

**Bernard Perron, Mark J.P. Wolf (Hg.): The Video Game Theory Reader 2**

New York: Routledge 2009, 430 S., ISBN 978-0-415-96283-4, € 34,99

Der *Video Game Theory Reader 2* knüpft, wie der Titel schon vermuten lässt, an den 2003 erschienen ersten Teil zur Theorie des Videospiele an, geht aber sowohl vom Umfang als auch vom wissenschaftlichen Anspruch her über diesen hinaus. Während im ersten Band das Erkunden und Abstecken des wissenschaftlichen Feldes zum Thema Videospiele im Vordergrund stand, werden nun im zweiten Band in 16 Einzelstudien erste theoretische und empirische Ergebnisse der Gamesforschung vorgestellt. Bernard Perron und Mark J.P. Wolf, die Herausgeber des Readers, haben hierzu Beiträge von Wissenschaftlern und Praktikern kompiliert, die aus den Film-, Kommunikations- und Literaturwissenschaften, der Ökonomie, aber auch aus der IT- und Videospielebranche selbst stammen und mit Hilfe von kürzeren Essays das Thema Videospiele theoretisch zu fassen versuchen. Der Begriff „Theorie“ ist allerdings in einem sehr weiten Sinne zu verstehen. Kaum

ein Beitrag versucht sich an einer umfassenderen Erklärung der Faszination, der Wirkungen oder der Ökonomie des Videospiele, vielmehr werden Einzelaspekte wie beispielsweise die Entstehung eines psychologischen ‚Flows‘, der sich beim Spielen einstellt, untersucht. Eric Zimmermann definiert im Eröffnungsbeitrag des Bandes ‚Gaming Literacy‘ als eine Form der Literalität, die in Zukunft wichtiger werde und die sich als Modell für andere Formen der Medienkompetenz eigne. Er bereitet damit den theoretischen Boden, auf den Lars Konzack und David Myers ihre Essays zu ‚Philosophical Game Design‘ und ‚Video Game Aesthetic‘ aufbauen. Dem Anspruch nach sind diese ersten Beiträge Bausteine zu einer ‚Video Game Theory‘, tatsächlich hat man es allerdings eher – wie im Fall etlicher weiterer Beiträge auch – eher mit spekulativen Essays zu tun, die aus einigen Forschungsergebnissen Trends zu extrapolieren versuchen. Andere Beiträge wiederum (beispielsweise Brett Camper zu ‚Retro Reflexivity‘ oder auch Sheila C. Murphy zu ‚Early Video Games and Television‘) versuchen sich gar nicht erst an einer Erklärung der von ihnen gefundenen Phänomene wie der Retro-Welle im Bereich der Videospiele oder der durch die ersten Videospielegeräte Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre ausgelösten Veränderung der Fernsehgerätnutzung.

Insgesamt wird dennoch deutlich, dass die *Game Studies* sich zumindest im angelsächsischen Raum aus den beiden Perspektiven zu lösen begonnen haben, die bislang die (akademische) Sicht auf Videospiele dominierten. Einerseits war es lange Zeit die Medienwirkungsforschung, die den wissenschaftlichen Blick auf Videospiele prägte und die vor allem die Frage nach der Schädlichkeit oder Unschädlichkeit gewalthaltiger Videospiele stellte. Andererseits war es eine eher affirmative Fanperspektive, der es vor allem um die Etablierung des Phänomens Videospiele als legitimes Untersuchungsobjekt im Wissenschaftsraum ging und deren methodologische und theoretische Ansätze noch nicht sehr ausdefiniert gewesen sind. Der *Video Game Theory Reader 2* lässt beide Perspektiven hinter sich und geht einen wichtigen Schritt in Richtung eines methodologisch und theoretisch ausgereiften Wissenschaftsfeldes *Game Studies*. Dass es in dieser Richtung allerdings noch vieler Schritte bedarf, zeigt Frans Mäyrä in seinem Abschlussessay zur Frage nach einer multidisziplinären Beschäftigung mit Videogames auf eindrucksvolle Weise.

Thomas Lenz (Luxembourg)