

Jörg Helbig, René Schalleger (Hg.): Digitale Spiele

Köln: Herbert von Halem Verlag 2017 (Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, Bd.5), 313 S., ISBN 9783869621586, EUR 32,50

In der Kulturwirtschaft zählen Videospiele zu den wichtigsten Umsatzerbringern und sind mit großen Titeln wie *Grand Theft Auto V* (2013) Hollywood auf den Fersen. Digitale Spiele genießen zudem mittlerweile Kunst-

status, was etwa an der Diskussion deutlich wurde, ob Nazisymbole in Deutschland in Spielen gezeigt werden dürfen. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) räumte unlängst für Computer- und Videospiele eine

Ausnahmeregelung zum generellen Verbot ein, welche über eben jenen Kunststatus argumentierte (vgl. <https://www.zeit.de/digital/games/2018-08/videospiele-nazisymbole-hakenkreuzerlaubt-kunst-gaming>).

Die *Game Studies* sind in Deutschland eine immer wichtiger werdende Disziplin, welche in der Medienwissenschaft stärker willkommen geheißen werden sollte. Feststellungen und Beobachtungen wie diese werden in der Einleitung zum Sammelband sowie in einem Großteil der folgenden Texte erwähnt: Die Diffamierung der Spiele sei seit Jahren überwunden und das Wachstum der Disziplin auf jeden Fall zu respektieren (S.9f.). Diese Ausgangsthesen geraten etwas redundant, der Kritikpunkt soll den sonst sehr fruchtbaren Band jedoch nicht in ein falsches Licht rücken.

Das Buch erklärt zentrale Theorien und Begriffe, um auch Fachfremden einen Einstieg zu ermöglichen, wobei das Spielen an sich (S.14), Interaktivitäts-Konzepte (S.17) und Einflüsse von Janet H. Murrays *Hamlet on the Holodeck* (Cambridge/London: MIT Press, 1998) auf die *Game Studies* (S.27) bereits im einleitenden Essay erläutert werden. Manche Beiträge zielen dabei stark auf eben jene nicht Fachkundigen ab und erklären im Detail, und sehr grundständig, die Relevanz dieses digitalen Kulturguts, wie etwa der Artikel „Play Together. Spielgemeinschaften in der virtuellen Realität“ von Daniel Märkisch und Linqui Xie. Dieser fokussiert das gemeinsame Erleben von Ereignissen in einem digitalen Spiel, wobei besonders auf Online-

Erfahrungen eingegangen wird. Die Autoren arbeiten mit Erlebnisprotokollen des eigenen Spielens und stellen zwei wesentliche Pole fest, zwischen denen die beobachteten Interaktionen verortet sind: „Der erste Pol drückt sich in der Fiktion der Spielwelt und deren virtuellem Charakter aus. [...] [Spiele] sind vom Ernstcharakter der Alltagswelt befreite Möglichkeitsräume, die allerdings in diese hineinreichen und fortgeführt werden“ (S.120). „Der zweite Pol ankernt in der Alltagswelt und gründet sich auf realen Regelstrukturen und Gesetzen [...] [und] kommt dem Begriff von Arbeit am nächsten“ (S.121).

Andere Texte, wie etwa der von Gundolf S. Freyermuth zum *Game Design*, ermöglichen zunächst einen einfachen Einstieg, indem sie besonders beschreibend ins Detail gehen und die Disziplin einfach aufbereiten, dann aber im weiteren Verlauf mit Fachtermini – wie etwa „Flow“ (S.35) oder „Avatar“ (S.44) – weiterarbeiten. Andreas Langes Beitrag geht auf das Spiel als Kulturgut und eine Form der Zeitgeschichte ein. Er fokussiert wie die Archivierung der Spiele von der technikaffinen Community weitgehend eigenständig gehandhabt wird (S.78). Der Text besticht durch sein Interesse an der Geschichtlichkeit von Computerspielen und thematisiert die wichtige Frage nach der Erinnerungskultur im populären Sektor, die von offiziellen Institutionen wie Museen oder Archiven oft vernachlässigt wird. Lange resümiert eine anhaltende Bedeutung traditioneller Bewahrungsinstitutionen: „Während die Techniken des Bewah-

rens ausgehend von der Gamer-Community ganz wesentlich im IT-Bereich weiterentwickelt werden, ist nach wie vor die traditionelle Kompetenz der Kultureinrichtungen gefragt, dem Bewahrten Bedeutung zu geben“ (S.85).

Die insgesamt 13 Texte vermitteln Einblicke aus dem naheliegenden *Game Design*, der Kultur- und der Sozialwissenschaft. Weitere Autor_innen bereichern den Band jedoch auch mit Sichtweisen aus der Geschichtswissenschaft, Sozialpsychologie und Pädagogik, besonders wenn Spiele als Text gelesen werden sollen. Die Themenauswahl der Artikel reicht hierbei von geschichtswissenschaftlichen Thematiken über Sozialpsychologie bis hin zu Problemen der Geschlechterrollen in Film und Spiel; Astrid Ebner-Zarl stellt beispielsweise „remarkable efforts for gender equality and emancipatory characters both in games and in movies“ (S.245) fest, während auf der anderen Seite in Medien immer noch ein mas-

siver Rückgriff auf „stereotypes and clichés“ (ebd.) festzustellen sei. Aufgelockert wird der Sammelband, der aus englischen und deutschsprachigen Beiträgen besteht, durch die essayistischen historisch orientierten Nacherzählungen „Glück in den Händen des Himmels – Nintendos Aufstieg zum globalen Phänomen“ von Wolfgang Hoi über die Popularität von Nintendo und Stefan Köhlers „A Short History of Modding“.

Der Sammelband gibt einen Impuls für Gaming-Einsteiger_innen, sich die beleuchteten Diskurse zu erschließen und vermag eine Neugierde für digitale Spiele zu entfachen. Besonders die vier Texte des „Grundlagen“-Teils des Bandes schaffen ein Fundament zur Erfassung der *Game Studies* und einen Umgang mit zentralen Begriffen des Diskurses.

Alexander Michaelis (Marburg)