

Die Rhetorik von Computerspielen

Wie politische Spiele überzeugen

von
Niklas Schrape

1. Auflage

Die Rhetorik von Computerspielen – Schrape

schnell und portofrei erhältlich bei beck-shop.de DIE FACHBUCHHANDLUNG

Thematische Gliederung:

Soziale, sicherheitstechnische, ethische Aspekte

campus Frankfurt am Main 2012

Verlag C.H. Beck im Internet:

www.beck.de

ISBN 978 3 593 39795 5

Leseprobe

1.1 Das Vorhaben

Computerspiele sind mehr als Unterhaltung. Auf der einen Seite bilden eine Vielzahl kommerzieller Computerspiele bestehende Gesellschafts- und Machtverhältnisse aus europäisch-amerikanischer Perspektive ab (vgl. Bevc 2007: 50), auf der anderen Seite nutzen engagierte Designer wie Chris Crawford (Balance of Power 1987) oder Jim Casperini (Hidden Agenda 1988) Spiele seit Mitte der Achtzigerjahre als Mittel des politischen Kommentars. Heutzutage verwenden Nichtregierungsorganisationen, wie Amnesty International, Spiele ebenso für ihre Öffentlichkeitsarbeit, wie internationale Institutionen, beispielsweise das Büro des United Nations High Commissioner for Refugees (UNHCR) (Against All Odds 2005) oder das World Food Programme der Vereinten Nationen (Food Force 2005). Die globalisierungskritische Künstlergruppe Molleindustria persifliert in McDonald's Videogame (2006) und Oiligarchy (2009) die Prinzipien des Kapitalismus und kommentiert mit Faith Fighter (2008) religiöse Konflikte in einem Prügelspiel, während die U.S. Army mit dem Online-Shooter America's Army: Operations (2002) Soldaten rekrutiert. Auch Parteien nutzen Spiele zu Propagandazwecken, wie die Schweizer SVP mit Zottel Rettet die Schweiz (2007) und Minarett Attack (2009). Alle diese Spiele argumentieren für oder gegen etwas. Wer von Argumentation spricht, der befindet sich jedoch schon tief im "Reich der Rhetorik" (Perelman 1980), denn die Rhetorik ist seit der Antike der theoretische wie praktische Diskurs der Argumentation.

In dieser Arbeit soll ein Ansatz einer medienspezifischen Rhetorik von Computerspielen entwickelt werden, womit eine Beschreibungssprache aus dem Blickwinkel der Überzeugungskraft gemeint ist. Seit der Antike ist Rhetorik die Lehre von der Wirkmacht der Rede- und Textstrukturierung und war dabei stets Theorie (*rhetorica docens*) und Praxis (*rhetorica utens*) zugleich. Im Zuge der Ausweitung des Textbegriffs wurde sie als Bild-, Film- und allgemeine Medienrhetorik auf alle Arten audiovisueller Texte adaptiert. Die Übertragung des rhetorischen Instrumentariums auf Computerspiele folgt dieser Tradition. Es ist ein analogisches Verfahren: Computerspiele werden hypothetisch der Rede gleichgesetzt und als rhetorische Texte untersucht. Die rhetorischen Beschreibungskategorien werden dabei auf Computerspiele projiziert, um Strukturen sichtbar zu machen, die andernfalls verborgen geblieben wären. Ziel ist es, Ähnlichkeiten wie Differenzen zwischen Computerspiel und rhetorischer Rede zu beschreiben.

Im Mittelpunkt der Arbeit stehen zwei detaillierte Analysen pädagogisch motivierter Computerspiele mit politischen Inhalten. Solche Lernspiele werden in den Game Studies und Medienwissenschaften oft zusammen mit Trainings-, Werbe- und Propagandaspielen unter dem Dachbegriff der Serious Games diskutiert (vgl. Metz/Theiss 2011). Dieser auf den ersten Blick widersprüchliche Begriff dient in der Spielebranche als Schlagwort, um Spiele zu vermarkten, deren mutmaßliche Intention sich nicht in Unterhaltung erschöpft. Er findet in dieser Arbeit keine Verwendung, da er bereits durch die Industrie besetzt worden ist, was seinen kritischen Gebrauch erschweren würde. Weiterhin erlaubt er keine eindeutige Abgrenzung zu anderen Spielformen und

impliziert den irreleitenden Gedanken, dass jene nicht ernst zu nehmen seien (vgl. Biermann u.a. 2010). Das einzige Kriterium, an dem sich die Kategorisierung eines Spiels als Serious Game festmacht, ist seine mutmaßliche Wirkintention. Diese kann jedoch nur hypothetisch durch den Analysierenden bestimmt werden. Letztlich kann also jedes Spiel ernsthaft sein, sofern es nur ernst genommen wird.

Die Ausarbeitung der Computerspielrhetorik erfolgt hier anhand zweier Spiele mit scheinbar eindeutigen Wirkintentionen, doch ihr Anwendungsgebiet soll sich nicht auf solche beschränken. Prinzipiell kann jedes Spiel aus rhetorischer Sicht untersucht werden, sofern ihm plausibel ein Wirklichkeitsbezug und ein