

SPORTSIMULATIONEN

Nicolas Pethes



34

Die Frage, wer der beste Fußballer der Welt sei, bewegt Sportfans Jahr für Jahr aufs Neue. Jede Wahl von Cristiano Ronaldo zum offiziellen »FIFA World Player« (2008, 2013, 2014, 2016, 2017) wirft die Frage auf, ob die Auszeichnung nicht an Lionel Messi hätte gehen müssen (der sie 2009 bis 2012 und noch einmal 2015 gewann), und vice versa – um die Frage nach Neymar, Iniesta und Xavi oder Manuel Neuer und Bastian Schweinsteiger gar nicht erst zu stellen.

Man kann den damit verbundenen Idiosynkrasien und Verschwörungstheorien aber auch ein Ende setzen und das Problem per definitionem klären: 1. Ronaldo, 94 Punkte (davon 93 für seine Schussstärke), 2. Messi, 93 Punkte (wenngleich 95 für sein Dribbling), 3. Neymar, 92 Punkte (mit 93 fürs Dribbling und 92 fürs Tempo), 4. Suárez und 5. Neuer, beide 92, 6. Lewandowski, 91, usf.

Das ist zumindest die Lösung, die das Konsolenspiel »FIFA 18« der kalifornischen Firma EA Sports anbietet. Sie bringt Jahr für Jahr eine neue Version der Fußballsimulation auf den Markt und bestimmt die Spielstärken der Akteure anhand von sechs Kategorien (»pace«, »shooting«, »passing«, »dribbling«, »defense«, »physis«). Offensichtlich orientieren sich die Game-Designer dabei an der Leistung, die die fraglichen Akteure Woche für Woche auf dem Rasen zeigen. Hört man allerdings genauer hin, wie Spieler der »FIFA«-Simulation miteinander sprechen, wenn sie »echten« Fußball im Fernsehen verfolgen, so könnte man auch den umgekehrten Eindruck gewinnen: Denn wenn in einem

tatsächlichen »Classico« zunächst Ronaldo per Distanzschuss für Real Madrid trifft und Lionel Messi anschließend nach einem Alleingang für Barcelona ausgleicht, so nicken sich »FIFA«-Experten nur wissend zu: War ja klar, bei einem »shooting«-Wert von 94 hüben bzw. 95 für »dribbling« drüben.

Das gleiche gilt für die anderen Sportarten, die EA Sports als Computersimulationen anbietet – American Football, Eishockey und Basketball, alle in Abstimmung mit den jeweiligen nordamerikanischen Profiligen NFL, NHL und NBA, aber auch Tennis, Golf, Formel 1 etc., von den unzähligen Produkten anderer Anbieter auf dem Markt gar nicht zu reden. Nicht nur der Sport selbst ist in den letzten zwei Jahrzehnten zu einer Wirtschaftsmacht ungesehenen Ausmaßes geworden, dieser Aufstieg wurde von der enormen Konjunktur von Sportsimulationen begleitet.

Darum drängt sich die Frage auf, ob diese Simultaneität bloßer Zufall oder in der Sache selbst begründet ist. Für ersteres spräche, dass die Entwicklung von Sportsimulationen mit der Etablierung digitaler Kulturen zusammenhängt und mithin unabhängig vom »analogen« Echtsport ist. Beobachtungen wie die eingangs angestellten hingegen legen nahe, dass es durchaus

Die Zeitschrift »Pop. Kultur und Kritik« analysiert und kommentiert die wichtigsten Tendenzen der aktuellen Popkultur in den Bereichen von Musik und Mode, Politik und Ökonomie, Internet und Fernsehen, Literatur und Kunst. Die Zeitschrift richtet sich sowohl an Wissenschaftler und Studenten als auch an Journalisten und alle Leser mit Interesse an der Pop- und Gegenwartskultur.

»Pop. Kultur und Kritik« erscheint in zwei Ausgaben pro Jahr (Frühling und Herbst) im transcript Verlag. Die Zeitschrift umfasst jeweils 180 Seiten, ca. 20 Artikel und ist reich illustriert.

