



Critical Play: Radical Game Design von Mary Flanagan

Karl H. Stingeder

Verlag: The MIT Press

Erscheinungsdatum: 8. September 2009

ISBN: 0262062682

Englisch

Die Autorin nähert sich dem Spiel auf eine bemerkenswert unkonventionelle Art und Weise an; demnach sind Spiele – angefangen von Brett-, Puppen- bis hin zu elektronisch-virtuellen Spielen des 20. und 21. Jahrhunderts – ein Ausdruck von kulturellen Normen sowie Reflektionen gesellschaftlicher Umwälzungen. Flanagan geht sogar soweit anzunehmen, dass Spiele auch als narrative Werkzeuge im Sinne von sozialen "Reflektoren" interpretiert werden können. Folglich dient das Spiel als Mittel zum Zweck um soziale Probleme, ausgehend von einer

Neuformierung der Spielkultur durch neue Spiele und Spielformen, aufzuarbeiten.

Zunächst versucht das Buch die soziokulturelle Bedeutung des Spiels durch eine fundierte Kontextualisierung am Beispiel einiger historischer Meilensteine verschiedener Spielarten- und Spielformen zu erfassen. Des Weiteren wird der Versuch unternommen die kulturelle Ambivalenz des Spiels zu erfassen. Flanagan folgt hier größtenteils dem Anthropologen Brian Sutton-Smith, welcher das Spiel als Erzählform mit Katalysator-Funktion interpretiert hat. Demnach wären die Spieler in der Lage Risiken der realen Welt zu kanalisieren und mit einem gewissen Sicherheitsabstand zu betrachten sowie zu bewerten; daher könnten Spiele reale Problemstellungen in dieser "heruntergespielten" Form veranschaulicht und den freiwillig teilnehmenden "Mitspielern" quasi ein Spiegel der eigenen kulturellen Verstrickung und Partizipation vorgehalten werden.

Flanagan führt eine Reihe von plausibel dargelegten Belegen für ihre Thesen an, angefangen vom dadaistisch geprägten Puppenspiel des 20. Jahrhunderts bis hin zu der populären PC-Spielreihe "The Sims". Demnach sind Spiele nicht nur als Ausdruck eines geänderten Freizeitverhaltens und des technischen Fortschritts, sondern eines gewandelten Selbstverständnisses der politischen Funktion des Spiels zu sehen. Ausgehend von dieser politischen und soziokulturellen Verortung wagt Flanagan die Anwendung ihres Instrumentariums, welche in die Konkretisierung ihres Spieldesign-Modells namens "Critical Play" mündet. Interessant erscheint hier der Umstand, dass sich die Autorin erst relativ spät, d.h. im letzten Kapitel des Buches, mit der Frage auseinandersetzt wodurch Spiele kritisch zu werden beginnen.

Beeindruckt gibt sich Flanagan in diesem Zusammenhang durch die Stellung Marshall McLuhans, der ihrer Meinung nach seiner Zeit weit voraus war indem er Kunst und Spiel die Befähigung zugesteht, menschliche Gemeinschaften in neue Beziehungen zueinander sowie gegenseitige Positionen zu versetzen. Im Wesentlichen ist "Critical Play" also ein normativer "2-Way"-Entwicklungsansatz. Ein Modell, das

ausgehend von kulturellen Einflüssen, die sich im Spiel manifestieren konnten vorgibt, dass innovative Ansätze eines "neuen, kritischen" Spieldesigns in der Lage wären etablierte Normen zu hinterfragen und somit ein breiteres Spektrum der Spielerfahrung hervorzubringen. Auf die soziale Bedeutung von virtuellen Welten ("Second Life", "World of Warcraft", etc.) schießend bemerkt Flanagan (nicht zu Unrecht), dass Videogames in heutiger Zeit gerade deswegen hohe Bedeutung zugemessen wird, da in ihnen Ausgangspunkte und Standorte von sozialer Interaktion und kulturellem Raum gesehen wird.

Fazit: "Critical Play: Radical Game Design" greift einige hochinteressante spieltheoretische Ansätze auf und entwickelt diese – basierend auf einer historisch fundierten und mit vielen guten und anschaulichen Beispielen, belegten Kontextualisierung – zu einer innovativen Methodik des Spieldesign weiter. Obgleich mit wissenschaftlicher Zitation, welche zwecks höhere Lesefreundlichkeit im Anhang nachgeschlagen werden kann, ist die Abhandlung inhaltlich klar strukturiert; auch die Schreibart erweist sich größtenteils einfach und verständlich. Da das Werk zurzeit lediglich in der Originalfassung von MIT Press vorliegt, sind fortgeschrittene Kenntnisse der englischen Sprache sowie gegebenenfalls die Verwendung eines englischen Wörterbuchs zu empfehlen.