

verstehen, da teilweise Fachvokabular vorausgesetzt wird. Zudem wäre ein übergeordnetes Fazit zum Schluss hilfreich, um die vorherigen theoretischen und praktischen Betrachtungsweisen einzuschätzen und offen gebliebene Fragen festzuhalten, um so eine neue

Diskussion anzuregen. Trotzdem hat der Sammelband einen roten Faden und ist durch seinen einzigartigen Charakter flüssig zu lesen.

Sophie Jung

Tobias Winnerling, Florian Kerschbaum (Hg.): Early Modernity and Video Games

Newcastle: Cambridge Scholars Publishing 2014, 241 S., ISBN 1-4438-5394-1, GBP 44,90

Tobias Winnerling und Florian Kerschbaumer beschäftigen sich in dem Buch *Early Modernity and Video Games*, wie der Titel schon sagt, mit Früher Neuzeit in Videospiele, insbesondere in den Spielen *Assassin's Creed* (2007), *Total War* (2000) und *Age of Empires* (1997). Im ersten Teil des Buches wird das Thema theoretisch eingeordnet. Hierdurch wird die Grundlage zur weiteren Vorgehensweise im zweiten Teil geschaffen. In mehreren Aufsätzen von unterschiedlichen Autoren werden Theorien vorgestellt, die im zweiten Teil ihre Anwendung finden sollen.

Im ersten Aufsatz klärt Rolf Nohr darüber auf, dass es sich bei einem Spiel sowohl um ein Medium als auch um eine Nachricht handelt. Hierzu klärt er erst einmal den Begriff ‚Geschichte‘ und geht danach genauer auf das Computerspiel als Medium für die Geschichte ein, bevor er klar macht, dass die Geschichte eine Nachricht an die Nachwelt ist und

diese durch das Videospiel weitergegeben werden kann. Der zweite Aufsatz von Josef Köstlbauer soll die Frage klären, ob Computer in der Lage sind, Geschichte zu spielen bzw. glaubhaft zu simulieren. Hierbei geht er vor allem auf die militärischen Simulationen ein, da diese ‚Spiele‘ ursprünglich entwickelt wurden, um einen Krieg zu simulieren und als Training für Soldaten und Offiziere zu dienen. Bevor er näher darauf eingeht, definiert er erst einmal, was Simulation eigentlich bedeutet. Im umgangssprachlichen Gebrauch bezeichnet das Wort, laut Köstlbauer, eine ganze Menge unterschiedlicher Spiele, zumeist Spiele, die etwas simulieren, das nicht wirklich existiert, wie beispielsweise *Die Sims* (2000). Seine Definition geht jedoch weiter und sagt aus, dass Simulation etwas ist, das die Wirklichkeit oder zumindest einen Teil der Wirklichkeit nachstellt. Im Folgenden geht er noch einmal auf die

Auswirkungen seiner Definition auf die Videospiele ein, indem er noch einmal betont, dass Simulationsspiele nur diejenigen Spiele bezeichnet, welche die Wirklichkeit oder einen Teil davon abbilden. Anschließend betrachtet er speziell die Kriegssimulationsspiele.

Nach dem theoretischen Teil folgt, wie bereits erwähnt, der zweite Teil, in dem die vorher vorgestellten Theorien auf praktische Beispiele angewendet werden. Während sich Angela Schwarz in ihrem Aufsatz „Narration and Narrativ: (Hi-)Story Telling in Video Games“ noch allgemein mit den Videospiele befassen und als Beispiel *Age of Empires III* (2005) heranzieht, beschäftigen sich die darauf folgenden Aufsätze vorrangig mit der Videospielereihe *Assassin's Creed*.

Die Publikation richtet sich vor allem an Medienwissenschaftler_innen, die sich mit dem Videospiele als Medium und damit als Vermittler geschichtlicher Ereignisse beschäftigen. Interessant könnten diese Aufsätze jedoch auch für Wissenschaftler_innen sein, die sich mit geschichtlichen Ereignissen und deren medialen Vermittlern allgemein beschäftigen. Aktualität erlangt das Thema durch die Verknüpfung der theoretischen Annäherungen mit aktuellen Beispielen, wie der *Assassin's Creed*-Reihe.