»Pop. Kultur und Kritik« kann man über den Buchhandel oder auch direkt über den Verlag beziehen. Das Einzelheft kostet 16,80 Euro. Das Jahresabonnement (2 Hefte: März- und Septemberausgabe) kostet in Deutschland 30 Euro, international 40 Euro.

Die Zeitschrift »Pop. Kultur und Kritik« analysiert und kommentiert die wichtigsten Tendenzen der aktuellen Popkultur in den Bereichen von Musik und Mode, Politik und Ökonomie, Internet und Fernsehen, Literatur und Kunst. Die Zeitschrift richtet sich sowohl an Wissenschaftler und Studenten als auch an Journalisten und alle Leser mit Interesse an der Pop- und Gegenwartskultur.

»Pop. Kultur und Kritik« erscheint in zwei Ausgaben pro Jahr (Frühling und Herbst) im transcript Verlag. Die Zeitschrift umfasst jeweils 180 Seiten, ca. 20 Artikel und ist reich illustriert.

»Pop. Kultur und Kritik« kann man über den Buchhandel oder auch direkt über den Verlag beziehen. Das Einzelheft kostet 16,80 Euro. Das Jahresabonnement (2 Hefte: März- und Septemбераusgabe) kostet in Deutschland 30 Euro, international 40 Euro.

einen engen Zusammenhang zwischen ›Realität‹ und ›Simulation‹ gibt – wenn nicht gar einen Rückkopplungseffekt, wie ihn David Kempf Ende Juli in einem Artikel für die Zeitschrift für Computerspielforschung »Paidia« im Anschluss an einen Artikel von Simon Parker im »Guardian« von 2015 (»How Football Manager Changed the Game«) beschrieben hat: Computerspiele ahmen nicht nur die Abläufe einer spezifischen Sportart nach, sondern auch und vor allem diejenigen Darstellungsmethoden, mittels derer diese Sportarten ihre Akteure, Leistungen und Ergebnisse evaluieren, also z.B. Statistiken. Dadurch verdoppeln sie dasjenige Modell, mittels dessen diese Sportarten ihre jeweilige Wirklichkeit modellieren. Sie tun dies auf eine Weise, die erstens nicht von der Erscheinungsform ›realer‹ Statistiken unterschieden

werden kann und zweitens »Einfluss auf die reale Realität« zu nehmen vermag, wenn mitunter der ›tatsächliche‹ Marktwert eines Spielers in Korrelation mit seinen ›simulierten‹ ›skill‹-Werten zu stehen scheint. Gemessen an den lediglich 92 Punkten, die der Brasilianer Neymar bei »FIFA 18« zugesprochen bekommt, erscheinen die 222 Millionen Euro, die Paris St. Germain im letzten Sommer für ihn an den FC Barcelona überwiesen hat, dann überteuert.

Wie aber lässt sich die Annäherung von Wirklichkeit und Simulation auf einem Gebiet erklären, das seinen Stellenwert, folgt man den sporttheoretischen Überlegungen von Hans Ulrich Gumbrecht (s. Heft 11 von »Pop. Kultur und Kritik«), doch gerade daraus bezieht, dass es entgegen der Tendenz zur Semiotisierung und Hermeneutisierung aller kulturellen Praktiken auf der schieren Präsenz von Körpern im Raum beruht? Diese These steht allerdings gar nicht im Gegensatz zur Beobachtung der Simulationsanfälligkeit solcher physischen Epiphanien: Vielmehr wird man ja bereits den Sport selbst als eine Simulation begreifen müssen, diejenige des Krieges nämlich, dem Sport George Orwell zufolge bekanntlich »minus the shooting« entspricht.

