

Jochen Koubek

Computerspiel-Diskurse

Die Geschichte der Computerspiele ist auch eine Geschichte der sie begleitenden Diskurse. Sie sind es, die Auskunft darüber geben, wie ihr Gegenstand gesellschaftlich wahrgenommen und kulturell verhandelt wird. Weniger durch die Einheit ihrer Argumente, die in jedem Diskurs kontrovers gegen- und nebeneinander stehen und dadurch keine Rückschlüsse darauf zulassen, welches *die* Meinung *der* Gesellschaft ist. Diskurse sind kein Abbild einer einheitlichen gesellschaftlichen Sichtweise, so wie Kultur kein festes Gefüge von Normen, Konventionen, Symbolen und Werten ist. Kultur ist vielmehr der Prozess ihrer Aushandlung, als Gesamtheit der in einer Gesellschaft relevanten Diskurse. Sie spiegeln den Diskussionsstand wieder, die Themen und Fragen, die in einer Gesellschaft zu einer gegebenen Zeit als verhandlungswert erachtet wurden.

Noch nie wurde ein Diskurs zur allgemeinen Zufriedenheit beendet oder ein Konsens gefunden, mit dem alle Teilnehmer einverstanden waren. Diskurse verschwinden nicht, weil sie zu einem Ergebnis gekommen wären, sondern weil ihre Inhalte an Relevanz verloren haben und nicht weiter verhandelt wurden oder weil eine Fortsetzung aus anderen Gründen nicht möglich war (Foucault 1970). Die Geschichte der Computerspiel-Diskurse, deren wichtigste Vertreter im Folgenden vorgestellt werden, zeigt eben diese Aushandlungsprozesse, die erst in der Vielfalt ihrer Beiträge als das in Erscheinung treten, was man ‚Computerspielkultur‘ nennen könnte.

Computerspiele als Spaß

Unterhaltung für Männer

Die kommerziellen Computerspiele der 70er-Jahre wurden begleitet von einer Rhetorik der Unterhaltung. Spiele wurden nicht als Medium, sondern als Fortsetzung der Flipperautomaten und Maschinen der Penny Arcades vermarktet, die mit allerhand elektronischen und elektromechanischen Feinessen dem zahlenden Kunden kurzweiliges Vergnügen versprachen. Nicht zufällig standen die ersten *Pong*-Automaten an den Strandpromenaden wie selbstverständlich neben Flippern und Billard-Tischen. Ende der 70er-Jahre und befeuert durch *Space Invaders* (Taito 1978) verdrängen sie zunehmend ihre halbelektronischen Verwandten, die ersten reinen Video-Spielhallen entstanden, die sich vollständig auf digitale Spiele konzentrierten. In Deutschland erschwerte das Jugendschutzgesetz den Zugang von Kindern und Jugendlichen zu den Aufstellorten – Kneipen, Spielhallen, Hinterzimmer von Imbissstuben – wodurch Arcadespiele einem erwachsenen Publikum vorbehalten waren. Werbung richtete sich an das neu entstandene Milieu der unterhaltungsorientierten Hedonisten. Die hohe Präsenz attraktiver Frauen in den Anzeigen weist darauf hin, dass als Zielgruppe vor allem junge Männer

angesprochen wurden (Frost 2015). Dies zeigte sich auch in der Auswahl der Spiele, die vor allem aus Sportsimulationen und Action-Spielen mit hoher Schussfrequenz bestand.

Spielzeug für Kinder

Die Zielgruppe änderte sich Anfang der 80er-Jahre mit der massenhaften Verbreitung von Videospiel-Konsolen, allen voran der Atari VCS 2600 und Home-Computer, in Deutschland primär die Commodore-Rechner VC-20 und C-64. Computerspiele kamen aus den Spielhallen für Erwachsene in die Wohn- und Kinderzimmer, wodurch zwei neue Diskurse entstanden. Zum einen eine Vermarktung, die sich an konsumorientierte Eltern richtete, die ihren Kindern oder der ganzen Familie neue Erlebnisformen zukommen lassen wollen. Brian Sutton-Smith nennt dies die Rhetorik des Oberflächlichen (Sutton-Smith 2001), die Spiele einerseits als Gegensatz zu Arbeit und Mühen, andererseits aber auch als sinnlose Tätigkeit sieht, die zu Zerstreuung und Ablenkung genutzt werden kann. Die elektronischen Spielgeräte standen in den Spielzeugabteilungen der Kaufhäuser, Zielgruppe waren vor allem Jungen, die sich für Elektronik und Technik begeisterten.

