

Jesper Juul: A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players

Cambridge, Mass./London: MIT Press 2010, 252 S., ISBN 978-0-262-01337-6, € 20,99

Am Anfang dieser Rezension stand ein Missverständnis. Im Glauben, eine neue Facette im Werk des dänischen Familientherapeuten Jesper Juul entdeckt zu haben, widmete ich mich der Lektüre von *A Casual Revolution*. Juul vertritt in der pädagogischen Diskussion die Position, Kinder als kompetente, gleichwürdige Wesen zu sehen, denen mit Respekt begegnet werden sollte, ohne sich selbst dabei aufzugeben. Daher rät er speziell den Eltern pubertierender Kinder Hobbys zu pflegen, oder noch deutlicher: "Get a life!".

Allerdings beschlich mich im Verlauf der Lektüre schnell ein leiser Zweifel, inwiefern es sich hier tatsächlich um das Werk des bekannten Pädagogen handelt, der sich seinem eigenen Ratschlag gemäß nebenbei der wissenschaftlichen Betrachtung von Computerspielen widmet. Zu deutlich ist der wissenschaftliche Zugang, die Reflexion der Methodik, zu genau die Kenntnis der Spiele und ihrer Geschichte bzw. Genealogie. Auch die Anhänge, Interviews mit Spielern und Entwicklern, können nicht ein bloßes Nebenprodukt sein. Eine etwas genauere Recherche ergab dann schnell, dass es sich nicht um den Familientherapeuten handelt. Der Verfasser von *A Casual Revolution* nennt sich auf seiner Website "the real Jesper Juul" (<http://www.jesperjuul.net>, 14.09.2010), was darauf hindeutet, dass mein Irrtum nicht ganz abwegig ist. Außerdem offenbart es im Hinblick auf sein Buch *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, Mass. 2005) einen gewissen Sinn für Ironie. Dieser Juul ist hauptamtlich im Bereich *Game Studies* tätig und beschäftigt sich seit den späten 90ern mit der Entwicklung der Computerspiel-Theorie.

In *A Casual Revolution* geht er von dem Siegeszug der Nintendo *Wii* und der Spiele *Guitar Hero* oder *Buzz* sowie dem Erfolg kleiner Spiele, den 'casual games' wie *Bejeweled* oder *Zuma*. Als die beiden Hauptströmungen der *casual games* macht er zum einen die Beliebtheit mimetischer Interfacespiele wie die der Nintendo *Wii* aus, die von den Spielern physischen Einsatz erfordert. Zum anderen zählt er die Gruppe kleinerer Spiele dazu, die sich der Spieler für wenig Geld oder sogar umsonst von einer Website herunterladen kann und die schnell zu lernen und in kleinen Zeitintervallen zu spielen sind. Das Phänomen führt er darauf zurück, dass diese Spiele ohne besondere Vorkenntnisse oder großen Zeiteinsatz gespielt werden können und dies zum Teil nicht nur allein, sondern in kleinen Gruppen. Damit werden Computerspiele zu einem normalen Teil des Alltags vieler; sie spielen im sozialen Miteinander eine zunehmend wichtige Rolle, ja ersetzen zum Teil traditionelle Gesellschafts- oder Partyspiele. Dies scheint zunächst keine bahnbrechende Erkenntnis zu sein, ist jedoch für die Branche durchaus interessant, weil es eine Neudefinition des Markts bedeutet: Nicht mehr der einsame junge männliche Spieler zwischen 16 und 39 Jahren, der sich ganz auf das Spiel einlässt und viel Zeit investiert, macht nun den Kern der Zielgruppe aus. Diese wird erweitert um alle diejenigen, die sich weniger intensiv mit einem Spiel befassen wollen oder können, aber dennoch spielen möchten. Damit können Computerspiele ein sehr viel größeres Publikum erreichen als zuvor, was wiederum ein Umdenken auf Seiten der Entwickler und Anbieter verlangt. Nach der Beschreibung des Siegeszugs der *casual games* definiert Juul, was unter "casual" zu verstehen ist, insbesondere im Hinblick auf den Spieler, und stellt dem *casual gamer* den *hardcore gamer* als Antipoden gegenüber. Interessanterweise erweist sich diese Unterscheidung als wenig nützlich, schon allein deshalb, da auch die *casual gamer* mitunter viel Zeit in ihre Spiele investieren und durchaus die Vorzüge von *hardcore games* – wie eine hochwertige Grafik oder eine gute Geschichte – zu schätzen wissen. Weiter-

