

Digitale Medien

Olaf Zimmermann, Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games

Berlin: Deutscher Kulturrat 2020, 288 S., ISBN 9783947308224, EUR 19,80

Im Kampf um die Anerkennung von Videospielen als Kulturgut will dieses vorliegende Handbuch einen gewichtigen Beitrag leisten. Ziel der Herausgeber_innen und Autor_innen ist es hier, mit vielen kleineren Aufsätzen das Medium in all seinen Facetten bekannter zu machen. Dabei sehen sie die Veröffentlichung als eine Art Nachschlagewerk, welches keine klare Lese-reihenfolge vorgibt, sondern in dem man immer wieder bestimmte Segmente und Kapitel ansteuern und sich informieren kann. Die Autor_innen vergleichen das Ganze mit einem Spielerlebnis, wie man es bei sogenannten *open-world*-Spielen hat (also in einer spielerischen Welt, in der man sich frei bewegen und unterschiedliche *quests* bewältigen kann oder eben nicht). Gerichtet ist das Buch nicht nur, aber vor allen Dingen, an Neueinsteiger_innen in die Welt der Videospiele respektive der Game Studies. Eine detaillierte Vorstellung aller Aspekte und Aufsätze würden den Rahmen dieser Rezension sprengen, stattdessen wird ein zusammenfassender Blick auf die verschiedenen Abschnitte im Buch geworfen.

Im ersten Kapitel werden die grundlegenden Parameter abgesteckt und der Begriff des Spielens definiert, zudem

wird ein Blick auf die Geschichte des Gamings geworfen. Diese kann, wie vielerorts schon problematisiert, aus ganz verschiedenen Perspektiven (etwa als Historie bedeutende Entwickler_innen oder von Technikinnovationen) erzählt werden. Es wird hier sogar der Versuch unternommen, eine Art Kanon für Game-Neulinge bereitzustellen, welcher aus jedem Spielegenre exemplarisch einen Titel als Einstieg vorschlägt (S.53ff.).

Im Segment der „Kunst & Kultur“ (ab S.63) werden Videospiele zu anderen Künsten in Bezug gesetzt und ihre Wechselwirkungen untersucht. Hier wird festgestellt, dass Videospiele durchaus das Potenzial zum Kunstwerk haben, aber nicht pauschal als Kunst, sondern eher als künstlerisches Material (vgl. S.67) eingestuft werden sollten. Bei Literatur, Theater, Musik oder Film und Serien wird deutlich, in welchem wechselseitigen Bezug sich diese Formate immer wieder befinden – mal wird das Videospiele von einem literarischen Werk inspiriert, mal inspiriert ein digitales Spiel das Theater.

Der nächste Abschnitt widmet sich der Vermittlungsebene von digitalen Spielen. Die bereits vielbeachteten *serious games* finden hier

genauso Erwähnung wie auch der generelle Umgang mit Videospiele in der Vermittlung historischer Kontexte beziehungsweise als Teil der Historie. Dies betrifft Videospiele als Teil der Geschichtsschreibung, wo man sich unter dem kritischen Auge der Geschichtswissenschaft findet, aber dazu zählt auch die museale Bewahrung und Präsentation von digitaler Kultur selbst. Abschließend wird in diesem Abschnitt auch die sich wandelnde Rolle des/der Spielejournalist_in vorgestellt und diskutiert.

Einen großen Stellenwert bei der Auseinandersetzung mit Videospiele haben natürlich auch die Communities. Um diesen Aspekt der Gameskultur dreht sich das nächste Kapitel, wo zum einen das gemeinsame Partizipieren bei *Let's Plays* oder Events im Vordergrund steht, aber auch die Phänomene durch Cosplays eine gemeinsame Begeisterung nach außen zu tragen und oder sich via Modding ein Spiel anzueignen und zu bearbeiten betrachtet werden. Auch wird hier über das mittlerweile etablierte und erfolgreiche Ausüben von E-Sport gesprochen.

Was zur Gameskultur ebenfalls dazu gehört und hier entsprechend sein eigenes Großkapitel erhält, sind in der Öffentlichkeit geführte Debatten. Zum einen stehen die Anfang der 2000er entfachten Diskussionen rund um Killerspiele im Fokus, aber auch

die fehlenden Fördermöglichkeiten sind weiterhin ein großes, kritisches Gesprächsthema in diesem Feld. Ebenfalls von dringlicher Brisanz sind die Bemühungen zur Steigerung von Diversität und Inklusion.

Das letzte Kapitel greift die wirtschaftlichen Aspekte von Videospiele auf. Hierbei geht es unter anderem um Möglichkeiten der Berufsausbildung in der Games-Branche (die in Deutschland marginal vorhanden sind), aber auch um weitere Fragen im Bereich von Finanzierung und Marketing, etwa im Independent-Bereich.

Das Handbuch kann als Nachschlagewerk zum Einstieg in die Game Studies einen umfassenden Einblick bieten. Zum Teil ähneln sich die Argumentationsketten einzelner Artikel, aber da das Buch ohnehin eher zum Querlesen und Herauspickeln einzelner Artikel geeignet ist, anstatt es in einem Fluss von vorn bis hinten durchzulesen, kann dieser Aspekt ignoriert werden.

Beigefügt ist dem Band noch ein kleines Plakat mit einem Zeitstrahl, welcher die wichtigsten Gründungen von Institutionen rund um Games sowie das Erscheinen verschiedener Konsolengeneration übersichtlich dokumentiert.

Manuel Föhl (Mainz)