Der andere Diskurs stellte die Homecomputer als Technologie des Nützlichen vor, die bei Hausaufgaben, bei schulischem und außerschulischem Lernen hilft und die Kinder auf eine Welt vorbereiten soll, deren Digitalisierung sich bereits in den 80er-Jahren abzeichnete. Gerade in Deutschland beeinflusste dieser Diskurs die Entscheidung zwischen Videospielkonsolen und Universalcomputer zu Gunsten der Computer, mit denen neben dem Versprechen der Erlebniswelten das Potenzial des nützlichen Spielzeugs angeschafft wurde. Auch wenn die Homecomputer größtenteils als reine Spielmaschinen genutzt wurden, waren sie in Deutschland weiter verbreitet als Konsolen, in den 90er-Jahren wurden aus ganz ähnlichen Erwägungen PCs bevorzugt, mit denen die Computer aus den Kinderzimmern in die elterlichen Arbeitszimmer umzogen und Deutschland für viele Jahre den Ruf eintrugen, ein Land der PC-Spieler zu sein.

Erlebniswelten für Erwachsene

Mit dem technischen Fortschritt der Unterhaltungstechniken zogen nicht nur mehr Bildschirme in die Haushalte, zwei oder drei Fernseher waren Ende der 90er-Jahre keine Seltenheit mehr, die Konsolen (PlayStation, N64, Xbox) eroberten auch in Deutschland ihren Platz im Unterhaltungsportfolio vieler Jugendlicher zurück. Diese Generation, mit Computerspielen aufgewachsen, findet sich Ende der 00er-Jahre mit mobilen Plattformen und Casual Games als Zielgruppe zunehmend komplexer werdender Spielangebote, die sich nicht mehr nur an Kinder und Jugendliche, sondern an alle Altersgruppen richten. Das Durchschnittsalter von Computerspielern liegt in Industriestaaten inzwischen bei 35 Jahren (z.B. für Deutschland: BIU 2014; für Frankreich: SELL 2015; für USA: ESA 2015 etc.) wobei ein Großteil der Titel ausschließlich als Unterhaltungsangebot produziert und vermarktet werden. Die Erlebniswelten moderner Computerspiele versprechen eskapistischen Spielspaß für dutzende Stunden und es ist diese Oberflächlichkeit des Selbstanspruchs, der sie auch weiterhin in Konflikt mit jenen Diskursteilnehmern bringt, die den medialen Wert von Spielen nicht anerkennen wollen. Unterstützt werden

diese Kritiker von einer Diskursfamilie, die in Computerspielen etwas ganz anderes sieht als bloßes Vergnügen.

Computerspiele als Bedrohung

Als eine mediale Bedrohung für die Jugend gesehen zu werden, ist kein Privileg von Computerspielen. Die in diesem Zusammenhang gern angeführte Lesesucht von Mädchen im 18. Jahrhundert, die jegliche Moral zersetzende Rock'n'Roll-Musik der 50er-Jahre, die Comic-Heftchen, Verführung der Unschuldigen, das zur Oberflächlichkeit verdummende Fernsehen, die eskapistischen Fantasy-Rollenspiele oder die zum Information-Exhibitionismus verleitenden sozialen Medien – immer werden neue Medien von einem kulturpessimistischen Diskurs der Bedrohung und des Zerfalls begleitet, der ihre Nutzer unausweichlich trifft. Und Computerspiele bieten gleich mehrere Ansatzpunkte, um den Niedergang der nachfolgenden Generationen heraufzubeschwören.

