



A Casual Revolution - Reinventing Video Games and their Players von Jesper Juul

Karl H. Stingeder

Verlag: MIT Press

Erscheinungsdatum: 13. November 2009

ISBN: 0262013371

Der Zeitvertreib mit digitalen Spielen wird in letzter Konsequenz in einen gesellschaftlichen Konsens über Videospiele münden. Eine Entwicklung, deren Advent ausgehend vom kommerziellen Erfolg des Casual Games seit Ende der 1990er Jahre markiert werden kann und sich in Folge der enormen Verbreitung von virtuellen sozialen Plattformen (und den dort eingebundenen Spielen) manifestiert. Keine Revolution, vielmehr eine Evolution, die schlussendlich darin resultieren könnte, dass Videospiele

sämtliche Alters- und Bildungsschichten erfassen und daher als wertvolles Kulturgut anerkannt werden.

Revolutionär, da provokant, ist Jesper Juuls tendenziell simplifizierende Unterscheidung von "Casual" und "Hardcore" allerdings. Er avisiert ein mutiges Forschungsziel: Einerseits soll den Spielern von Videogames Augenmerk geschenkt werden, andererseits soll auch das Spieldesign im Rahmen der Analyse gebührend behandelt werden. Wie sich herausstellt, verdammt ihn dieser Anspruch zum Scheitern. Dabei legt die Studie zu Beginn durchaus beachtliche Sorgfalt an den Tag. Den Begriffen "Casual" und "Hardcore" wird explizit eine generalisierende und daher begrenzt praktikable Begriffsfunktionalität zugemessen. Leider bricht "A Casual Revolution – Reinventing Video Games and their Players" den anfänglich proklamierten Grundsatz einer vorsichtigen Herangehensweise, welche durch die ohnehin zu weitgefassten und emotionalisierende Termini ratsam gewesen wäre. Jesper wagt – vermutlich bei vollem Bewusstsein der inhärenten Risiken – einen nichtsdestoweniger mutigen Blick auf die Charakteristik von Casual Games und deren soziokulturelle Relevanz. Mittels des riskanten Rückgriffs auf die Begriffe "Casual" und "Hardcore" als integrale Stützpfeiler sowie mangels empirisch quantifizierbarer Beweisführung wird das couragierte Streben des Autors jedoch konterkariert. "A Casual Revolution" veranschaulicht ein spannendes Scheitern vor dem Hintergrund einer gesellschaftlich signifikanten Metafrage.

Die Quintessenz von "A Casual Revolution" kann vordergründig darin gesehen werden, dass Casual Games der Schlüssel sind um das Tor zu allen Gesellschaftsschichten quer durch sämtlichen Altersgruppen zu öffnen. Daraus kann folgende Ultima ratio abgeleitet werden: Der Zeitvertreib mit digitalen Spielen wird in letzter Konsequenz in einen gesellschaftlichen Konsens über Videospiele münden. Eine Entwicklung, deren Advent ausgehend vom kommerziellen Erfolg des Casual Games seit Ende der 1990er Jahre markiert werden kann und sich in Folge der enormen Verbreitung von virtuellen sozialen Plattformen (und den dort eingebundenen Spielen) manifestiert. Keine Revolution, vielmehr eine

Evolution, die schlussendlich darin resultieren könnte, dass Videospiele sämtliche Alters- und Bildungsschichten erfassen und daher als wertvolles Kulturgut anerkannt werden.

"A Casual Revolution" krankt dabei an einem offensichtlichen Mangel an "harter" Empirie sowie schwammiger Methodik: Skizzen, die auf qualitativen Interviews mit Spielern und Entwicklern beruhen und in der Analyse einen zu hohen Stellenwert einnehmen; eine Herangehensweise, die sich vielfach auf selbst angefertigte Grafiken beschränkt, ohne dass diese Skizzen einer kritischen Hinterfragung unterzogen werden; eine Beweisführung, die stellenweise Jespers eigene Thesen über "Casual" und "Hardcore" wiederlegt; all dies fügt sich zum Bild einer von Stereotypen geprägten Analyse einer fragwürdigen „Casual Revolution“ zusammen. Summa summarum handelt es sich um eine Betrachtung, die zwar durchaus brauchbare Ansätze liefert, jedoch keine hinreichend differenzierte Ursachenforschung bietet. Zentrale Fragen werden zwar aufgeworfen und angeschnitten, eine fundierte Analyse unterbleibt jedoch.

Das Resümee: „A Casual Revolution“ krankt vor allem an der schlüpfrigen Begriffsarbeit und bescheidener Methodik. Gehaltvolle Interviews mit Spielern und Spiele-Entwicklern werfen ein interessantes Licht auf mannigfaltige Aspekte rund um Hardcore Games sowie Casual Games und eröffnen einen leicht verdaulichen – wenn auch etwas oberflächlichen – Einblick in die Thematik. Der Brennpunkt und zugleich das Metathema der Studie, die gesellschaftliche Bedeutungsverschiebung von digitalen Spielen, wird leider nur höchst fragmentarisch behandelt. Nichtsdestotrotz muss dem Autor der Mut zum Risiko zugute gehalten werden: Trotz des augenscheinlichen Wagnisses bei der Verwendung der stereotyp besetzten Begriffe "Casual" und "Hardcore" hat er den noblen Versuch unternommen, jenen kulturellen Moment zu dokumentieren als Videogames beginnen normal zu werden.