

Kai Matuszkiewicz

Rudolf Inderst, Norman Volkmann, Christof Zurschmitten (Hg.): Für eine Handvoll Games: Zehn Jahre Schreiben über das Kulturgut Spiel

2022

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18924>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Matuszkiewicz, Kai: Rudolf Inderst, Norman Volkmann, Christof Zurschmitten (Hg.): Für eine Handvoll Games: Zehn Jahre Schreiben über das Kulturgut Spiel. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 39 (2022), Nr. 3, S. 319–320. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18924>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Rudolf Inderst, Norman Volkmann, Christof Zurschmitt (Hg.):
Für eine Handvoll Games: Zehn Jahre Schreiben über das
Kulturgut Spiel**

Marburg: Büchner, 258 S., ISBN 9783963172489, EUR 25,-

Digitale Spiele sind Gegenstand des Schulunterrichts, werden in Museen gesammelt und ausgestellt oder an Hochschulen erforscht. Digitale Spiele sind ein Kulturgut. Als solches sind sie in vielfältige Diskurse – wie den Spieljournalismus – eingebunden, welcher im deutschsprachigen Raum lange vom ‚Spieletester_innen-Journalismus‘ dominiert wurde. Aus diesem Grund richtet sich das 2010 im *TITEL kulturmagazin* gegründete – und später zu *nahaufnahmen.ch* umgezogene – Spieleressort an einem essayistischen Feuilleton-Journalismus aus.

Der vorliegende Band versteht sich nicht als Reflexionsfläche der Geschichte des deutschsprachigen Spieljournalismus, sondern als „Werkchau“ (S.9) der Arbeit des genannten Spieleressorts. Aus den ersten zehn Jahren der Tätigkeit dieser Redaktion wurde von den drei, diesen Band herausgebenden Redakteuren eine Auswahl an Texten versammelt, die sich in textsortenspezifischen Sektionen zusammenfinden. Die erste und umfassendste Sektion widmet sich den Spieleskizzen, die zweite den Essays und Reportagen und die dritte und kürzeste kollektiv verfassten Texten. Durch die chronologische Abfolge der gesammelten Texte lassen sich einerseits bestimmte Tendenzen der deutschsprachigen Spielkultur nachvollziehen und andererseits die Spuren von Themen wie

Klimawandel und Krieg nachzeichnen, die eine gewisse Aktualität nicht zu verlieren scheinen.

Die versammelten Texte sind durchweg feuilletonistisch und anspielerreich, zeugen von einer Auswahl verschiedener Schreibstile, auch wenn diese nahe am akademischen Gestus bleiben. Die Spieleskizzen sollen keine Essays sein, erinnern dennoch teilweise – dem gewählten spieljournalistischen Ansatz geschuldet – an diese Textsorte. Passend zur Feuilleton-Ausrichtung werden inhaltlich auch Independent-Spiele einbezogen, was aber insbesondere bei den Spieleskizzen dazu führt, dass manche erwartete Spielbesprechung eines AAA-Titels fehlt. Hierbei mag es auch eine Rolle spielen, dass die Auswahl an Spieleskizzen ferner unterschiedliche Genres berücksichtigt und hierbei keinesfalls bei den marktdominierenden Gattungen stehenbleibt. Besonders zu betonen ist, dass diese Skizzen nicht bei einer werkimmanenten Betrachtung oder allenfalls einer Verortung im Genre verharren, sondern die digitale Spielkultur, und wie sich das besprochene Spiel hierzu verhält, mit einbeziehen.

Um anderen spieljournalistischen Textsorten Raum zu geben, bleibt die Auswahl an Spieleskizzen begrenzt, sodass es sich beim vorliegenden Buch eher um eine Anthologie als eine erschöpfende Werkchau handelt. Die

dargebotenen Texte sind ohne jede Frage interessant für die Betrachtung des jüngeren deutschsprachigen Spieljournalismus, jedoch vermisst man jene Texte, die es nicht in die Auswahl geschafft haben.

Dieser Eindruck bleibt auch bei der zweiten und dritten Sektion erhalten. Die ausgewählten Essays umfassen zuweilen unkonventionellere Texte und dokumentieren innerhalb der Textsorte Essay eine größere Bandbreite an Subtextsorten, und die Sektion mit den Teamartikeln gewährt multiperspektivische Einblicke in die Sichtweise der Redaktion auf stationäre Konsolengenerationen, Videospielemusiken oder erhebende Gameplay-Momente, jedoch pressiert die Frage nach Inhalt, Umfang und Form der fehlenden Lektüre.

Auch wenn dieses Buch keine Reflexion der Geschichte des deutschsprachigen Spieljournalismus sein möchte, so regt es dennoch an, kritisch über diesen nachzudenken, wenn auch in anderer Gestalt. Im Kontext mit digitalen Speichermedien wird oft-

mals das ‚Recht auf Vergessen‘ eingefordert, wobei übersehen werden kann, dass diesen Medien beziehungsweise ihren Medienträgern das Vergessen innewohnt. So bemerken die Herausgeber: „Auch viele Texte gingen im Zuge des besprochenen Umzugs [vom *TITEL kulturmagazin* zu *nahaufnahmen.ch*] verloren, worüber man sich trefflich ärgern kann, ärgern muss!“ (S.11). Ohne eine adäquate Langzeitarchivierung gehen – aus vielfältigen Gründen – kulturhistorisch relevante Texte verloren, was für ihre Themengebiete und deren Erforschung mehr als nur ärgerlich ist. Somit gilt es, diesen Teil des kulturellen Erbes angemessen zu sichern, zur Verfügung zu stellen und nachnutzbar zu machen. Hierzu werden sicherlich eher Werksausgaben denn Werkschauen benötigt, und die Editionsphilologie wird sich in diese einschreiben, aber dieses Buch verschafft bereits jetzt einem Thema Aufmerksamkeit, das sonst allzu gerne vergessen wird.

Kai Matuszkiewicz (Marburg)