Spiele als Realitätsverlust

In Deutschland war immer klar, dass beim kindlichen Spiel die Zeit vor dem Bildschirm keineswegs als vollwertige Spielzeit gesehen werden kann. Diese, davon sind auch heute die meisten Eltern überzeugt, kann nur in der handelnden Auseinandersetzung mit der Umwelt erreicht werden, am besten an der frischen Luft. Ritterkämpfe im Wald mit Holzschwertern zu spielen ist demnach etwas völlig anderes als *The Elder Scrolls* am Computer, dieses ein harmloses und phantasieförderndes Kinderspiel, jenes eine realitätszersetzende, virtuelle Ersatzbeschäftigung. Die Sorge um den drohenden Realitätsverlust hat Mitte der 90er-Jahre mit der Ausbreitung des Internets mächtig an Fahrt gewonnen, wie zahlreiche Kinofilme, Bücher, Berichte und Reportagen dieser Zeit belegen. Als nach dem Crash der Dotcom-Blase alles anders gekommen ist und der Umzug in die virtuelle Realität noch einmal verschoben wurde, ebte die Angst vor dem Internet ab. Der Argwohn vor der immersiven Kraft digitaler Spiele aber blieb erhalten, wenngleich es auch hier an empirischen Belegen für massenhaft schädigende Effekte fehlt.

Letztlich mündet die Angst vor dem Realitätsverlust durch Computerspiele in zwei andere Diskurse: Entweder wird das in der Spielwelt Gelernte unwillkürlich in die reale Welt transferiert, was angesichts der gewalthaltigen Konfliktlöseformen vieler Spiele zwangsläufig gewalttätige Menschen hervorbringt. Oder aber die reale Welt wird für die virtuelle verlassen, was sich als Eskapismus oder Spielsucht äußert.

Spiele als Gewaltverherrlichung

Mit den Spielen im Kinderzimmer kam auch die Sorge um die erst mediale und dann vollständige Verrohung ihrer Bewohner. Legendär ist die Begründung der BPjM zur Indizierung des Spiels *River Raid* (1982) im Jahr 1984, wonach das Spiel „emotionssteuernde und aggressionssteigernde Eigenschaften“ aufweist, die bei älteren Jugendlichen zu „physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationschwierigkeiten, Kopfschmerzen u.a.“ führen (zitiert aus Höltgen 2011). Mit diesem Beschluss beginnt in Deutschland ein Diskurs, der bis heute anhält, wenngleich er inzwischen an Schwung verloren hat: Die Sorge um die Bedrohung der kindlichen Seele durch

gewalthaltige Computerspiele, die ihren Höhepunkt während der 00er-Jahre als ‚Killerspiel‘-Debatte hatte (Böhm 2015). Die Aufarbeitung dieses Diskurses hat Stefan Höltgen quellenreich u.a. in Telepolis vollzogen (Höltgen 2011b), eine Lösung oder Einigung ist wie zu erwarten nicht in Sicht. Weiterhin werden regelmäßig Meinungen, Aufrufe, Studien, Metastudien und Widerlegungen dieser Studien veröffentlicht, in denen abwechselnd das gewaltfördernde Potenzial von Computerspielen nachgewiesen wird oder nicht aufzufinden ist. Da durch den millionenfachen Verkauf von Spielen wie *Grand Theft Auto IV* und *V*, das bei der Kritik gerne in vorderster Reihe der Schuldigen steht, wobei gleichzeitig die gewalthaltige Kriminalität aber nicht zugenommen hat, sondern im Gegenteil seit Jahren abnimmt, wurde dem Diskurs gesellschaftlich der Boden entzogen. Er ist zwar nicht gelöst, aber diskurspolitisch nicht mehr instrumentalisierbar. Die Untersuchungen konzentrieren sich inzwischen auf Vielspieler oder Menschen mit speziellen Prädispositionen zu Gewalt, wodurch Spiele zwar zu einem auslösenden Faktor unter vielen werden, von einer generellen Gefahr für die spielende Menge aber kaum noch auszugehen ist.

