

## Besprechungen

Daniel Appel / Christian Huberts / Tim Raupach / Sebastian Standke (Hrsg.)

Welt | Krieger | Shooter

Boizenburg: Hülsbusch, 2012. – 230 S.  
ISBN 978-3-86488-010-0

Bereits seit drei Jahrzehnten werden in Computerspielen nicht nur fiktionale Welten, sondern auch real-historische Themen simuliert. Von der Antike bis zur Gegenwart, vom Orient bis Okzident – die Auswahl an Szenarien ist gewaltig. Dennoch finden in der Wissenschaft erst seit wenigen Jahren verstärkt Diskussionen über die Inszenierung von Geschichte in Spielen statt.

Auch der vorliegende Sammelband möchte einen Beitrag zu dieser Diskussion leisten und ist in zwei thematisch getrennte Abschnitte gegliedert, die mit „Feldpost aus dem digitalen Krieg“ und „Ansichten aus dem Meta-Museum“ betitelt sind und einen Umfang von etwa 110 bzw. 90 Seiten haben. Neben Beiträgen der vier Herausgeber finden sich Texte von Markus Engels, Rudolf Thomas Inderst, Andreas Koch, Maren Lachmund, Artur M. Pakosch, Ricarda Tesch, Oskar Hendrik Voretzsch, Philipp Winkler und Christof Zurschmitt.

Bereits im Vorwort wird die Leitfrage genannt: „Können Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien dienen?“ (S. 7). Damit werden schon früh die Begriffe „Realismus“ und „Erinnerungsmedien“ in den Fokus gerückt werden. Durch Nennung im Titel werden zudem „Welt“, „Krieger“ und „Shooter“ hervorgehoben, welche die Herausgeber mit einer „semantischen Durchleuchtung [der] unterschiedlichen Bedeutungsebenen“ statt „einer definitorisch festgelegten (...) wissenschaftlichen Terminologie“ (S. 9) begegnen möchten. Damit wird bereits von Beginn an auf eine klare Bestimmung zentraler Begriffe verzichtet.

Eine solche offene Herangehensweise kann in einigen Fällen sinnvoll sein, hier schadet sie jedoch der Beantwortung der Leitfrage, weil dem Leser nicht klar wird, ob Shooter mit (Welt)Kriegsbezug oder Computerspiele im Allgemeinen untersucht werden sollen. Auch Aussagen in Vorwort und Einleitung hierzu bleiben schwammig, so dass der Eindruck entsteht, dass es offenbar den einzelnen Autoren überlassen bleiben soll, über Bedeutung und Verwendung der Begriffe zu entscheiden. Da sich die meisten Autoren lediglich darauf beschränken, ihre eigenes Thema zu bearbeiten,

und auf eine Einordnung verzichten, wirkt dieses Vorgehen der Herausgeber unglücklich, weil darunter vielfach der Zusammenhang zwischen der Leitfrage und der Spielbetrachtung leidet. Dies ist schade, weil sich unter den Beiträgen eine Reihe sehr lesenswerte befinden. So zeigen Pakosch und Engels auf, wie Grenzen in Computerspielen die Wahrnehmung von Realität beeinflussen bzw. wie sich Realitäts- und Realismuseffekte unterscheiden lassen. Auch Voretzsch liefert mit seinem Vergleich der Inszenierungsmittel von Weltkriegsfilm und -spiel interessante Einblicke zur medialen Inszenierung von Geschichte. Zurschmitt befasst sich als einziger der Autoren direkt mit Fragen der medialen Erinnerung, indem er am Beispiel der *S.T.A.L.K.E.R.*-Spiele anschaulich darstellt, wie Defizite beim Gedenken an die Tschernobyl-Katastrophe zur Entstehung und Ausgestaltung der Spiele führten.

Womöglich liegt die Ursache für diesen etwas unglücklich wirkenden Aufbau in der Entstehungsgeschichte des Buches, das „zunächst als studentisches Buchprojekt“ (S. 7) im Zusammenhang eines Seminars an der Universität Hildesheim begann. Ein Blick in das enthaltene Autorenverzeichnis offenbart, dass sechs der dreizehn Autoren ihre jeweils erste Veröffentlichung im Sammelband hatten. Hierzu zählen mit Appel und Standke auch zwei der vier Herausgeber.

Eine gewisse Unerfahrenheit ist jedoch den studentischen Autoren, die erst am Anfang ihrer wissenschaftlichen Laufbahn stehen, nicht anzulasten. Allerdings obliegt es bei einer solchen Autorenkonstellation gerade den erfahreneren Herausgebern, dafür zu sorgen, dass eben nicht nur eine Reihe von Texten gedruckt werden, sondern dass sich diese in den Kontext des Oberthemas einordnen, es von verschiedenen Seiten beleuchten, und für den Leser im Idealfall ein roter Faden erkennbar ist. Letzterer ließe sich, gerade wenn er sich nicht bereits aus dem Aufbau des Buches ergibt, etwa über ein abschließendes Kapitel erzeugen, das Gesagtes zusammenfasst und Aussagen in den intendierten Kontext einordnet. Leider fehlt dem Sammelband ein solches Kapitel.

Ein weiterer negativer Punkt, der beim Lesen auffällt, ist die stark schwankende Qualität der Texte. Während bereits Genannte positive Eindrücke hinterließen, finden sich gerade in den Texten von Appel, Huberts und Koch bisweilen unpräzise bis falsche Aussagen zu Spielabläufen und -inhalten, die besonders auffallen, wenn die behandelten Spiele bekannt und Kenntnisse in der Spielanalyse vorhanden sind. Auch die Ausdrucksweise, die zwar eingangs

auch als literarisch und essayistisch (S. 7) beschrieben wird, ist in einigen Fällen sehr umgangssprachlich geraten. Dies ist beispielsweise im Text von Koch der Fall, der davon spricht, dass man sich „da Auge in Auge mit vier Ork-Offizieren kloppen“ (S. 88) oder „alle ‚guten‘ Filmhelden um die Ecke gebracht“ haben müsse (S. 90). Auch bei Huberts finden sich etwa mit „PR-Stunt“ und „Gewaltporno“ (S. 30) entsprechende Aussagen.