Das wird am deutlichsten im Fall des Schachspiels. Obwohl zum größten Teil Kopfarbeit, wird es als Sportart anerkannt – zu Recht, denn der Begriff des ›Spiels‹ umfasst Roger Caillois zufolge neben den Modi des Glücksspiels (›alea‹), des Schauspiels (›mimikry‹) und der rauschhaften Feier (›ilinx‹) immer auch die Spielart des Wettkampfes (›agon‹). Dieser Modus lässt sich strukturell verlustfrei auf sog. Simulationen übertragen: Selbst wenn man den Classico auf der Spielkonsole als Simulation des tatsächlichen Aufeinandertreffens von Madrid und Barcelona in der spanischen Primera Division betrachtet, ist die Frage nach Sieger und Verlierer im Fall des Spiels auf der Konsole in beiden Fällen dieselbe – längst existieren für Sportsimulationen Turniere und Meisterschaften eigenen Rechts, von der »Deutschen Tischfußball Liga« bis zum »FIFA Interactive World Cup«.

Auch die übrigen von Caillois hervorgehobenen Bestimmungen des Spiels können für Simulationen geltend gemacht werden: ›alea‹, insofern Sportveranstaltungen von einem Wettbetrieb begleitet werden; ›ilinx‹, wenn Siege und Titel im offiziellen Gewand von Konfettiregen und Bierdusche oder in subkulturellen Fan-Ritualen gefeiert, besungen und begossen werden; und ›mimikry‹ ist nach allem Bisherigen nicht nur im Fall von Schwalben im Strafraum zu beobachten, sondern als Grundstruktur von Sport und Computerspielen gleichermaßen zu betrachten.

Computerspiele wären aus dieser Sicht lediglich Simulationen zweiter Ordnung, denen als solchen aber kein geringerer Realitätswert als den simulierten Ereignissen und Regeln zukäme. Sehr wohl wird man aber für Sportsimulationen eine Transformation der Körperfunktionen und -bewegungen der beteiligten Sportlerinnen und Sportler festhalten müssen, im Fall von »FIFA« etwa die Übersetzung von tatsächlichen Laktatwerten in eine Punktzahl für

physische Fitness, daneben aber auch und vor allem die Abbildung der fußballerischen Fertigkeiten eines Spielers auf dem Rasen in Tastenkombinationen auf dem Controller. Während Ronaldo seine Übersteiger, Trickschüsse und Jubelposen jahrelang trainiert, üben »FIFA«-Spieler, im richtigen Moment die richtige Tastenkombination aus Quadrat, Dreieck, Kreis und X auf dem Playstation-Controller zu drücken.

Das gilt natürlich keinesfalls für digitale Sportsimulationen allein. Die Erfolgsgeschichte des Fußballs im 20. Jahrhundert wurde von Beginn an von Simulationen begleitet, die die Grundelemente der Sportart als Gesellschaftsspiel nachzustellen versuchten: Schon zur Jahrhundertwende standen in englischen Pubs Tischkicker, für den Hausgebrauch war »Blow Football« beliebt, bei dem man einen Ball per Blasebalg oder Lungenkraft über eine Tischfläche bewegte; es folgten das Schnipps-Spiel »Newfooty« (bis heute als »Subbuteo« beliebt) und in Deutschland 1925 das legendäre »Tipp-Kick«, gefolgt von zahllosen Varianten mit Feder- oder Hebelmechanismen, aber auch von Brettspielen, bei denen Spieler und Ball nach Würfelwurf auf vorgegebenen Routen bewegt wurden, sowie Fußball-Quartetten und Pinball-Themenspielen zu allen erdenklichen Sportarten.

Ab den 1970er Jahren beginnen dann elektronische Fußballsimulationen ihren Siegeszug – das Card Game »Soccer« der japanischen Firma Gakken, bei dem man mit der rechten Hand mit vier Knöpfen die Laufrichtung der zwei Spieler der eigenen Mannschaft bestimmen konnte und mit der linken auf zwei Knöpfen passen oder schießen; »Championship Soccer« von Atari, das neben Spielen gegen den Computer auch den Multiplayermodus vorsah, und seit 1993 eben »FIFA« von EA Sports, das sich seit 1998 nicht nur an den Namen, sondern auch am Aussehen und Laufstil realer Spieler orientiert.

