

Benjamin Bigl

Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies

2019

<https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8063>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bigl, Benjamin: Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 1, S. 97–99. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8063>.

Nutzungsbedingungen:

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

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

Terms of use:

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

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

**Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hg.):
Game Studies**

Heidelberg: Springer VS 2018, 402 S., ISBN 9783658134983,
EUR 34,99

Digitale (Video-) Spiele sind als unterhaltende und immersive Massenmedien aus der konvergenten Medienwelt nicht mehr wegzudenken. Ganz unabhängig von öffentlichen Diskussionen um ihren kulturellen oder gesellschaftlichen Stellenwert sind sie als Querschnitts-

medien für eine Vielzahl wissenschaftlicher Disziplinen zunehmend von Forschungs- und Lehrinteresse. In der Lehrbuchreihe „Film, Fernsehen, Neue Medien“, herausgegeben von Oksana Bulgakowa und Roman Maurer, ist nun ein 402 Seiten starker Sammelband

erschienen, der entgegen der Erwartung des simplen Titels *Game Studies* einen umfassenden Überblick über die grundlegenden Ansätze der interdisziplinär ausgerichteten Game Studies geben möchte. Dies mag verwundern, da in den vergangenen Jahren eine Reihe von Neuerscheinungen – teilweise mit ähnlichen Zielen oder gar Titeln – zu verzeichnen waren (z.B. Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël [Hg.]: *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: von Halem, 2015). Allerdings hebt sich der vorliegende Band in besonderer Weise von anderen Titeln ab und macht ihn zu einer Empfehlung für Forschende, Studierende und Videospiel-Interessierte gleichermaßen. Die Herausgeber haben für dieses Grundlagenbuch bewusst einen multiperspektivischen Zugang gewählt, um differenziert „sämtliche Facetten der Spielkultur“ (S.389) darzustellen. Nach etlichen Publikationen, die das Phänomen Videospiele holistisch aus kommunikations- und medienwissenschaftlicher Fachperspektive in den Blick nehmen, werden im vorliegenden Band als unausgesprochene Prämisse, die Game Studies als eigene Forschungsrichtung betrachtet – der Titel ist damit Programm. Dies geschieht in den drei Hauptkapiteln „Spiele“, „Schnittstellen“ und „Spieler“ als äußere Gliederung in 21 handbuchartigen Beiträgen, deren Autor_innen entgegen dieser Prämisse dann doch vornehmlich aus eher kulturwissenschaftlichen Disziplinen wie beispielsweise der Medien- oder Filmwissenschaft, der Kunstgeschichte, der (Medien-) Ästhetik oder aus der Designtheorie ent-

stammen, die implizit einen gewissen Schwerpunkt setzen. Beitragende aus der Kommunikationswissenschaft oder der Psychologie finden sich nicht, bei einigen Themenfeldern wie beispielsweise zum Phänomen des Involvements (Kapitel 11) oder zur Gewalt (Kapitel 18) fällt dies jedoch deutlich auf und lässt gelegentlich Multiperspektivität vermissen. Gerade beim diffizilen Thema ‚Gewalt‘ bieten die Befunde der Medienwirkungsforschung einen notwendigen anderen Blickwinkel, der zum Verständnis der Facetten und der Faszination medienvermittelter Gewalt beitragen kann und sollte (vgl. dazu auch Heft Nr. 2, 2018). Insgesamt bauen die Beiträge in ihrer Binnengliederung jedoch sinnvoll aufeinander auf, wenngleich eine separate Abhandlung des Spielbegriffes in seiner Vielfältigkeit dem ersten Abschnitt – „Spiele“ – gutgetan hätte. Sehr positiv fällt auf, dass die Herausgeber sichtlich bemüht waren, alle relevanten Teilaspekte mit zu berücksichtigen. Dazu gehören beispielsweise die auditive Ebene in Kapitel 5 „Musik“ oder auch die Relevanz der Betrachtung von Games im Kontext der Kunst in Kapitel 21. Dass bei einigen Themen die Zuordnung zu den Hauptkapiteln durchaus diskussionswürdig ist, liegt in der Natur eines jeden Versuches der Systematisierung. Meistens ist diese jedoch plausibel begründet. Bei wenigen Beiträgen, wie beispielsweise dem zur Gewalt, fällt es jedoch schwer, gute Argumente für die jeweilige Zuordnung – hier nämlich in das Hauptkapitel „Spieler“ – zu finden, was dann doch die Frage aufwirft, ob ein viertes Hauptkapitel zur ‚Gesell-

schaft‘ nicht die Lösung für diesen Gordischen Knoten gewesen wäre.

Drei Aspekte machen diesen Band jedoch besonders empfehlenswert. Erstens orientiert er sich nicht nur in den Beitragstexten am Gegenstand. Gerade digitale Spiele fordern dazu auf, gezeigt zu werden. Unzählige Screenshots zu den in den einzelnen Beiträgen referenzierten Spielen verdeutlichen die einzelnen Themen und lassen damit indirekt Videospiele als Kulturgut lebendig werden. Zweitens sind die umfassenden Beiträge des

Bandes bis auf wenige Ausnahmen fundiert und auf einem durchgängig hohen Niveau verfasst. Drittens regen oftmals dezidierte Hinweise zu weiterführender Literatur als Mehrwert zur Vertiefung der Lektüre an. Dies hätte jedoch von den Herausgebern einheitlich bei allen Beiträgen angemahnt werden sollen. Damit bietet der Band damit insgesamt durchaus noch etwas Potenzial für eine zweite Auflage.

Benjamin Bigl (Leipzig)