hin zeichnet Juul die Entwicklung von Spielertypen nach und stellt fest, dass aus vielen *hardcore* Spielern aufgrund veränderter Lebensverhältnisse *casual gamer* werden. In Appendix A und B liefert er empirisches Material dafür.

Außerdem liefert Juul eine kurze Geschichte des Computerspiels von den Anfängen mit *Pac-Man* und *Tetris*, den Ausdifferenzierungen in verschiedene Genres und Spielkonventionen bis zu den komplexen Welten der *hardcore games* wie *World of Warcraft*. Dieselbe Unterscheidung von *casual* und *hardcore* wird auch im Hinblick auf die Spiele gemacht, wobei sich *casual games* dadurch auszeichnen, dass man sie leicht lernen und gut unterbrechen kann, so dass sie eine große Anzahl Spieler ansprechen und erreichen können. Die Nachfrage nach *casual games* zwingt die Spielentwickler auch diesen Markt zu bedienen und sich nicht nur der vermeintlich anspruchsvolleren Kunst zu widmen, *hardcore games* zu entwickeln. In Appendix C sind Interviews nachzulesen, die Juul mit Entwicklern geführt hat, in denen Einblick gegeben wird, wie die Designer die Veränderungen des Publikums und des Spieldesigns sehen und wie sich Spieldesigns ändern (müssen), um neue Spieler zu erreichen. Die Revolution im Buchtitel zeigt sich für Juul darin, dass Spieler und Spiel auf völlig neue Art miteinander interagieren. Der Erfolg der *casual games* resultiert daraus, dass ihr Design besonders flexibel ist und sich somit besser an unterschiedliche Gebrauchsweisen und Vorlieben anpasst. Daher erreichen sie viele Menschen, die von *hardcore games* eher abgeschreckt werden, sei es, weil sie sich nicht kompetent genug fühlen oder nicht die Zeit und Muße haben, sich viele Stunden mit einem Spiel zu beschäftigen.

Es ist sicher ehrenvoll, wenn Juul sich mit der von vielen Spielern und Entwicklern etwas verachteten Form der *casual games* beschäftigt und die Untersuchung der Spielertypen aufzeigt. Doch erscheint die gängige Typisierung von *casual* und *hardcore* wenig mehr als ein Klischee. So interessant sein Zugang ist, der weder allein auf Spieler noch Spiel fokussiert, so bleibt der Eindruck, dass Juul ein wenig zu viel will und daher letztlich oft an der Oberfläche bleibt. So strebt er sowie die Untersuchung der Spieler wie auch der Spiele an, die entsprechenden Interdependenzen und Interaktionen sowie die Frage danach, warum Computerspiele eigentlich Spaß machen. Leider fehlt bei der Betrachtung der Spieler jede Reflektion der Tatsache, dass der Computer selbst einen Siegeszug durch die Haushalte angetreten hat und dadurch etwas Normales geworden ist. Das Internet ist zu einer sehr gängigen Quelle für Unterhaltung und Information geworden. Durch die Verbreitung des Internets hat sich auch der Umgang mit dem Computer geändert.

Letztlich bleibt der leise Zweifel, ob es sich hier tatsächlich um einen neuen Schritt der Evolution von Computerspielen handelt oder nicht viel mehr um eine Revolution im alten Sinne: zurück zum alten Status, als Computerspiele noch möglichst alle User erreichen wollten. Nichtsdestotrotz hat Juul mit seinem Buch einen facettenreichen Beitrag zur Debatte geliefert, in dem sich viele Anknüpfungspunkte und Überlegungen finden, die es zu vertiefen lohnt.

Nina Riedler (Berlin/ Duisburg-Essen)