

Das Buch ist eine aktualisierte und „popularisierte“ Version von „Mikropolis 2010“, einem 2008 erschienenen Lehrbuch, das die Veranstaltung „Informatik im Kontext“ von Arno Rolf begleitete. Man kann es als Experiment betrachten, inwiefern es gelingen kann, ein Lehrbuch in ein populäres Format zu übertragen, ohne dabei an Substanz zu verlieren. Und muss leider konstatieren, dass dieses Experiment in mehrerer Hinsicht scheitert.

Populärwissenschaft kann keine Entschuldigung für mangelnde Sorgfalt sein, denn auch eine nicht-akademische Leserschaft will ernst genommen werden. Insofern ist überhaupt nicht nachvollziehbar, wieso weitestgehend auf Literaturverweise verzichtet wurde. Fußnoten finden sich nur sehr sporadisch, ansonsten werden Argumentationsstränge frei aus Artikeln und Büchern referiert. So wird die Möglichkeit verbaut, Aussagen nachzuer recherchieren und Thesen zu kontextualisieren. Die Argumentation wird dadurch unanfechtbar und intransparent, was nicht das Ziel eines solchen, letztlich aufklärerisch motivierten Buchs sein kann. Angemessen wäre stattdessen, wie im US-Populär-Genre üblich, auch ohne Fußnoten im Anhang eine nach Kapiteln gegliederte Liste mit exakten Literaturverweisen mitzuliefern.

In den ersten beiden Teilen des Bands wurde zudem das Lektorat grob vernachlässigt. In der Rückschau auf die Anfänge des PCs und des Internets verbinden sich undifferenzierte Technikbeschreibungen mit historiografischer und sprachlicher Flapsigkeit zu Formulierungen wie „Als alles anfang, war damals in Kalifornien die Flower-Power-Zeit“. Durkheim mit „ü“ ist sicherlich eine Petitesse, aber Glenn Greenwald in „Greenwood“ umzubenennen, ist in diesem Zusammenhang schon arg peinlich. Insgesamt wird man in den ersten beiden Teilen mit einem Wust an Metaphern und Wortspielen konfrontiert, die – wie schon im Titel – selten miteinander harmonieren.

Umso erstaunlicher, dass sich ab dem dritten Teil der Stil wandelt. Hier findet man sich plötzlich in einer luziden Darstellung wieder und der Band beginnt, seine Stärken auszuspielen. Diese liegen zum einen in der konsequent kritischen ökonomischen Perspektivierung digitaler Transformationsprozesse. Zum anderen wird durchgehend die Ambivalenz dieser Prozesse angesprochen – sowohl was die unterschiedlichen Ausrichtungen und Potentiale von Entwicklungen wie der „sharing economy“ als auch was die Ausdifferenzierung theoretischer Zugänge zwischen Optimismus und Pessimismus angeht.

Wegweisend ist die Kritik an Wirtschafts- und Technikwissenschaften, was deren Blindheit gegenüber gesellschaftlichen „Nebenfolgen“ betrifft. Die Befragung wirtschaftlicher und informatischer Modelle im Hinblick auf ihre Entstehungskontexte und Legitimierungszusammenhänge sowie auf ihre sozialen Konsequenzen erscheint im Zuge der digitalen Transformationen als eine der dringlichsten Aufgaben. Für diese Aufgabe bietet der Band zwar eine reichhaltige Materialschau, es erschließt sich jedoch kaum, worin die Leistungsfähigkeit der eher schemenhaft skizzierten Analysewerkzeuge liegen soll. Dies ist vor allem deshalb bedauerlich, weil der Band damit hinter seinen solider konstruierten Lehrbuch-Vorgänger deutlich zurückfällt.

Theo Röhle

Klaus Sachs-Hombach / Jan-Noël Thon  
(Hrsg.)

#### Game Studies

Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung

Köln: Halem, 2015. – 501 S.

ISBN 978-3-86962-095-4

Die wissenschaftlich fundierte Aufarbeitung des Mediums Computerspiel mit seinen vielseitigen Facetten ist nicht nur aufgrund der teilweise verzerrenden Darstellung in der massenmedialen Berichterstattung eine wichtige Aufgabe, der sich in der Vergangenheit verschiedene Wissenschaftsdisziplinen gestellt haben.

Der Sammelband unterstreicht zwar den Versuch, die Game Studies als eigenständige Disziplin zu etablieren, setzt dabei jedoch auf die interdisziplinäre Vielfalt, durch die die aktuelle Computerspielforschung geprägt ist. Damit soll er der Multidimensionalität des Forschungsgegenstandes Computerspiel besser gerecht werden. Die Herausgeber liefern zunächst einen aktuellen Überblick zum Stand der disziplinären Entwicklung der Computerspielforschung in der nationalen und internationalen Medien-, Kommunikations- und Sozialwissenschaft. Es werden deutliche Bezüge zu den Hintergründen der disziplinären Selbstfindung der vergangenen Jahrzehnte, als auch der Konsolidierung und Institutionalisierung der letzten zehn Jahre hergestellt. Daraus leiten die Herausgeber das Ziel des Sammelbandes ab, die medienwissenschaftlichen und journalistischen Diskurse über Computerspiele im Rahmen einer Vielzahl unterschiedlicher disziplinärer Perspektiven und Methoden auszdifferenzieren.