Für all diese Beispiele, analoge wie digitale, gilt folgende Relation: Die Aktionen und Bewegungen der Spieler einer Simulation haben nichts mit denjenigen tatsächlicher Fußballspieler zu tun; was man auf dem Spieltisch oder -brett bzw. auf dem Bildschirm sieht, aber sehr wohl – bis zur Verwechselbarkeit, wie jeder weiß, der einmal auf YouTube die Tore des zurückliegenden Spieltags ansehen wollte und erst nach einigen Sekunden gemerkt hat, dass er nicht bei dem Bericht über das »echte« Spiel gelandet ist, sondern bei der Dokumentation einer Begegnung derselben Teams auf »FIFA«. Man mag deshalb Computerspiele als Simulation der eigentlichen Sportart ansehen, aus medialer Perspektive wird diese Differenz aber überlagert von der Tatsache, dass die meisten Fans ihre Sportart nicht »analog« im Stadion, sondern – digital und HD – auf Fernseh- oder Laptopbildschirmen verfolgen, im gleichen Format wie Konsolenspieler und deren (tatsächlich auch existierende!) Zuschauer.

Aber auch hinsichtlich der Dramaturgie eines Spiels – Kantersiege, Aufholjagden, gähnend langweilige Nullnummern – oder seiner spektakulären Momente – Fernschüsse, Doppelpässe, Flugkopfbälle – muss die »FIFA«-Simulation

der Realität keineswegs nachstehen. Im Gegenteil, die Spannung steigt mit kürzeren Spielzeiten, und der eingesprungene Seitfallzieher ist wesentlich gezielter und erfolgversprechender anzusetzen, wenn man ihn per Tastenkombination auslöst.

Auf dieser Ebene von Tricks und Spielzügen ist auch der erwähnte Rückkopplungseffekt denkbar: Angesichts des Raumgefühls eines Zinedine Zidane sowie der zunehmenden Passsicherheit der Spitzenmannschaften wies Klaus Theweleit in seinem Buch »Tor zur Welt« bereits 2004 auf den Effekt der Angewohnheit von Profifußballern hin, in ihrer Freizeit an Konsolen weiterzuspielen. Damit identifizierte er womöglich die eigentliche Grundlage für den kurze Zeit später einsetzenden Erfolg des spanischen Tiki-Taka. Theweleit zitierte aus einem Artikel, den Malte Oberschelp in der Fanzeitschrift »11 Freunde« veröffentlicht hatte: »Heute bringen Spitzenteams solch genaue Pässe zustande, die daheim am Fernsehschirm längst gang und gäbe sind«, und folgert selbst: »Das würde auch heißen, dass die Spiel-Arbeit des Kindes und Jugendlichen, in der ein Ball in einen Körper »einwächst«, heute im Prinzip zumindest teilweise von Spielern an ihrer Konsole erledigt und erlebt werden kann.« Gleiches gilt für das Zusammenspiel in einer Mannschaft: »Genau diese Abläufe sind in der veränderten Raumauffassung am Spiele-Computer trainierbar. Je »kleiner« das Feld (durch schnellere Athletik), desto wichtiger das Überraschungsmoment durch Taktikvarianten, auf dem Feld wie am Monitor: fortwährende Erhöhung der Geschwindigkeit ist Teil der Digitalisierung.«

Die Zeitschrift »Pop. Kultur und Kritik« analysiert und kommentiert die wichtigsten Tendenzen der aktuellen Popkultur in den Bereichen von Musik und Mode, Politik und Ökonomie, Internet und Fernsehen, Literatur und Kunst. Die Zeitschrift richtet sich sowohl an Wissenschaftler und Studenten als auch an Journalisten und alle Leser mit Interesse an der Pop- und Gegenwartskultur.

»Pop. Kultur und Kritik« erscheint in zwei Ausgaben pro Jahr (Frühling und Herbst) im transcript Verlag. Die Zeitschrift umfasst jeweils 180 Seiten, ca. 20 Artikel und ist reich illustriert.

»Pop. Kultur und Kritik« kann man über den Buchhandel oder auch direkt über den Verlag beziehen. Das Einzelheft kostet 16,80 Euro. Das Jahresabonnement (2 Hefte: März- und Septemberausgabe) kostet in Deutschland 30 Euro, international 40 Euro.