Spiel als Suchtmittel

Ganz anders die Sorge um zwanghafte Realitätsflucht durch Computerspielsucht. Auch hier reihen sich Computerspiele in eine Diskursfamilie ein, die Spiele seit Jahrhunderten begleitet. Doch während der Suchtcharakter von Glücksspielen in dem Versuch liegt, das Schicksal zu überlisten, ziehen Computerspiele ihre Spieler durch Glückserlebnisse in virtuellen Welten in den Bann. Zwar gibt es auch das Problem der Online-Glücksspielsucht, z.B. in Online-Pokerräumen oder in virtuellen Casinos, es wird aber weniger dem Medium Computer zugeschlagen als der allgemeinen Spielsucht. Diese ist als Krankheitsbild anerkannt, während Computerspielsucht noch auf die offizielle Anerkennung als eigenständige Suchtkrankheit wartet (APA 2013). Bis dahin fällt das zwanghaft empfundene Verlangen, Computerspiele zu spielen, unter die Kategorie ‚Impulskontrollstörung‘, Betroffene schaffen es dabei nicht, ihren Wunsch nach kurzfristiger Bestätigung im Spielerfolg zu kontrollieren. Zwar ist das Problem, im Gegensatz zu den Killerspielern, anhand zahlreicher Fallbeispiele gut dokumentiert, aber auch hier kann nicht von einer Massenwirkung gesprochen werden. Zu unterscheiden ist vielmehr die pathologische, unkontrollierbare Sucht von der Sogwirkung, die manche Spiele für eine begrenzte Zeit auf ihre Spieler ausüben können und die in der Werbung und in Reviews eher aner kennend als ‚Suchtfaktor‘ bezeichnet wird. Auch hierin stehen Spiele in der Medienlandschaft nicht allein. Wenn aber ein Kind an einem Wochenende den neuen Harry-Potter-Band oder in einer Woche den kompletten Herrn der Ringe liest, nennt man es einen ‚Bücherwurm‘, wer über viele Stunden eine oder mehrere Staffeln seiner Lieblingsserie ansieht, ist in einem ‚Serienmarathon‘ oder in der langen Star-Trek-Nacht. Wer sich aber über mehrere Tage mit einem Computerspiel beschäftigt, steht unter Suchtverdacht.

Gefährlich ist immer nur das Andere und je mehr Computerspiele sich gesellschaftlich verbreiten, desto bekannter wird dieses Gefühl des kontrollierbaren aber auch lustvol-

len Sogs, der von Spielen ausgehen kann und dem sich hinzugeben eine freie Entscheidung ist. Daher verliert auch der Diskurs um die unausweichliche Bedrohung durch Spielesucht in dem Maße an Boden, in dem Spiele ihren Platz auf den mobilen Geräten einnehmen. Kontrastiert wird diese Tendenz von regelmäßigen Berichten über Impulskontrollgestörte, in Szene gesetzt von Medien, die angesichts der Spiele nicht zu unrecht um ihren Anteil am Zeitbudget fürchten, das Menschen ihrer medialen Umwelt zu Unterhaltungszwecken zu widmen bereit sind und die damit ein ganz eigenes Interesse daran haben, die durchaus realen, problematischen Aspekte von Computerspielen zu betonen.

Spiele als Zeitverschwendung

Wenn Computerspiele aber weder automatisch und bei jedem Spieler eine aggressionsfördernde oder suchterzeugende Wirkung haben, kanalisiert sich der Bedrohungsdiskurs in einem anderen Topos, in ihrer völligen Sinn- und Zwecklosigkeit. Und eben darin liegt die neue Bedrohung, denn die Zeit, die jemand mit nutzlosen Dingen zubringt, fehlt an anderer Stelle, bei der Ausbildung, bei der Arbeit, bei der persönlichen Entwicklung. Computer- und Videospiele „represent a loss of those precious hours we have available to make ourselves more cultured, civilized and empathetic.“ (Ebert 2005) Auch diesen Vorwurf teilen sich Spiele mit anderen Medien: nachdem die Gesellschaft an der Kulturindustrie (Horckheimer, Adorno) zu Grunde gegangen ist, sich die Jugend bereits in den 80er-Jahren am Fernsehen zu Tode amüsiert hat (Postman) und die technischen Bilder (Flusser) und Simulakren (Baudrillard) den Zugang zur Lebenswelt abgeschnitten haben, reihen sich die Computerspiele in das Panoptikum der kulturzersetzenden elektronischen Medien.

Computerspiele als Wirtschaftsgut

Zu Beginn der 00er-Jahre wurden Computerspiele neben ihrer Eigenschaft als Unterhaltungsmedium vor allem als gesellschaftliche und kulturelle Bedrohung verhandelt. Alterskennzeichnungen, Selbstzensur, Indizierungen und Beschlagnahmungen waren (und sind) probate Mittel, um den vermuteten Schaden zumindest in Grenzen zu halten. Ihre Verbreitung bremste dies allerdings nicht.

