

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

Matthias Bopp, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung

Münster: LIT 2009, 416 S., ISBN 3-643-10189-1, € 39,90

Würde man Fachleuten aus Theorie und Praxis die Frage stellen, welches Genre das Besondere an Videospiele zum Ausdruck bringe, wäre die Antwort vieler gewiss: der Shooter. Würde man die Frage anschließen, welches Videospielegenre aufgrund von Gewaltdarstellungen am problematischsten sei, wäre die Antwort der meisten bestimmt mit der ersten identisch. Darin besteht die Crux in der Diskussion um Für und Wider so genannter ‚Killerspiele‘: Sie bezieht sich auf eine mediale Form, die als Essenz des Computerspiels bezeichnet werden kann.

Dabei war bisher so gut wie nicht geklärt, worüber überhaupt gesprochen wird. Von Ego-Shootern war meist die Rede, ohne dass man auf ein fundiertes wissenschaftliches Wissen zur Begriffsbestimmung hätte zurückgreifen können. Wobei die Diskussionen zum Teil den Eindruck erweckten, dass dieses Wissen nicht als notwendig betrachtet wurde, weil sich so leichter (Vor-)Urteile bilden ließen. Im neuen Jahrtausend hat sich die Medienwissenschaft verstärkt des Gegenstandes angenommen. Im Rahmen der Arbeitsgemeinschaft Games (AG Games), einem offenen Zusammenschluss von Forscherinnen, Forschern und auch Praktikern, wird nun schon seit mehreren Jahren über Videospiele geforscht, werden zudem einer interessierten Öffentlichkeit Informationen zum Thema im Internet angeboten.

Nicht zuletzt von der AG Games angeregt wurde der vorliegende Band über Shooter. Um eine möglichst breit gefächerte und damit auch differenzierte Einführung in das Thema leisten zu können, wurde zu Recht ein multidisziplinärer Ansatz gewählt. Es finden sich erziehungswissenschaftliche (Matthias Bopp), psychologische (Tilo Hartmann, Peter Vorderer, Christoph Klimt), ethnologische (Alexander Knorr), film- (Andreas Rauscher), kunst- (Verena Kuni) und musikwissenschaftliche (Erik Fischer/Bettina Schlüter) Texte. Darüber hinaus wird ein breites Spektrum klassischer und neuerer medienwissenschaftlicher Methoden erprobt: von strukturalistischen (Jan-Noël Thon) über kinetische (Leif Rumbke), systemtheoretische (Mela Kocher, René Bauer, Beat Suter), narratologische (Dominik Orth), diskursanalytische (Rolf F. Nohr), semiotische (Christian Riedel), medientheoretische (im Sinne des Mediums als Werkzeug, Harald Hillgärtner) bis hin zu bildtheoretischen (Stephan Günzel) Ansätzen. Selbstverständlich berück-

sichtigt wird auch der Bereich, in dem die Debatte um Killerspiele bisher in erster Linie stattgefunden hat, der Medienwirkungsforschung (Matthias Bopp).

Bopp liefert eine beispielhaft klar strukturierte und sprachlich einwandfreie Arbeit „zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung“. Der den medienpädagogischen Diskurs hierzulande leitende Ansatz von Jürgen Fritz, wonach von unterschiedlichen subjektiven Erfahrungswelten (reale Welt, Spielwelt, Traumwelt sowie die mediale, die mentale und die virtuelle Welt, vgl. S.197) von Spielern auszugehen sei, wird dabei dem einflussreichen aus Amerika kommenden *General Aggression Model* gegenübergestellt, demzufolge „häufiges gewaltinszenierendes Computerspiel [...] durch Priming Prozesse zu einem ‚Einschleifen‘ bereits vorhandener aggressiver Schemata“ führt. (S.197, Bei Priming Prozessen geht es um die „Veränderungen der Zugänglichkeit von bereits Erlerntem“, S.193) Auf Basis der kritischen Betrachtung dieser und anderer Theorien zur Wirkung von Shootern können von der Medienpädagogik, so Bopp, aber kaum konkrete Empfehlungen für die Praxis erwartet werden. Möglich ist „für eine kritische Öffentlichkeit die rationale Diskussion um den Umgang mit Computerspielen [zu] erleichtern“ (S.202) – also Medienkompetenz zu generieren.

