

Jana Marie Deworetzki; Sarp Can; Sam Krasser; Julius Zimmer; Harun Delibas

Einblick in die Game Studies: Kapitelbeschreibung 2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.0.5826>

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Deworetzki, Jana Marie; Can, Sarp; Krasser, Sam; Zimmer, Julius; Delibas, Harun: Einblick in die Game Studies: Kapitelbeschreibung. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. Sonderpublikation. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.0.5826>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 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 - Attribution 3.0/ License. For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Einblick in die Game Studies

Die folgende Kategorie soll einen Einblick in die verschiedensten Bereiche der Game Studies ermöglichen. Alle besprochenen Bücher legen dabei einen anderen Fokus, die Ordnung der Rezensionen erfolgt vom pädagogischen über einen narratologischen und gestalterischen bis hin zum technischen Schwerpunkt.

Den Anfang macht der Sammelband *Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven*, der sich als Einführung für Pädagogen in den Umgang mit Computerspielen verstehen lässt. Theoretische Grundlagen werden knapp vorgestellt und das Hauptaugenmerk auf praktischen Erfahrungen gelegt, die zur Umsetzung anregen sollen.

Im Rahmen der darauf folgenden Dissertation *Spielen und Erzählen: Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierungen* untersucht Markus Engels die Spannung, die sich durch teils widersprüchliche Realisierung von Spielprozess und Narration durch Rezipient_innen ergeben. So verbindet Engels geschickt narratologische und ludologische Konzepte, um zu untersuchen, wie Computerspiele Narrativität mittels ihrer Rezeptionsangebote erzeugen.

Als nächstes wird der Sammelband *Zwischen|Welten: Atmosphären im Computerspiel* besprochen, der in vierzehn Aufsätzen und acht kurzen Interviews auf unterschiedlichste Weisen die Erzeugung von Atmosphäre und Definitionen dieser erarbeitet. Die methodisch sehr verschiedenen Texte haben dabei alle zum Ziel, Atmosphäre wissenschaftlich untersuchbar und zum Teil des Diskurses der Game Studies zu machen.

Es folgt ein weiterer Sammelband, *Diskurse des strategischen Spiels*, welcher von Strategie in jeglicher Form handelt. Dabei wird auf etliche gesellschaftliche wie technische Aspekte zurückgegriffen und anhand dieser das strategische Spiel sowie die Bedeutung von Strategie in (Computer-)Spielen herausgearbeitet.

Den Schluss dieser Kategorie bildet *Lost in Translation*, in dem Jens-Martin Loebel einen Einblick in Emulationstechniken bietet und versucht, diese auf ihr Potenzial zur Langzeiterhaltung von Computerspielen zu prüfen. Dabei werden verschiedene Emulatoren analysiert, wobei ein besonderes Augenmerk auf ihre technische Seite gelegt wird.