Mitte der 00er-Jahre, zeitgleich mit der Gewaltdebatte, wurde die Computerspieleindustrie in der Öffentlichkeit erstmals als ernstzunehmende ökonomische Größe wahrgenommen. Ein neuer Diskurs entstand, der vom Computerspiel als Wirtschaftsgut erzählte. Initialzündler war die Beobachtung, dass mit Spielen mehr Geld verdient wird als mit Filmeinnahmen an der Kinokasse (Yi 2004). Die Zahlen sind spektakulär: Jährliche Wachstumsraten von mehr als neun Prozent. Erfolgreichste Verkaufszahlen von allen Medien: Innerhalb von 24 Stunden spielte GTA IV (2008) mit \$310 Mio. mehr Geld ein als das bis dahin erfolgreichste Buch (Harry Potter VII mit \$220 Mio.) oder Film (Spider-Man 3 mit \$117 Mio.) (Chatfield 2009). Allein in Deutschland wurden im Jahr 2013 über 2,66 Mrd. EUR mit Verkäufen von Hard- und Software, mit Abonnements und Mikrotransaktionen umgesetzt, wodurch Deutschland Europas größter Gamesmarkt ist,

der 5,5 Prozent des weltweiten Spieleumsatzes generiert (GAME 2014). Vierteljährlich werden wirtschaftliche Kenngrößen der Gamesbranche veröffentlicht, analysiert, international und transmedial verglichen und prognostiziert. Neben den Anteilen am Bruttoinlandsprodukt sind es die von der Industrie geschaffenen Arbeitsplätze, die Computerspiele in diesem Diskurs hervortreten lassen. Viele Jahre lang galten die wenigen Stellen in Spielefirmen als Garant für, im Vergleich zu anderen Branchen, schlecht bezahlte dafür aber umso höheren Belastungen ausgesetzte Arbeitsbedingungen. Seit Beginn der 10er-Jahre hat der Fachkräftemangel aber auch hier für Angleichungen gesorgt, aus ökonomischer Sicht stellt sich die Gamesbranche als permanent im Wandel aber im Kern gesund dar. Allein aus diesem Grund konnten ihre Produkte nicht weiterhin pauschal abgelehnt werden.

Computerspiele als Kulturgut

Kurze Zeit nach der Anerkennung der Computerspiele als Wirtschaftsgut folgte die Einsicht, dass dieses von anderen Medien und besorgten Eltern ungeliebte Medium auch als Kulturgut ernster genommen werden sollte. In Deutschland datiert sich diese Erkenntnis auf das Jahr 2009, als Kulturstaatsminister Bernd Neumann unter dem Motto „Fördern statt verbieten“ mit dem Deutschen Preis für „qualitativ hochwertige sowie kulturell und pädagogisch wertvolle Computerspiele“ und der Einrichtung von Spielförderung digitale Spiele in den Rang prinzipiell schützens- und bewahrenswerter Kulturgüter erhob (DKR 2009, S. 120). Von Anfang an wird dabei der enge Zusammenhang zwischen Kultur- und Wirtschaftspolitik betont und dass man eine Wachstumsindustrie nicht länger vernachlässigen dürfe.

Nun sind die politische Verkündung und die faktische Anerkennung durch die Kulturschaffenden zwei unterschiedliche Dinge. Der Computerspielpreis wurde nach seiner Verleihung an den Egoshooter *Crysis 2* im Jahr 2012 von politischen Kräften an die Leine genommen, die staatliche Unterstützung von Spielentwicklungen beträgt weiterhin nur einen Bruchteil der Förderung von Filmen und nicht zuletzt die Presse hatte lange Zeit große Vorbehalte gegenüber einer Berichterstattung, die nicht in den bewahrpädagogischen Duktus verfällt. Spiele werden in Bezug auf problematische Darstellungen weiterhin deutlich stärker zensiert als andere Unterhaltungsprodukte, weil eine juristische Beurteilung von Spielen als künstlerischer Ausdrucksform noch immer aussteht (Liesching 2010). Computerspiele in die Gruppe anerkennungswürdiger Kulturprodukte aufzunehmen, fällt vielen Menschen weiterhin schwer. Allein das Wort „Spiel“ auszusprechen oder als Teil einer Selbstbeschreibung zuzulassen, ist problematisch. Statt von ‚Computer-, oder ‚Videospielen‘ wird lieber von „games“ (G.A.M.E.), „Interaktiver Unterhaltung“ (BIU), „entertainment computing“ (Fachgruppe in der GI e.V.) von „Unterhaltungsindustrie“ (USK), von „Game Studies“ (Beil 2013; Freyermuth 2015; Sachs-Hombach, Thon 2015) oder „Interactive Media“ gesprochen. Zu präsent erscheinen die Spaß- und Bedrohungsdiskurse, um in diesem Assoziationsfeld erscheinen zu wollen.