Einer theoretischen Analyse von Sportsimulationen wird es nach alledem nicht darum gehen, den Unterschied zwischen Sport und Simulation zu leugnen, sondern herauszuarbeiten, auf welchen Gebieten beide Felder vergleichbare Elemente generieren. Das ist im Fall der medialen Repräsentation von Fußball die Abbildung von Bewegungen im dreidimensionalen Raum auf einem zweidimensionalen Bildschirm, aber auch die Übersetzung der Ereignisse auf dem Rasen in arbiträre Zeichen und grafische Modelle: narrative Spielberichte (Live-Ticker), Statistiken zu Spielen und Spielern (Ballbesitz, Torschüsse, gelaufene Kilometer etc.) sowie Tabellen und andere Rankings.

Es gibt vielfältige Untersuchungen zu der Art und Weise, wie solche quantifizierenden Methoden – ausgehend von der Statistik im Baseball, die Alan Schwarz ebenfalls 2004 in seinem Buch »The Numbers Game« analysiert hat – immer weiter an Bedeutung gewinnen, nicht zuletzt für Personalentscheidungen und wirtschaftliche Transfers. Für den vorliegenden Zusammenhang ist aber ein anderer Aspekt wesentlich: Auf der Ebene von Texten, Graphen und Tabellen (also demjenigen, was man mit Bruno Latour die »unveränderlichen immobilien Elemente« nennen könnte – die durch das Zusammenziehen bzw. Zusammenzeichnen empirischer Beobachtungen und Daten zustande gekommene Visualisierung des Geschehenen auf Papier bzw. digitalen Dokumenten) unterscheiden sich »echter« und »simulierter« Sport nicht: Die statistische Auswertung einer Konsolen-Weltmeisterschaft ist in keiner Weise weniger wirklich als die einer auf dem Spielfeld ausgetragenen, weil die ausgewerteten Ereignisse im Programmablauf des Spiels tatsächlich vorgekommen sind und die erhobenen Daten daher einen Gegenpol in einer gewesenen Wirklichkeit haben.

Computerspiele simulieren also einerseits eine Sportart. Andererseits aber generieren sie Strukturen, die diejenigen des Sportsystems nicht nur nachstellen, sondern mit ihnen identisch sind. Das lässt sich besonders gut an denjenigen Fußballsimulationen beobachten, die auf eine Repräsentation des Spielgeschehens auf dem Rasen ganz verzichten und ausschließlich auf der Ebene von Datenbanken, Tabellen und Statistiken beruhen: sog. Managerspiele (die ebenfalls analoge Brettspiel-Vorgänger kennen), bei denen der Spieler eine Mannschaft verwaltet, d.h. Spieler an- und verkauft, Fähigkeiten trainiert, Mannschaftsaufstellungen festlegt usw. Zwar finden auch in diesen Simulationen Spiele statt, allerdings nicht notwendig als tatsächlicher Ablauf auf dem Bildschirm. Stattdessen wird das Ergebnis auf der Grundlage der Spielerdaten der beiden Mannschaften errechnet und bekanntgegeben – oder, wie z.B. im Fall des Managerspiels »Hattrick«, in Form eines Live-Tickers über 90 Minuten in Echtzeit zugleich generiert und dokumentiert.

Ein »Hattrick«-Spieler agiert ausschließlich in einer Welt von Texten und Zahlen: Die Spieler seiner Mannschaft haben Fähigkeitswerte, die den eingangs anhand von »FIFA« vorgestellten ähneln (Torwart, Verteidigung, Spielaufbau, Passspiel, Flügelspiel, Torschuss, Standards) und mit Werten für »Erfahrung«

Die Zeitschrift »Pop. Kultur und Kritik« analysiert und kommentiert die wichtigsten Tendenzen der aktuellen Popkultur in den Bereichen von Musik und Mode, Politik und Ökonomie, Internet und Fernsehen, Literatur und Kunst. Die Zeitschrift richtet sich sowohl an Wissenschaftler und Studenten als auch an Journalisten und alle Leser mit Interesse an der Pop- und Gegenwartskultur.