Abschließend bleibt festzustellen, dass sich in „Welt | Kriegs | Shooter“ zwar mehrheitlich Beiträge finden, die neue interessante Einblicke zu Shooter-Spielen im Allgemeinen bieten, die Beantwortung der Leitfrage jedoch ausbleibt. Dies liegt besonders daran, dass sich lediglich drei Autoren näher mit Realismus und Erinnerungsmedien befassen und auch die Herausgeber keine abschließende Beantwortung der Leitfrage vornehmen. Auch verorten viele der Autoren ihre Spiele nicht in gängigen Strömungen der Erinnerungsforschung oder den Game Studies – oder grenzen sie begründet von diesen ab. Damit bleibt für den Leser unklar, ob Computerspiele realistische Erinnerungsmedien sein können.

Lutz Schröder

Jürgen Becker / Peter Weber (Hrsg.)

### Funktionsauftrag, Finanzierung, Strukturen

Zur Situation des öffentlich-rechtlichen Rundfunks in Deutschland

LIBER AMICORUM für Carl-Eugen Eberle  
Baden-Baden: Nomos, 2012. – 289 S.

(Schriftenreihe des Archivs für Urheber- und Medienrecht UFITA; 265)

ISBN 978-3-8329-7098-7

Einundzwanzig Jahre hat *Carl-Eugen Eberle* das Justizariat des ZDF geleitet. Dorthin war er aus einem Lehrstuhl für Öffentliches Recht und Verwaltungswissenschaft an der Universität Hamburg gewechselt. Ein zweifaches, Theorie und Praxis umgreifendes Erkenntnisinteresse leitete auch die Beiträge zu dem Kolloquium, das Mitte 2011 zum Eintritt von *Eberle* in den Ruhestand durch das Münchner Institut für Urheber- und Medienrecht veranstaltet wurde. Die acht Kolloquiumsbeiträge, die im ersten Teil des Tagungsbandes zusammengestellt sind, werden durch drei Grundthemen zusammen gehalten: durch den „Funktionsauftrag“, die Finanzierung des deutschen öffentlich-rechtlichen Rundfunks und dessen Orga-

nisation. Den Kolloquiumsbeiträgen folgen in einem zweiten Teil des Bandes zwölf „Beiträge von Freunden und Weggefährten“, auch hier treten, trotz erweiterter Beobachtungsperspektive, die erwähnten Grundthemen immer wieder in den Vordergrund. Das hier dokumentierte Nachdenken über diesen Rundfunk legt sich also Themen vor, die schon seit Langem die einschlägigen Diskurse beschäftigen. Nicht in diesen Themen selbst, wohl aber in ihrer Durchführung wird es sich als auf der Höhe der Zeit befindlich ausweisen müssen.

In einem ersten Abschnitt wenden sich *Hain* und *Degenhart* dem „Funktionsauftrag von ARD und ZDF und seine[r] Begrenzung“ zu. *Hain* berichtet dazu aus der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts und sucht sodann die Grenzen verfassungsrechtlich geschützter Programmautonomie – „Abwägungssposition“ – sowie die Reichweite gesetzgeberischer Ausgestaltungsbefugnis zu bestimmen. Er sieht die Dogmatik des öffentlich-rechtlichen Rundfunks in eine „komplexe Abwägungsentscheidung“ einmünden, die durch das Verhältnismäßigkeitsprinzip geordnet werde. Im Rahmen eines überwölbenden „Gesamtauftrags des Rundfunks“ sei so immer erst noch zu ermitteln, was sich als geeignet, erforderlich und angemessen ausweisen könne, einen spezifisch öffentlich-rechtlichen „Funktionsauftrag“ zu begründen. Für dieses Ergebnis bedarf es ersichtlich keiner „dienenden“ Rundfunkfreiheit mehr. *Hain* mahnt deshalb einmal mehr die Verabschiedung der „Sonderdogmatik“ zu Art. 5 Abs. 1 S. 2 GG an. Er empfiehlt eine „liberale Interpretation der Rundfunkfreiheit“, mit der das Grundrecht erst wieder in ein „autonomiebasiertes System der Grundrechte reintegriert“ würde; die ältere These von der (funktional) „eingefrorenen“, nun aber (marktliberal) „aufzutauenden“ Rundfunkfreiheit kehrt hier in anderem, gewissermaßen kantisch gerüschtem Gewand wieder.

Auch von *Degenhart* wird der öffentlich-rechtliche Funktionsauftrag in den Vordergrund gerückt, freilich in etwas anderer Beleuchtung. Gefragt wird hier nach den „Auftraggebern“ des Rundfunks, gefunden werden das Bundesverfassungsgericht, aber „auch der Staat“ und „die Politik“, hier meint der Autor offenbar nicht unterscheiden zu sollen. Nur folgerichtig sei deshalb, dass der Rundfunkauftrag aus „sozialstaatlicher Daseinsvorsorge“ hergeleitet werde – zum Beleg einer solchen Herleitung kann freilich die zitierte Entscheidung des BVerfG zur Kurzberichterstattung keineswegs taugen – und da diese Daseinsvorsorge ihrerseits „auf Brot und Spiele“ ziele, werde der