

Medien und Bildung

Bettina Schwarzer, Sarah Spitzer (Hg.): Digitale Spiele im interdisziplinären Diskurs: Entwicklungen und Perspektiven der Alltagskultur, Technologie und Wirtschaft

Baden-Baden: Nomos 2014 (Online-Medien-Management, Bd.4), 170 S., ISBN 9783848715862, EUR 29,-

Die Reihe „Online-Medien-Management“, die seit 2012 von Bettina Schwarzer und Sarah Spitzer herausgegeben wird, setzt sich zum Ziel, eine Brücke zwischen den Disziplinen Medienwissenschaft und Betriebswirtschaft zu schlagen. Während ein erkennbarer Fokus der Reihe auf dem Bereich der Online-Medien liegt, zum Beispiel auf Social Media sowie deren Auswirkungen auf die zeitgenössische Zeitungsverlagspraxis, widmet sich der hier besprochene vierte Band dem Feld digitaler Spiele. Entsprechend der Ausrichtung der Reihe liegt der Schwerpunkt auf ‚Online-Games‘ – flankiert von Aufsätzen zum pädagogischen und ökonomischen Potenzial digitaler Spiele und ihrer konstitutiven Elemente sowie einer Fallstudie zur Vermarktung eines *social games* mit geringem Budget.

Den Band eröffnet Mark Hauck mit dem Aufsatz „Elektronische Spiele – Ein Überblick über die technische Entwicklung“ (S.9), wobei das Versprechen der Überschrift nur bedingt eingelöst wird. Die Blütezeit von Arcade-Games und die Funktion von Spielhallen bleiben hier gänzlich unberücksichtigt, während die Ausführungen sich überwiegend auf Spielekonsolen und Heim-

computer beziehen. Dies verwundert insbesondere, da es sich bei den Arcades um Vorläufer digitaler Vergemeinschaftungsformen handelt, die auch im Zusammenhang mit der technischen Weiterentwicklung relevant erscheinen. Zwar werden viele ‚Meilensteine‘ der technologischen Entwicklung digitaler Spiele systematisch geschildert, insgesamt wäre aber eine weiterführende Auseinandersetzung mit Implikationen des Fortschritts für die kulturelle Praxis wünschenswert gewesen. Besonders einseitig fällt zudem die Auseinandersetzung mit der grafischen Weiterentwicklung digitaler Spiele der 1990er Jahre bis heute (vgl. S.21f.) aus, da hier weder die perspektivische Darstellung noch das Streben nach einem fotorealistischen Ausdruck (was zudem in der zeitgenössischen Gameslandschaft keinesfalls den einzigen Trend darstellt) angemessen oder differenziert beschrieben werden.

Hier setzt sich eine Schwäche des Bandes fort, die sich bereits im Vorwort der Herausgeber_innen offenbart: Erwarten der Videospiellandschaft kundige Leser_innen entsprechend des Publikationstitels eine umfassende Auseinandersetzung mit einem äußerst

heterogenen Gegenstand, nämlich dem Feld digitaler Spiele, wird dieses an keiner Stelle definiert, eingegrenzt oder angemessen diskursiviert. Das Vorwort weckt indes den Eindruck, dass erst die Markteinführung des Game Boys Anlass und Ausgangspunkt für alle weiteren Entwicklungen des Mediums und seiner Ausprägungsformen darstellt habe (vgl. S.5).

Demgegenüber setzen sich sowohl Kai Erik Trost wie auch Elke Hemminger – begrenzt und bezogen auf konkrete Gegenstände beziehungsweise Spielformen – differenziert mit sozialen Funktionen digital vernetzter Spiele auseinander. Beide kommen zu dem Ergebnis, dass „Games auch als eine soziale Ressource zu sehen sind“ (S.41), die sich aber nicht lediglich in der virtuellen Welt entfaltet, sondern deren Einbindung in eine Online-Kultur „einen kreativen, sozialen und komplexen Vorgang [darstellt], der nicht vom Alltag getrennt bleiben kann“ (S.55).

Schwarzer widmet sich dem Suchtpotenzial von Online-Spielen, wobei zunächst eine durchaus lesenswerte, weil mehrdimensionale Auseinandersetzung mit einem problematischen und bisher nicht eindeutig definierten Gefahrenpotenzial erfolgt. In ihren abschließenden Überlegungen formuliert Schwarzer allerdings einen kaum nachvollziehbaren Appell an die Entwickler_innen digitaler Spiele, da sie „die Gestaltung des Spiels und seiner Charakteristika“ (S.75) in Form von Belohnungssystemen als „Kern des Problems“ (ebd.) der Suchtgefährdung ausmacht. Dieser Schluss verwundert

insbesondere im Hinblick auf die ebenfalls lesenswerten Beiträge von Carina Michel zum *game-based-learning* und dessen Einsatz im Hochschulkontext (vgl. S.81ff.), von Friedemann Rapp zu *gamification* (vgl. S.107ff.) sowie auch die für Marketing-Interessierte einsichtsreiche, in englischer Sprache verfasste Fallstudie zur Vermarktung des *social games ZeroPilot* (vgl. S.137ff.). Alle diese Beiträge zeigen auf, dass gerade Gratifikationssysteme elementarer Bestandteil eines ‚gelungenen‘ Spiels sind beziehungsweise einen der zentralen Spielmechanismen darstellen, der beispielsweise im Fall der *gamification* zur Motivationssteigerung in spielfremde Kontexte überführt wird (vgl. S.132f.). Dementsprechend ist keinesfalls davon auszugehen, dass Hersteller_innen digitaler Spiele auf eine die Spielerbindung unterstützende und entsprechend suchtgefährdende Gestaltung ihrer Produkte verzichten werden (vgl. S.76), sondern indes diese Elemente verstärkt auch dazu genutzt werden, um ein ähnliches Potenzial auf spielfremde Bereiche des Alltags zu übertragen.

Insgesamt hält der Band für eine kommunikationswissenschaftliche sowie für eine wirtschaftswissenschaftlich orientierte Medienwissenschaft erkenntnisreiche Auseinandersetzungen mit der Welt digitaler, insbesondere aber vernetzter Spiele bereit, deren Nachvollziehbarkeit von anschaulich geschilderten Beispielen profitiert. Für eine medienkulturwissenschaftliche Beschäftigung mit dem Feld digitaler Spiele erscheint der Sammelband jedoch nur bedingt empfehlenswert

- nicht zuletzt im Hinblick auf den verhältnismäßig geringen Umfang von sieben Beiträgen, deren Erkenntnisse sich nicht immer für eine Auseinandersetzung in diesem Forschungsfeld fruchtbar machen lassen.

Ann-Marie Letourneur (Marburg)