»Pop. Kultur und Kritik« erscheint in zwei Ausgaben pro Jahr (Frühling und Herbst) im transcript Verlag. Die Zeitschrift umfasst jeweils 180 Seiten, ca. 20 Artikel und ist reich illustriert.

»Pop. Kultur und Kritik« kann man über den Buchhandel oder auch direkt über den Verlag beziehen. Das Einzelheft kostet 16,80 Euro. Das Jahresabonnement (2 Hefte: März- und Septemberausgabe) kostet in Deutschland 30 Euro, international 40 Euro.

und je aktueller »Form«, aber auch Persönlichkeitsprofilen wie Teamfähigkeit verrechnet werden. Die Mannschaft gehört einer Liga mit acht Teams an, die auf wiederum acht Levels um Aufstieg und Abstieg spielen. Und die Finanzen des Vereins werden von Zuschauereinnahmen, Spielerkäufen, Stadionkosten, Sponsorenlaunen und Fanclubbeiträgen beeinflusst.

Auf diese Weise bilden Spiele wie »Hattrick«, das seit zwanzig Jahren läuft, in 128 Ländern gespielt wird und über 13 Millionen Spieler registriert hat, nicht nur ein eigenes komplexes Wirtschaftssystem aus, dessen Dynamik von den Spielleitern sorgfältig beobachtet, analysiert und bei Bedarf durch Eingriffe reguliert wird, sondern auch eine eigene Wirklichkeit: Insofern soziale Systeme, mit Niklas Luhmann, aus nichts als Kommunikation bestehen, ist ein Managerspiel ein geschlossenes soziales System, das sich durch die Veröffentlichung von

Die Zeitschrift »Pop. Kultur und Kritik« analysiert und kommentiert die wichtigsten Tendenzen der aktuellen Popkultur in den Bereichen von Musik und Mode, Politik und Ökonomie, Internet und Fernsehen, Literatur und Kunst. Die Zeitschrift richtet sich sowohl an Wissenschaftler und Studenten als auch an Journalisten und alle Leser mit Interesse an der Pop- und Gegenwartskultur.

»Pop. Kultur und Kritik« erscheint in zwei Ausgaben pro Jahr (Frühling und Herbst) im transcript Verlag. Die Zeitschrift umfasst jeweils 180 Seiten, ca. 20 Artikel und ist reich illustriert.

»Pop. Kultur und Kritik« kann man über den Buchhandel oder auch direkt über den Verlag beziehen. Das Einzelheft kostet 16,80 Euro. Das Jahresabonnement (2 Hefte: März- und Septemбераusgabe) kostet in Deutschland 30 Euro, international 40 Euro.

Die Zeitschrift »Pop. Kultur und Kritik« analysiert und kommentiert die wichtigsten Tendenzen der aktuellen Popkultur in den Bereichen von Musik und Mode, Politik und Ökonomie, Internet und Fernsehen, Literatur und Kunst. Die Zeitschrift richtet sich sowohl an Wissenschaftler und Studenten als auch an Journalisten und alle Leser mit Interesse an der Pop- und Gegenwartskultur.

»Pop. Kultur und Kritik« erscheint in zwei Ausgaben pro Jahr (Frühling und Herbst) im transcript Verlag. Die Zeitschrift umfasst jeweils 180 Seiten, ca. 20 Artikel und ist reich illustriert.

»Pop. Kultur und Kritik« kann man über den Buchhandel oder auch direkt über den Verlag beziehen. Das Einzelheft kostet 16,80 Euro. Das Jahresabonnement (2 Hefte: März- und Septemбераusgabe) kostet in Deutschland 30 Euro, international 40 Euro.

Spielberichten, Tabellenständen, Trainingsresultaten oder Finanzupdates selbst konstituiert und fortsetzt.

