 Seiten, 39,00 Euro

## Kulturfaktor Computerspiel

Das Computerspiel ist immer noch ein vergleichsweise junges Medium, der Orientierungsbedarf nach wie vor groß. Das Gesamtbild ist mindestens heterogen, wenn nicht gar verwirrend vielfältig. Gerade bei Eltern, denen die eigene Erfahrung mit Spielen am Bildschirm fehlt, überwiegt das Klischee vom jugendlichen elektronischen Eremiten, der sich einsam und zunehmend fettleibig mit grausamen Killerspielen die Zeit vertreibt. Die Lektüre dieses Buches wird das Klischee zumindest nicht gänzlich erschüttern. Dank des konsequent interdisziplinären Ansatzes der Herausgeber Bevc und Zapf wird der Gegenstand des Buches systematisch eingekreist. Die verschiedenen Kapitel befassen sich mit Wirkung und Nutzen von Computerspielen ebenso wie mit der virtuellen Darstellung von Politik, Wirtschaft und Gesellschaft. Das breite Spektrum der Beiträge umfasst tatsächlich nahezu alle Aspekte, die einem zu dieser Materie einfallen. Der Frage, ob man Computerspiele in der Bildungsarbeit einsetzen kann, wird ebenso nachgegangen wie der Suche nach Auswirkungen auf jugendliche Identitätsbildung oder Zusammenhänge zwischen PC-Spielen und aggressivem Verhalten. Untermauert werden die Erkenntnisse und Schlussfolgerungen durch Ergebnisse pädagogischer sowie empirischer Medienforschungen. Die Bedeutung für die Gesellschaft steht außer Frage: „Computerspiele beeinflussen die Denk- und Wahrnehmungsweise der Spieler so stark“, schreiben Bevc und Zapf in ihrer Einführung, dass die Auseinandersetzung mit dieser Thematik für die

Gesellschaft „hochbedeutsam“ sei (S. 7). Zapf fragt sich sogar, ob Computerspiele zum neuen Leitmedium werden. Zumindest aber entwickelten sie sich zu einem gesellschaftlich relevanten Medium, vergleichbar mit dem Roman, weil sie wie dieser „ein Spiel mit Realitäten“ (S. 14) böten. Offenkundigster und entscheidender Unterschied nicht nur zum Medium Buch, sondern auch zu allen anderen Spielarten massenmedialer Unterhaltung ist allerdings die Interaktivität, die das Eintauchen in die virtuelle Realität noch verstärkt. Dass Zapf dies ganz im Sinn der Frankfurter Schule durchaus kritisch sieht, belegt sein Satz über den „letzten Eckstein im eskapistischen Angebot der Massenkultur“ (S. 22), der noch perfider sei als das Berieselungsmedium Fernsehen: weil man sich im Rahmen des Spiels als Handelnder erlebe. Die Formulierung „Opium fürs Volk“ benutzt Zapf zwar nicht, aber sie drängt sich auf, wenn er sich fragt, wer eigentlich wen steuere: „Der Spieler das Spiel oder das Programm den angeschlossenen Cyborg?“ (S. 23). Die betriebsame Interaktivität Sorge dafür, dass dem Spieler nicht einmal mehr „seine unerträgliche realweltliche Passivität zu Bewusstsein“ (ebd.) komme. Zapfs programmatischer Auftaktaufsatz beeinflusst naturgemäß die Lesart der weiteren Beiträge, auch wenn die meisten Autoren zumindest explizit keinen derart dezidiert kritischen Standpunkt einnehmen. Ihre Aufsätze sind jedoch nicht weniger interessant. Das gilt vor allem für die in der Diskussion bislang nur wenig beleuchteten Aspekte. Gerade in Deutschland ist das Medium erst spät von der empirischen Kommuni-

kationswissenschaft entdeckt worden. Ein Überblick über den Stand der Forschung (Christoph Klimmt) ist daher nicht minder überfällig und informativ als ein Aufsatz über die Versuche der Medienpolitik, auf Produktion, Vertrieb und Verkauf einzuwirken (Jens Wüstefeld). Einige Autoren holen allerdings etwas weit aus oder brauchen einen zu langen Anlauf, bis sie endlich zur Sache kommen, z. B. Fromme/Biermann in ihrem Beitrag über Identitätsbildung und politische Sozialisation; umso schlüssiger sind ihre zitierten Beispiele aus Computerspielen. Andere Texte bestätigen, was ohnehin quasi Allgemeinwissen ist (Grapenthin: Frauen sind in Computerspielen eher spärlich bekleidet und Ziel von Sexismen). Ungleich interessanter sind die weniger offenkundigen Aspekte: Der Bereich „Wirtschaft“ (Behr/Schaedel) manifestiert sich in den Spielen vor allem in Form von Güterproduktion und -verteilung; Umweltschutz und soziale Gerechtigkeit spielen nur eine allenfalls untergeordnete Rolle. Im Kapitel über Medienpolitik geht es naturgemäß nicht zuletzt um Jugendschutz. Der Beitrag der amerikanischen Gewaltforscher Barlett und Anderson fällt allerdings ungewöhnlich apodiktisch aus. Für sie steht es außer Frage, „dass das Spielen gewalthaltiger Computerspiele aggressives Verhalten verursacht“ (S. 227). Sie beklagen das Fehlen politischer Maßnahmen, die den Konsum solcher Spiele „effektiv einschränken“ (ebd.). Der Befund ist wohl eher den Verhältnissen in den USA geschuldet; ein entsprechend einschränkender Hinweis fehlt jedoch.

Tilman P. Gangloff