

### **Joost Raessens, Jeffrey Goldstein (Eds.): Handbook of Computer Game Studies**

Cambridge, Mass., London: MIT Press 2005, 451 S., ISBN 0-262-18240-8, \$ 50.-

In den letzten Jahren hat die kultur-/medien-/sozialwissenschaftliche Beschäftigung mit Video- und Computerspielen nicht nur international, sondern auch im deutschsprachigen Raum deutlich zugenommen. Diese Entwicklung trägt der gewachsenen ökonomischen und soziokulturellen Bedeutung dieses Medienphänomens Rechnung und kann insofern nur begrüßt werden. Zu würdigen ist auch, dass mittlerweile der einseitige Fokus auf die problematischen und sozial ‚schädlichen‘ Aspekte der digitalen Spieleunterhaltung einer differenzierten Betrachtung gewichen ist und somit neue spannende Forschungsfragen in den Blickpunkt rücken konnten. Wie umfangreich, vielfältig und interessant sich die gegenwärtigen Game Studies darstellen, lässt sich gut an einer aktuellen Publikation nachvollziehen, die unlängst von Joost Raessens und Jeffrey Goldstein herausgegeben wurde und sich dem Titel nach selbst als *Handbook of Computer Game Studies* profilieren möchte.

Immerhin rund 27 Beiträge von 32 Autorinnen werden darin versammelt, darunter prominente und renommierte Wissenschaftler wie Sherry Turkle oder Henry Jenkins. Letzterer greift in seinem Beitrag u.a. die für manche immer noch etwas blasphemisch anmutende Frage auf, inwieweit Spiele bereits oder – mit Blick auf das zu erwartende technische Entwicklungspotential – zumindest in naher Zukunft als Kunst betrachtet werden können. Immerhin hätten Computerspiele laut Jenkins in der relativ kurzen Zeit ihres Bestehens erreicht, was nach Gilbert Seldes als eine späte Entwicklungsphase der so genannten „lively arts“ (d.h. der populären Unterhaltung mit besonderer ‚Massenwirkung‘) zu klassifizieren wäre: nämlich ein anerkannter Gegenstand akademischer Auseinandersetzung zu sein. Gleichwohl muss man hier – ohne pejorative Absichten – hinzufügen, dass dies mittlerweile nicht viel zu bedeuten hat.

Insgesamt gliedern sich die einzelnen Aufsätze der vorliegenden Publikation in sechs Themenabschnitte: 1. Geschichte der Computer- und Videospiele, 2. Design, 3. Rezeption, 4. Spiele als ästhetisches Phänomen, 5. Spiele als kulturelles Phänomen und 6. Spiele als soziales Phänomen. Diese Form und Tiefe der Strukturierung mag für einen schlichten Sammelband ausreichend sein – doch stellt man sich unter der Bezeichnung ‚Handbuch‘ eigentlich eine etwas differenziertere Gliederung vor. Etwas bedauerlich ist zudem, dass die einzelnen Abschnitte nur sehr knapp und ausschließlich im Rahmen der Einleitung von dem Herausgeberduo erläutert und kommentiert werden. Auch in dieser Hinsicht ist kein Unterschied zu einer gewöhnlichen Anthologie feststellbar. Ein letzter Kritikpunkt zielt auf die spezifische Art und Weise der Strukturierung der Beiträge

sowie die Bezeichnung der einzelnen Themenabschnitte ab: Natürlich ist dieser Prozess immer ein Stück weit ‚subjektiv‘ und ergibt sich gewissermaßen nicht von selbst. Aber eine Unterscheidung zwischen Spielen als kulturellem und Spielen als sozialem Phänomen, wie sie im Buch vorgenommen wird, ist schlicht nicht nachvollziehbar.

Abgesehen von diesen Schwachpunkten hat der Band inhaltlich durchaus Einiges zu bieten. Beispielsweise informieren Steven Malliet und Gust de Meyer kenntnisreich und pointiert über die Geschichte der Videospiele – auf knapp 25 Seiten eine beachtliche Leistung. In einem weiteren Aufsatz beschreibt Mark Griffiths den therapeutischen Einsatz und Wert von Videospiele in verschiedenen Anwendungszusammenhängen von Physiotherapie bis zum ‚pain management‘. John E. Laird und Michael van Lent widmen sich der wechselseitigen Beziehung zwischen A.I. und technischen Entwicklungen bei der Herstellung neuer Spielgenres. Birgit Richard und Jutta Zeremba zeigen in ihrem Aufsatz anschaulich die Merkmale, Widersprüche und Potentiale weiblicher Heldinnen in Computerspielen wie etwa Lara Croft in *Tomb Raider* oder Xena und Gabrielle in *Xena*. Und Herausgeber Joost Raessens stellt in seinem Beitrag die These auf, dass Computerspiele einen einflussreichen *participatory turn* in der Kultur zur Folge haben. Dabei untersucht der Verfasser drei Bereiche der Teilnahme bei Computerspielen: Interpretation (verschiedene Lesestrategien, um Computerspiele zu interpretieren), Rekonfiguration (Aktualisierung von Spielelementen, die von Designern entwickelt wurden) und Konstruktion (die kreative Entwicklung neuer Spielelemente). Überdies finden sich natürlich auch Aufsätze zu ‚klassischen‘ Themen wie „Narrativität in Computerspielen“ von Britta Neitzel oder eine leider etwas uninspirierte Abhandlung über existierende Spielgenres von Mark J. P. Wolf. Schließlich darf in einem Handbuch für Computer Game Studies natürlich nicht das Thema „Violent Video Games“ fehlen, dem sich Jeffrey Goldstein widmet und dabei kritisch Definitionen und Methoden der bisherigen empirischen Forschung zur Frage der Darstellung und Wirkung gewalthaltiger Spiele unter die Lupe nimmt.

Als Fazit lässt sich kurz und knapp feststellen: Die vorliegende Publikation ist weniger ein Handbuch als ein informativer Sammelband.

Andreas Jahn-Sudmann (Göttingen)

## Hinweise

Metten, Thomas: Wissen und Netzkunst. studies in european culture. Bd. 3. Weimar 2005. 142 S., ISBN 3-89739-484-7