

Marco Knieling

## Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik

2022

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19095>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Knieling, Marco: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 39 (2022), Nr. Sonderpublikation 2, S. 45–46. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19095>.

### 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/>

## Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik

Bielefeld: transcript 2018, 422 S., ISBN 9783837640021, EUR 34,99

Sind digitale Spiele Kunst? Wie spiegelt sich unsere Gesellschaft im Videospiel wider? Wie erzählen Games eine Geschichte, und wie kann die in ihnen eingesetzte Musik analysiert werden? All diesen Fragen und noch vielen mehr widmet sich der von Christoph Hust herausgegebene Sammelband *Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, welcher Texte verschiedener Autor\_innen versammelt und diese in drei Kategorien gruppiert. So offeriert der Band den Leser\_innen ein breites Spektrum an Zugängen zum Thema der Computer- und Konsolenspieleforschung.

Begonnen wird mit der Kategorie „Diskursfelder“. Dort schreiben Autor\_innen aus unterschiedlichen Disziplinen, wie zum Beispiel aus der Philosophie, Psychologie, Soziologie, Geschichte oder Kunst, über Ansätze zu Games ausgehend von der spezifischen Perspektive ihres Faches. Hierbei wird versucht, die Texte durch einen inhaltlich roten Faden aneinander zu gliedern. So entspringt beispielsweise der erste Text der Kategorie „Das Computerspiel als Forschungsgegenstand der Philosophie“, welcher von Daniel Martin Feige verfasst wurde, aus dem Bereich der Philosophie und behandelt dementsprechend Überlegungen zur Ästhetik und zum

Kunstwert digitaler Spiele. Darauf folgt ein Text aus der Kunstgeschichte von Stephan Schwingeler mit dem Titel „Digitale Spiele: Kunstdiskurse“, der genau die davor aufgeworfene Frage nach dem Kunstwert der Spiele aufgreift. So werden insgesamt acht vielfältige Beiträge aus verschiedenen Blickwinkeln zusammengetragen.

Der nachfolgende Teilbereich „Inszenierung“, der wiederum acht Texte enthält, fokussiert vornehmlich Ausführungen zu Erzählstrategien und narrativer Inszenierung, zu den Gemeinsamkeiten von Spielen zu Theater sowie Literatur und bietet schließlich umfangreiche Analysen in diesem Umfeld an.

Wie es sich schon an der Überschrift ahnen lässt, dreht sich der letzte Abschnitt „Musik“, der die Texte von sieben Autor\_innen enthält, um alles Klangvolle in Videospielen, also von der Hardware und kreativen Umsetzungen bis hin zu verschiedenen Softwarelösungen und Musikanalysen in Spielen wie *Prince of Persia* (1989-) oder *Assassin's Creed* (2007-). Dass der Musik ein so großer Teil des Sammelbandes gewidmet wird, verwundert nicht, da einige Beiträge auf Vorträge der Tagung „Videospiele: Interdisziplinäre Perspektiven“ zurückgehen, welche im Dezember 2016 am Leipziger Zentrum für Musikwissenschaft

stattfand. Auch enthält der Abschnitt einen Text von Herausgeber Christoph Hust, der selbst Musikwissenschaftler ist.

Das Nachwort von Melanie Fritsch mit dem Titel „Musik und Computerspiele, oder: Wie das „Ludo“ in die Musikologie kam“ ordnet dann einige der Gedanken, insbesondere die der Musik, in den Kontext der Game Studies ein. Genau diese sind in diesem Sammelband das richtige Stichwort, denn der Versuch, einen Einblick in dieses Forschungsfeld zu geben, gelingt äußerst gut. Die Kapitel geben einen klaren Überblick über die Themen, auch wenn sich anhand der Überschriften

einzelner Texte der zu erwartende Inhalt schwer erschließen lässt. Die Komplexität und Tiefe der Beiträge unterscheidet sich teilweise stark voneinander, sodass einige der Überlegungen bereits ein Verständnis der Materie voraussetzen und andere tatsächlich bei den Grundlagen beginnen und zum Beispiel auch grundlegende Begriffe definieren. Somit bietet das Werk sowohl für Einsteiger\_innen als auch Kenner\_innen eine umfangreiche Ansammlung an unterschiedlichen Perspektiven, Theorien und Analysemethoden der Game Studies, die es sich zu lesen lohnt.

*Marco Knieling (Marburg)*