



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 49, Nr. 4, 2011
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Das Spiel: Muster und Metapher der
Mediengesellschaft von Caja Thimm
(Herausgeber)

Karl H. Stingeder

Verlag: VS Verlag für Sozialwissenschaften

*Erscheinungsdatum: (2. Auflage: 2010, Erstaufgabe: 27.
Oktober 2009)*

ISBN: 3531164597

Mittels elf Beiträgen wird im neuesten Sammelband des VS Verlags der Versuch unternommen, Entwicklungen der Mediengesellschaft aus dem Blickwinkel der aufstrebenden "Game Studies" auf die Spur zu kommen. Wie bereits der Titel des Buches, "Das Spiel – Muster und Metapher der Mediengesellschaft", erahnen lässt, so ist der Grundgedanke des Kompendiums von der Idee geleitet, dass es sich beim digitalen Spiel um mehr als "nur" einen interaktiven Zeitvertreib im Sinne von "Child's Play"

und auch um mehr als bloß einen wichtigen Zweig der Unterhaltungsindustrie handelt.

Die zunehmende Akzeptanz des Spiels im digitalen Umfeld wird dahingehend als ein unübersehbarer Hinweis für den Beginn einer sozialen Virtualisierung und Vernetzung der Gesellschaft gedeutet. In diesem Zusammenhang macht die Herausgeberin des Sammelbands gleich in der Einleitung ihren Standpunkt deutlich, wonach das Online-Spielen eine besondere Relevanz für das Gemeinschaftsleben hat. Auch Social Communities sind demnach für unseren Alltag sowie das Berufs- und Freizeitbild kommender Generationen von grundlegender Relevanz. Doch kann zeitgenössisches digitales Spielen tatsächlich als erstes Symptom und Zeichen, Muster und Metapher eines einzigartigen, durch Online-Medien bewirkten gesellschaftlichen Umbruchs gedeutet werden?

Wenig überraschend bietet der Band keine eindeutigen Antworten auf diese Frage – schließlich handelt es sich um ein wissenschaftliches Werk und der sprichwörtliche Blick in die Kristallkugel ist grundsätzlich risikobehaftet. All jene, die dennoch an sozialen, ökonomischen und politischen Umwälzungen einer möglichen Zukunft interessiert sind, sei an dieser Stelle Edward Castronovas vielbeachtetes Buch "Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality" wärmstens ans Herz gelegt. Im Gegensatz zu Castronovas Abhandlung wagen die Beiträge des vorliegenden Sammelbands nur bedingt Prognosen einer möglichen Zukunft, stattdessen erfolgen Bestandsaufnahmen und Interpretationen von gegenwärtigen Entwicklungen. So vertritt die Herausgeberin Caja Thimm gemeinsam mit Lukas Wosnitza in deren Beitrag "Das Spiel – analog und digital" die These, dass Spiel im Zeitalter digitaler Onlinewelten eine eigenständige kulturelle Bestrebung darstellt. Mehr noch: Spiel wird als umfassende Metapher des menschlichen Verhaltens gedeutet.

In einer weiteren Abhandlung diskutieren Thimm und Sebastian Klement an Hand einer Betrachtung der in den Medien intensiv gehypten Online-Welt "Second Life" die Frage, inwiefern derartige synthetische Umgebungen überhaupt als Spiel erachtet werden sollten. Der

Hintergrund: "Second Life" bietet weder klassische Spielziele noch einen Regelrahmen und qualifiziert sich daher auch nicht als Spiel à la "World of Warcraft", das gegenwärtig kommerziell erfolgreichste Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Folgerichtig bietet "Second Life" jedoch erste Gehversuche eines digitalen Zusammenlebens von menschengesteuerten Avataren – mit all ihren Stärken und Fehlern: Hilfsbereitschaft, gemeinsames Feiern oder Lernkurse gehören da wie dort (offline wie online) ebenso in das Repertoire des sozialen Gemeinschaftserlebens wie Lug, Betrug und Skandale rund um abstoßende Fotos mit illegalem Inhalt. In jedem Fall bieten synthetische Sozialräume wie "Second Life" gemäß Thimm und Klement vordergründig eine Chance, welche in der Autonomie der Handelnden verwurzelt ist. Kommunikation als soziale Online-Interaktion, Einkommen durch selbst geschaffene synthetische Werte, leistbare Befriedigung der Abenteuerlust, Selbstverwirklichung – "Second Life" als erster Botschafter einer neuen Welt?

In Folge der gut gelungen Auswahl der Beiträge ist das Buch eine Pflichtlektüre für alle Forschenden und Interessenten der "Game Studies". Auch vermeidet der Sammelband in Folge der beachtlichen Themenvielfalt den Eindruck eines "Tunnelblicks". Aufsätze wie beispielsweise der Beitrag von Tobias Bevc zur visuellen Dominanz sowie der visuellen Kommunikation des Politischen in heutigen Computerspielen runden das Bild ab und komplettieren die breite Palette der Abhandlungen. Dankenswerterweise eröffnet das Kompendium in Folge der durch die Bank einfach verständlichen Sprache auch interessierten Laien einen gehaltvollen Blick über den Tellerrand. Fachbegriffe wie "Flow", "Immersion" oder "Pervasion" werden dabei stets sofort erläutert.

Fazit: Trotz des wissenschaftlichen Anspruches lesen sich die Beiträge angenehm flüssig. Das Kompendium präsentiert sich daher auch für Nicht-Experten verständlich und informativ gleichermaßen. Der Sammelband überzeugt durch Informationstiefe und eine vielschichtige, aufgeschlossene Betrachtung verschiedener Aspekte des Spiels und der

Spielerinnen und bietet daher einen nennenswerten Beitrag zur neuen Forschungsperspektive der "Game Studies".