Ähnlich wie Luhmann die Funktion der Kunst – in unausgesprochenem Anschluss an Hans Blumenbergs Theorie des Wirklichkeitsbegriffs von Romanen – als Möglichkeit angibt, den Modus sozialer Wirklichkeitskonstitution auf einer Ebene der Beobachtung zweiter Ordnung zu reflektieren, lässt sich daher auch eine Sportsimulation als Entwurf einer in sich stimmigen Welt betrachten, anhand dessen man nachvollziehen kann, auf welche Weise auch die wirkliche Welt ›out there‹ in ihrer Stimmigkeit erzeugt wird: Denn wenn ich nicht zufällig eng mit einem Bundesligaspieler befreundet oder selbst als Trainer, Journalist oder Stadionbesucher Augenzeuge des Geschehens bin, dann erreichen mich die relevanten Daten des Spiels – wie Torschützen, Ergebnisse,

Tabellenstände, Meisterschaften, Transfers – auf demselben Weg wie im Fall von »Hattrick«: als textuelle oder graphische Repräsentation im Fernsehen, in Printmedien, im Internet oder auf der Smartphone-App.

»Hattrick« simuliert, anders gesagt, weniger eine Sportart als die Kommunikationsformen des Sportbetriebs, und auf dieser Ebene vermag die Simulation tatsächlich identisch mit der Wirklichkeit zu werden. Wie ein Fußballfan seinem Idol im Regelfall nie begegnet und dennoch über zuverlässiges Wissen von dessen Karriereverlauf sowie klare Ansichten bezüglich des Charakters und ähnlicher Eigenschaften des Spielers verfügt, verfolgt man auch in einem Fußballmanager über Jahre die Entwicklung, Erfolge und Verletzungen der Mannschaftsmitglieder, sodass sich am Ende von solchen virtuellen Biographien kein weniger konsistentes Narrativ erstellen ließe als von Spielern aus Fleisch und Blut.

Computersimulationen von Sportarten wie Managerspiele sind auf diese Weise nichts anderes als die Fortsetzung desjenigen Kinderspiels, von dem Autoren wie Steven Johnson in seiner Apologie der Digitalmedien »Everything Bad Is Good for You« oder Klaus Theweleit in »Tor zur Welt« berichten: mit Würfeln durchgeführte Basketball- und Fußball-Meisterschaften, die über viele Spielzeiten hinweg analysierbare Tabellen und Spielerstatistiken generierten und auf diese Weise schon im vordigitalen Zeitalter vorführten, wie sich anhand von Aufzeichnungsverfahren geschlossene Systeme bilden lassen. Sport ist, mit anderen Worten, nie nur das physisch präsente Ereignis im Stadion. Was wir als Sport wahrnehmen, wird konstituiert durch Medien und Diskurse sowie ein kollektives Gedächtnis der Fans, die die von diesen Medien und Diskursen generierten und verbreiteten Bilder, Daten und Geschichten immer wieder zitieren und auf diese Weise die »Welt« des Sports aktualisieren. Und eben diese Modi eines medialen, diskursiven und mnemotechnischen Weltentwurfs kopieren Sportsimulationen auf eine Weise, die nicht nur eine Reflexion des »eigentlichen« Sports erlaubt, sondern als sportliche Wirklichkeit eigenen Rechts zu betrachten ist. ◆

Die Zeitschrift »Pop. Kultur und Kritik« analysiert und kommentiert die wichtigsten Tendenzen der aktuellen Popkultur in den Bereichen von Musik und Mode, Politik und Ökonomie, Internet und Fernsehen, Literatur und Kunst. Die Zeitschrift richtet sich sowohl an Wissenschaftler und Studenten als auch an Journalisten und alle Leser mit Interesse an der Pop- und Gegenwartskultur.

»Pop. Kultur und Kritik« erscheint in zwei Ausgaben pro Jahr (Frühling und Herbst) im transcript Verlag. Die Zeitschrift umfasst jeweils 180 Seiten, ca. 20 Artikel und ist reich illustriert.

»Pop. Kultur und Kritik« kann man über den Buchhandel oder auch direkt über den Verlag beziehen. Das Einzelheft kostet 16,80 Euro. Das Jahresabonnement (2 Hefte: März- und Septemberausgabe) kostet in Deutschland 30 Euro, international 40 Euro.