Das Buch gliedert seine zwölf Einzelbeiträge in drei Gruppen zu je vier Beiträgen, die jeweils zwischen 25 und 60 Seiten umfassen. Unter „Spiel“, „Nutzung“ und „Kontext“ ordnet der Sammelband die Beiträge entsprechend ihres Bezugs zwischen dem Medium und der disziplinären Herangehensweise thematisch zu, was durchaus sehr gelungen ist. Diese Systematik ermöglicht es dem Sammelband, eine große Reihe von auf den ersten Blick unabhängigen Ansätzen unter einer gemeinsamen Klammer innerhalb der Gruppe sowie auch innerhalb der Computerspielforschung bzw. der Game Studies im Allgemeinen zu verorten.

Im ersten Teil „Spiel“ werden Eigenschaften von Computerspielen betrachtet, die aus der Perspektive einer vor allem artefaktorientierten medienwissenschaftlichen Analyse relevant sind. Es werden zunächst der Wert des Genrebegriffs als wichtiges Instrument der Computerspielanalyse für die methodische Entwicklung der Game Studies betrachtet (Benjamin Beil) und die Theorie und Praxis der Gestaltung von Computerspielen als eigenständige Forschungstradition mit handwerklich-künstlerischer Ausrichtung beleuchtet (Gundolf Freyermuth). Aus der Perspektive einer transmedialen Narratologie arbeitet Jan-Noël Thon die interaktiven und nonlinearen Facetten von Erzählungen in Computerspielen systematisch auf. Besonders hervorzuheben an diesem Beitrag ist die Vielfalt der betrachteten Formen und Funktionen von Erzählern in Computerspielen, die den aktuellsten Forschungsstand anhand zahlreicher Beispiele verdeutlicht. Im Beitrag von Kathrin Fahlenbrach und Felix Schröter wird ein mehrdimensionales rezeptionsästhetisches Modell zur Analyse von Computerspielen vorgestellt, das auf perzeptuellen und affektiven Wirkungen der Gestaltung von Computerspielen basiert. In einer Beispielanalyse für das Spiel „Journey“ werden dabei die Zusammenspiele ludischer, narrativer und sozialer Gestaltungsstrategien offengelegt.

Der zweite Teil „Nutzung“ fokussiert auf die Selektion, Rezeption und Wirkung von Computerspielen im Rahmen von Medienpsychologie, Mediensoziologie und Medienpädagogik. Der Beitrag von Leonard Reinecke und Sina Klein bietet einen aktuellen Überblick von Mediennutzungs- und Wirkungsfragen der medienpsychologischen Forschung zu Computerspielen. Insbesondere Identifikations- und Immersionsprozesse sowie positive und negative Auswirkungen von Computerspielkonsum werden beleuchtet. In weiteren Beiträgen werden Computerspiele als Vermittlungsinstanzen zwischen Individuum und Gesellschaft (Jeffrey

Wimmer/ Jan-Hinrik Schmidt) sowie ihr Einsatz in der Erziehungswissenschaft (Johannes Fromme) thematisiert. Einen weiteren kulturwissenschaftlichen Beitrag liefert Claudia Wilhelm in ihrem Text über Geschlechterdarstellungen in Computerspielen anhand der Figur Lara Croft, in dem auch ein Erklärungsmodell für geschlechtstypisches Spielverhalten entwickelt wird.

Der dritte Teil „Kontexte“ bettet schließlich Computerspiele in umfassende gesellschaftliche, kulturelle und geschichtliche Rahmehandlungen ein. Der Beitrag von Natascha Adamowsky fokussiert auf die Aspekte „Game“ und „Play“ auf kultur- und mediengeschichtlicher Basis und stellt am Beispiel von „Pong“ eine Reihe von „Begleitphänomenen“ in unterschiedlichsten Kontexten vor. Rolf Nohr zeigt in seinem Beitrag den Einsatz von kritischer Diskursanalyse als Forschungsmethode bei Computerspielen anhand des Spiels „Half-Life 2“ und der „Killerspieldebatte“ im deutschsprachigen Raum. Das Buch schließt mit Beiträgen im Kontext von geschichtswissenschaftlicher Analyse bezüglich der Inszenierung von Computerspielen (Angela Schwarz) und gibt einen historischen Überblick über Zusammenhänge von Technologien und Geschäftsmodellen der Computerspielindustrie (Jörg Müller-Lietzkow).

Die thematischen Klammern des Buches schaffen es zwar, die disziplinären Aspekte einer ganzen Reihe von Forschungsansätzen im Querschnitt gelungen zusammenzubringen. Insgesamt erfolgen die Betrachtungen innerhalb der Beiträge dann doch sehr stark aus dem Blickwinkel der jeweiligen Disziplinen und nicht im Rahmen einer Gesamtdisziplin Game Studies. Dies zeigt sich manchmal auch am verwendeten unterschiedlichen Vokabular. Obwohl die meisten Beiträge an den Begriff der Game Studies anknüpfen, obliegt es letztlich dem Leser, den nächsten Schritt – die Verknüpfung der Ansätze – selbst zu gehen. Mit seinem umfassenden Blick auf die heterogenen Themenfelder der Computerspielforschung liefert das Buch dafür aber die ideale Grundlage.

Daniel Pietschmann