Computerspiele als Kunst

Dennoch hat die politische Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut einen weiteren Diskurs befeuert, der ebenfalls so alt ist wie das Medium: die Frage, ob Computerspiele Kunst sein können. Wie kein anderes Medium stehen Computerspiele im Verdacht, lediglich für seichte Unterhaltung, Erfüllung von Machtphantasien und Weltflucht zu sorgen, als dass sie ernsthafte Kandidaten für künstlerischen Ausdruck sein könnten. Je nach Kunstbegriff gibt es Argumente für oder gegen das Kunstpotenzial von Spielen, die hier im Einzelnen nicht angeführt oder diskutiert werden können. International beachtete Ausstellungen von Spielen in Kunstmuseen wie „The Art of the Video Game“ oder der Ankauf von Computerspielen in den permanenten Bestand des MoMa haben diese Diskussion auf institutionelle Weise beantwortet, dennoch würde es den meisten Spielern schwer fallen, nur eine Handvoll Spiele als ‚Kunstwerke‘ zu bezeichnen.

Doch so akademisch der Kunstdiskurs auch geführt wird, von seiner Entwicklung hängt ab, wann und in welcher Form Computerspiele den Charakter des grundsätzlich anerkanntenswerten aber keinesfalls gehaltvollen Kulturguts behalten, der in viele andere verwandten Diskurse übertragen wird, vom möglichen Bildungswert über die Einrichtung von akademischen Ausbildungsprogrammen bis zur Förderung, die gleichberechtigt neben anderen Kreativindustrien steht.

Computerspiele als Fortschritt

Wie die anderen Diskurse finden sich auch beim Thema Fortschritt und Nützlichkeit von Computerspielen die Wurzeln in den 70er-Jahren. Ein Spiel wie *The Oregon Trail* (Rawitsch et al. 1971) zeigten das pädagogische Potenzial, das in Spielen als Simulation systemischer Beziehungen steckt. Es wurde in den 80er-Jahren als Lernspiel in amerikanischen Schulen eingesetzt, um Schülern das Leben der amerikanischen Pioniere entlang der Oregon-Route zu vermitteln.

Gleichzeitig traten Lernspiele als potenzielle Schul- und Hausarbeitenhelfer in der Überzeugungsarbeit sowohl von Kindern als auch Marketingabteilungen der Computerhersteller auf, um konsumbereite Eltern zum Kauf eines programmierbaren Homecomputers zu motivieren (s.o.). Eine ähnliche Argumentation ermöglichte in den 90er-Jahren Schülerinnen und Schülern den Zugang zum elterlichen Personal Computer, der mit entsprechender Lernsoftware ausgestattet wurde.

Ab den 00er-Jahren löste der Begriff *Serious Games* das zopfige *Lernspiel* ab und verdeutlichte, dass Spiele dem Wesen nach zwar auf spaßorientierte Unterhaltung ausgelegt seien, mit dem entsprechenden Attribut aber auch für ernsthafte Ziele eingesetzt werden können. Serious Games sind Spiele, die nicht aus Spaß gespielt werden, sondern eine pädagogische Aufgabe haben. Serious Games können Spaß machen, sie müssen es aber nicht, sie fordern und fördern Kompetenzen, die auch außerhalb des Spiels in der Lebenswelt der Spieler benötigt werden. Wenngleich ihre Wirksamkeit empirisch umstritten ist, liefert der Diskurs die notwendigen Stichworte, um Computerspiele aus dem Kontext der potenziell schädlichen, in jedem Fall aber sinnlosen Unterhaltung für Kinder zu lösen. Dadurch wird eine Legitimationsbasis für die ernsthafte, auch wissenschaftli-

che, Beschäftigung mit einem sinnvollen Werkzeug geschaffen, das die Effizienz gesellschaftlich relevanter Aufgaben verbessern hilft.