Die Aufsätze sind, obwohl von unterschiedlichen Autor_innen verfasst, inhaltlich und thematisch miteinander verbunden. Durch die vorher etablierten Theorien, bekommen die Anwendungen auf Beispiele einen gewissen roten Faden, der sich auch durch das komplette Buch hinweg immer wieder

finden lässt. Obwohl dieser rote Faden nicht zu verleugnen ist, widmen sich die einzelnen Aufsätze trotzdem eigenständigen Themen, die aber alle die Fähigkeit von Videospiele Geschichten zu vermitteln bzw. Geschichte zu simulieren, aufzeigen. Dabei gehen die Autoren insbesondere auf *Assassin's Creed*, aber auch auf andere Simulationsspiele ein, die geschichtliche Ereignisse simulieren oder zumindest teilweise aufgreifen.

Außer Acht lässt diese Publikation jedoch die geschichtlichen Ereignisse außerhalb der Frühen Neuzeit, streift diese Perioden höchstens am Rande, ohne näher darauf einzugehen. Da dies auch nicht Thema der Publikation ist, scheint das nicht weiter verwunderlich, jedoch umfasst diese Publikation somit einen ziemlich eingeschränkten Rahmen, den man mit Sicherheit auf ein größeres Feld beziehen könnte, um auch mehrere Interessengebiete abzudecken. Auch die Beschränkung auf einige wenige Videospiele schränkt die Reichweite der Publikation ein, da sie sich etwas zu speziell mit den unterschiedlichen Videospiele beschäftigt. Eine größere Auswahl an Videospiele könnte ebenso ein breiteres Fachpublikum ansprechen. Außerdem hätte anhand von Bezugnahme auf mehrere Videospiele die Belegung der Theorie überzeugender verifiziert werden können. Trotzdem überzeugt die Publikation mit ihrer aktuellen Thematik. Durch die verschiedenen Theorien können Wissenschaftler_innen einen neuen Einblick in das Thema Videospiele erlangen.

Wünschenswert wäre es gewesen, den Fokus in dem eher praxisorien-

tierten zweiten Teil nicht so sehr auf die Videospielereihe *Assassin's Creed* zu legen, sondern auch andere Simulationsspiele in die Betrachtung mit einzubeziehen, um ein größeres Spektrum an Vergleichsmöglichkeiten aufzuzeigen. Außerdem wäre es wünschenswert gewesen, ein zusammenfassendes Fazit zu ziehen, da dem Leser durch dieses noch einmal die Zusammenhänge der einzelnen Aufsätze und deren Wichtigkeit für den Forschungskontext hätte aufgezeigt werden können. Die Fazits, die am Ende des jeweiligen Aufsatzes gezogen werden, informieren den Leser

zwar über die Ergebnisse des Aufsatzes, zeigen aber nicht auf, inwiefern das Thema im Zusammenhang mit den anderen Aufsätzen steht. Positiv zu bewerten ist die intensive Auseinandersetzung mit dem Medium Videospiele als solches und dessen Möglichkeiten, Geschichte glaubhaft zu simulieren. Abschließend lässt sich sagen, dass diese Publikation durchaus lesenswert ist und die Aufmerksamkeit des Fachpublikums verdient.

Carlotta Pötter

Wolfgang R. Langenbucher: Der Rundfunk der Gesellschaft: Beiträge zu einer kommunikationspolitischen Innovation

Berlin: LIT 2008 (MARKierungen Beiträge des Münchner Arbeitskreises öffentlicher Rundfunk, Bd.5), 240 S., ISBN 978-3-8258-1024-5, EUR 14,90

Das Buch *Der Rundfunk der Gesellschaft: Beiträge zu einer kommunikationspolitischen Innovation* wurde vom deutschen Kommunikationswissenschaftler Wolfgang R. Langenbucher verfasst und von Walter Hömberg in der Reihe „MARKierungen Beiträge des Münchner Arbeitskreises öffentlicher Rundfunk“ in Berlin 2008 herausgegeben. Wie der Titel schon sagt, geht es um den Rundfunk, genauer gesagt um den öffentlich-rechtlichen Rundfunk und seine kritische Auseinandersetzung, insbesondere mit der Rundfunkorganisation und den Programmkonzeptionen, aber auch mit der Arbeit der Kontrollgremien.

Das Buch ist in zwei große Teile gegliedert. Im ersten Teil geht Langenbucher auf die Grundlagen des öffentlich-rechtlichen Rundfunks ein. Er erklärt zum Beispiel die Presse- und Meinungsfreiheit oder auch den Wettbewerb. Vor allem klärt er auch die Frage, was eigentlich öffentlich-rechtlich bedeutet und was der Unterschied zur Presse ist. Zudem nennt er anfangs die wichtigsten Organe der Rundfunkstruktur: Rundfunkrat (beim ZDF: Fernsehrat), Verwaltungsrat und Intendanz. Außerdem diskutiert der Autor die Rundfunkkontrolle und ihre gesellschaftliche Relevanz sowie