Ebenfalls hervorstechend ist Rolf F. Nohrs Artikel „Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfs. *Half Life*, Ideologie und Dissidenz“, in dem der Autor seinen diskursanalytischen Ansatz am Beispiel des Shooter-Diskurses erprobt. In seinem kulturwissenschaftlichen Zugang geht es Nohr um die „Sprechweisen von, mit und über Medien“ (S.127), also um „Aussagepraktiken“ (ebd.). Hier geht es also durchaus um in der Öffentlichkeit zirkulierende Meinungen zu Killerspielen. Unter anderem kommt er zu dem Ergebnis, dass das „Sprechen über Shooter von einem als bipolar zu bezeichnenden System der Aussagen durchzogen ist, die das Game entweder produktökonomisch oder ideologisch eingebunden oder aber als dissident (subjektiv oder gesellschaftlich) aneignbaren Medientext begreifen.“ (S.143) Alexander Knorr folgend ebenfalls als Aneignung lesbar ist die „äußerst performativ orientierte[n] Kultur des *trickjumping*“. (S.217) ‚Appropriation‘ wird hier auf eine Praktik von Computerspielern bezogen, die eine in dem medialen Produkt des Shooters – beabsichtigt oder unbeabsichtigt – bereits angelegte Flexibilität nutzt, indem der ludische Fokus auf einen spezifischen Umgang mit dem Spielraum gelegt wird. Dieser Ansatz macht deutlich, dass die zunehmende und evidente technische Perfektionierung auf den Ebenen der Grafik und des Sounds, womit in der Regel auch eine Perfektionierung des Realismus‘ der Spiele einhergeht, gleichzeitig von einer Zunahme von Bewegungs- und Handlungsoptionen flankiert wird. Diese von den Spieleentwicklern intendierte Erweiterung des ‚game plays‘ wirkt wiederum auf die prinzipielle Gestaltung von Spielen in Form von kreativen Impulsen zurück.

Die Analyse des Sprechens über und des Umgangs mit Shootern bedarf jedoch der eingangs erwähnten Klärung des Begriffsgegenstandes bzw. der Bereitstel-

lung von Analyserastern und Terminologien. Jan-Noël Thon stellt in seinem Text „Zur Struktur des Egoshooters“ ein solches Analyseinventar bereit und erprobt es am Beispiel des Shooters *Halo: Kampf um die Zukunft* (Bungie/Microsoft, 2002/2003). Indem er in seinem Modell aber „zwischen einer Ebene der räumlichen, der ludischen, der narrativen und der *sozialen* Struktur“ (Hervorh. T.K.) unterscheidet, wird deutlich, wie schwer es ist, sowohl im Shooter, als auch im Computerspiel generell die Kommunikation zwischen Spielern gänzlich außer acht zu lassen. Dies funktioniert nur dann, wenn man sich ausschließlich auf Singleplayer-Modi bezieht, die, wie Thon betont, eher narrativ orientiert sind. (Vgl. S.31) Derart gehen Dominik Orths sich an der *possible-worlds-theory* orientierende narratologische Untersuchung der „erzähl[e]n Welt des Half-Life-Universums“ sowie Andreas Rauschers Darstellung der filmischen Implikationen von Shooter-Spielwelten vor.

Mit diesem sehr sorgfältig konzipierten Band, in dem alle Autoren gewissenhaft ihre fachliche Kompetenz einbringen, wird ein sehr gelungener Anfang zur Schließung einer eklatanten Forschungslücke gemacht. Es bleibt zu hoffen, dass die Erkenntnisse der Texte in den gesellschaftlichen Diskurs über Killerspiele einfließen, der bei Nohr reflektiert wird und nicht im Status des akademischen Spezialdiskurses verharren.

Thomas Klein (Mainz)