Flankiert werden Serious Games seit Ende der 00er-Jahre von der *Gamification*, bei der Spielelemente in nicht-spielerischen Zusammenhängen verwendet werden. Ursprünglich als vielversprechendes Konzept in der Gestaltung von Arbeitsabläufen eingeführt, wurde es rasch von der Managementberatung usurpiert und als Werkzeug zur Optimierung von Geschäftsprozessen und Steigerung der Kundenbindung durch externe Belohnungssysteme gepriesen. Unabhängig vom Erfolg dieser Maßnahmen führte dies aus diskursanalytischer Sicht zu einer weiteren Anerkennung von Spielen bzw. Spielmechanismen in Diskursgemeinschaften, die Spiele bis dahin höchstens als vermarktbare Unterhaltungsprodukt gesehen hatten. Sowohl der pädagogische, didaktische und damit individuelle als auch der ökonomische, organisatorische und damit finanzielle Nutzen von ‚guten‘ Computerspielen ist zu einem festen Diskursmarker geworden, welcher der gesellschaftlichen Bewertung von Spielen eine weitere Facette hinzufügt.

Spiele als Alltagsbeschäftigung

Mit der Verbreitung der Smartphones ab 2007 fand sich in kürzester Zeit ein Multifunktionscomputer in den Taschen von Menschen, die zu Computerspielen bislang wenig oder keinen Kontakt hatten. Und so wie *Freecell* und *Minesweeper* als kostenlose Spiele im Betriebssystem Windows 95 bei Millionen von Büroarbeitsplätzen die Kreuzworträtsel als Pausenfüller abgelöst hatten, verwandelten die mobilen Apps die Taschencomputer mit Telefonfunktion in tragbare Spielekonsolen. Der Markt reagiert mit Free-to-Play-Angeboten, bei denen die Anschaffung des Spiels kostenlos ist und Geld nur bei Bedarf ausgegeben werden muss. Zusammen mit Nintendos Wii haben *Candy Crush Saga* (King 2011), *Angry Birds* (Rovio 2012) oder *Clash of Clans* (Supercell 2012) mehr Menschen an Spiele herangeführt als alle Konsolen und PC-Spiele zuvor. Inzwischen nutzen gut 50 Prozent der Einwohner regelmäßig digitale Spiele, bei nahezu gleicher Verteilung der Geschlechter, wobei gut die Hälfte auf Online- und Browserspiele fallen, was zeigt, „dass digitale Spiele für immer mehr Menschen fester Bestandteil ihres Medienalltags geworden ist“ (BIU 2014). Mit dieser Verbreitung des Mediums hat auch das Stereotyp des *Gamers* ausgedient, des männlichen Intensivspielers zwischen 14 und 24 Jahren, vor dem Nintendo im Jahr 2012 seine Neukunden in der berüchtigten „I’m not a gamer, but...“-Werbekampagne noch beschützen wollte. Wenn 34 Mio. Menschen in Deutschland regelmäßig Computerspiele spielen, ist die Nutzung dieses Mediums kein soziales Distinktionsmerkmal mehr, ebenso wenig wie sich Menschen als „Buchleser“ oder „Kinogänger“ oder „Fernsehzuschauer“ bezeichnen. Als fester Bestandteil des Medienalltags quer durch alle Altersklassen und Bildungsschichten relativieren sich die Schädlichkeits- und Nützlichkeitsdiskurse und beschränken sich auf spezielle Fälle, die gezielt untersucht werden müssen. Nicht vom Medium an sich gehen Gefahren und Chancen aus, sondern von konkreten Werken in Kombination mit konkreten Menschen. Die Probleme sind damit zwar nicht gelöst, aber Computerspiele eignen sich immer weniger da-

zu, Projektionsfläche für Ängste und Wünsche zu sein, wenn die Möglichkeit zur Überprüfung dieser Annahmen in der eigenen Tasche steckt.

Fazit

Sind Spiele Unterhaltung, Bedrohung, Wirtschafts- und Kulturgut, Fortschritt oder Alltag? Spiele sind Medien, nicht mehr und nicht weniger. Wie andere Medien erfüllen sie eine Vielzahl gesellschaftlicher Funktionen, stehen in mannigfachen Nutzungskontexten und haben problematische und herausragende Werke vorzuweisen. Ihre Geschichte und ihre Eigenart, über Jahrzehnte hinweg nahezu ausschließlich ein kleines Kundensegment jugendlicher, männlicher Vielspieler zu bedienen – ein Umstand, der Spiele eng mit der Geschichte der sie begleitenden Diskurse verbindet – hat den Blick auf die medialen Möglichkeiten lange verdeckt, die schon früh in einzelnen Werken angelegt waren. Inzwischen aber ist sie unübersehbar, Spielstrukturen strahlen in viele Bereiche, von der Arbeitsorganisation über Anreizsysteme im Unterricht bis zur sozialen Netzen, die in großen Zügen wie Rollen- und Aufbauspiele funktionieren, oder wie Charles Brooker es ausdrückt, „You choose an interesting avatar and roleplay a persona loosely based on your own, attempting to accrue followers by repeatedly pressing lettered buttons to form interesting sentences“ (Brooker 2013, 1:34:02).

Wie andere Medien können auch Computerspiele nicht auf eine einfache Formel reduziert oder in einem einzelnen Diskurs beschrieben werden. Sie sind in ihrer Vielschichtigkeit fragwürdig und in ihrer Konsequenz auf gesellschaftliche Lebensbereiche nicht selbstverständlich. Sie verdienen eine neutrale und wissenschaftlich distanzierte Betrachtung, die sich unter dem Primat der Wertfreiheit weder einem Diskurs und noch weniger einer argumentativen Seite verschreiben darf.

Quellen

Alle URLs wurden im September 2015 auf Gültigkeit überprüft.

APA (2013): *Internet Gaming Disorder.*

<http://www.dsm5.org/Documents/Internet%20Gaming%20Disorder%20Fact%20Sheet.pdf>

Beil, Benjamin (2013): *Game Studies - eine Einführung.* Berlin u.a.: Lit Verlag.

BIU (2014): *Infografik: Nutzer digitaler Spiele in Deutschland.*

<http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland.html>

Böhm, Markus (2015): *"Counter-Strike" und Co.: Was wurde aus der Killerspiel-Debatte?*

<http://www.spiegel.de/netzwelt/games/ballerspiele-was-wurde-aus-der-killerspiel-debatte-a-1052941.html>

Brooker, Charles (2013): *How Video Games Changed The World.*

<https://vimeo.com/86920129>

Chatfield, Tom (2009): *Videogames now outperform Hollywood movies.*

<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>

DKR (2009) (Hrsg.): *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz.*

Ebert, Roger (2005): *Why Did The Chicken Cross The Genders?*

<http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>

ESA (2015): *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry.*

<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Foucault, Michel (1970): *Die Ordnung des Diskurses.* 11. Aufl., 1991. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch.

Freyermuth, Gundolf S. (2015): *Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung.* Bielefeld: transcript

Frost, Amber (2015): *Early Advertising For Arcade Games Was Sexy... Or... At Least Sexual, Anyway.*

http://dangerousminds.net/comments/early_advertising_for_arcade_games_wasSexy

GAME (2014): *Der deutsche Gamesmarkt 2013.*

http://game.infdev.nl/wp-content/uploads/2014/05/GAME_Marktzahlen_Deutschland_2013.jpg

Höltgen, Stefan (2011): *River Raid Rage.*

<http://www.simulationsraum.de/blog/2011/03/31/river-raid-rage/>

Höltgen, Stefan (2011): *Gewalt und Computerspiele.*

<http://www.heise.de/tp/artikel/35/35366/1.html>

Liesching (2010): *Hakenkreuze in Film, Fernsehen und Computerspielen. Verwendung verfassungsfeindlicher Kennzeichen in Unterhaltungsmedien.*

<http://www.bundespruefstelle.de/RedaktionBMFSFJ/RedaktionBPjM/PDFs/BPJMAktuell/bpjm-aktuell-201003-hakenkreuze>

Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (2015): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung.* Köln: Herbert von Halem Verlag

SELL (2015): *L'Essentiel du Jeu Vidéo Marché, consommation et usages.*

http://www.essentiel-jeu-video.fr/media/pdf/EJV_01_2015_FR.pdf

Sutton-Smith, Brian (2001): *The Ambiguity of Play.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Yi, Matthew (2004): *They Got Game / Stacks of new releases for hungry video game enthusiasts mean it's boom time for an industry now even bigger than Hollywood.*

<http://www.sfgate.com/news/article/THEY-GOT-GAME-Stacks-of-new-releases-for-hungry-2663371.php>

