

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

Benjamin Bigl, Sebastian Stoppe (Hg.): Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies

Frankfurt: Peter Lang 2013 (Medienrausch – Schriftenreihe des Zentrums für Wissenschaft und Forschung, Bd. 5), 432 S., ISBN 978-3-631-64060-9, € 66,95

Der Band *Playing with Virtuality* versammelt Texte zum breiten Themenfeld der *Digital Game Studies* und der Kommunikations- sowie Medienwissenschaft. Die Beiträge liegen überwiegend auf Englisch vor, wobei auch deutschsprachige Artikel aufgenommen wurden. Das Buch ist in sechs Kapitel unterteilt, mit jeweils zwei bis sechs Beiträgen. Auf den ersten Blick wäre vielleicht auch eine weniger kleinteilige Struktur denkbar gewesen, insbesondere da manche Beiträge durchaus auch anderen Themenkomplexen zugeordnet werden könnten und sich nicht durch alle Kapitel ein roter Faden zieht. Die Einleitung der Herausgeber klärt den Kontext des Forschungsfeldes und formuliert auch ein Mission Statement für den Band, das insbesondere auf Vielfalt und Aktualität abhebt. Da der Band sehr umfangreich ist, soll im Folgenden beispielhaft nur auf ausgewählte Texte eingegangen werden.

Im ersten Kapitel „Game Theories“ wird eine breite Auswahl von Ansätzen zur Analyse von digitalen Spielen vorgestellt wie z.B. mittels Genre- oder Interfaceanalyse. Der Beitrag von Florian Kiefer beschäftigt sich mit einer strukturanalytischen Perspektive am Beispiel von *Call of Duty 4* (2007) vor dem zentralen Begriff der ‚Involvierung‘. Stefan Hölting kombiniert die Theorie der *Medienarchäologie* und die *Platform Studies*, um daraus analytisch-methodische Zugänge zu Computerspielen ableiten zu können. Er argumentiert damit für eine notwendige Betrachtung der technischen Plattform digitaler Spiele als zusätzliche Ebene, die ein starkes Erklärungspotenzial haben kann, ohne dabei deterministisch verstanden werden zu müssen. Eine in Teilen ähnliche Perspektive zeigt Letícia Perani in ihrem Beitrag auf, der auf die Geschichte der Mensch-Maschine-Interaktion zurück-

blickt und die Bedeutung digitaler Spiele in diesem Kontext erforscht. Dafür wird im Kern eine Methode der Dokumenten- und Inhaltsanalyse explorativ angewendet, um die zentrale Rolle digitaler Spiele für die technologische Entwicklung darzustellen. Diese Betrachtungen auf struktureller Ebene können als Gegenpart zum Folgekapitel verstanden werden, dessen Beiträge meist im Kontext der Medienwirkungsforschung argumentieren. Der Titel des zweiten Kapitels „Methods“ scheint etwas unglücklich gewählt, da in den dortigen Beiträgen nicht durchgehend methodische Fragen thematisiert werden, sondern eher verschiedene Aspekte empirischen Arbeitens. Beispielsweise sei der Beitrag von Benjamin Bigl genannt, der Transfereffekte von virtuellen Welten in die Alltagswelt und speziell die Wahrnehmung solcher Effekte durch die Spieler_innen selbst untersucht. Die theoretische Basis sowohl für diesen als auch für den nachfolgenden Beitrag von Sebastian Koch stellt das Transfermodell nach Jürgen Fritz („Wie virtuelle Welten wirken: Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt.“ In: Fritz, Jürgen (Hg.): *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn: BPB, 2003) dar. Im Ergebnis, so Bigl, sei die Mehrheit der Spieler_innen sich der Transfereffekte sehr bewusst und könne darüber reflektieren. Koch stellt in seiner Studie ergänzend fest, dass Gewalt in Videospiele meist bewusst zur Kenntnis genommen werde und unbemerkte Transfers daher kaum auf-

treten würden. Beide Beiträge greifen damit die immer noch gängige Kritik an digitalen Spielen im öffentlichen Diskurs auf und tragen zu einer dringend notwendigen Versachlichung der Diskussion bei. Das Kapitel schließt mit einer Studie von Claus Wohlge-muth zur ‚Avataridentifikation‘ als Faktor für *Immersion*. Da es sich laut Titel um eine qualitative Erhebung handelt, irritiert die Ergebnispräsentation mit eher quantitativen Aussagen. Eine genauere Vorstellung der Methodik bleibt aber leider außen vor, was eine Einordnung der Ergebnisse erschwert. Das Forschungsvorgehen scheint, trotz interessanter Fragestellung, nicht nachvollziehbar begründet.

Im daran anschließenden dritten Kapitel wird das digitale Spiel als Raum thematisiert, wobei es nicht nur um digitale oder virtuelle Räume im Spiel geht, sondern auch um öffentliche, ‚reale‘ Räume, in denen gespielt wird. Zu letzteren gehört der erste Beitrag von Janina Maric, der sich mit E-Sport beschäftigt und fragt, wie Konzepte von Sport, Körper und Medien neu ausgehandelt werden. Die Autorin macht deutlich, dass differenzierte Praxen im mediatisierten Sport existieren, die aber im Kontext des gemeinsamen ‚realen‘ Raums keinem technologischen Determinismus unterworfen sind. So wird Genderdiskriminierung aufgezeigt, die dazu führt, dass zum Beispiel Frauenteams sozial weniger angesehen sind und sich exklusive Räume schaffen (z.B. eigene Ligen), was auch durch Sponsoren und Veranstalter unterstützt wird.

Damit greift Maric die Genderdebatte auf, die im vierten Kapitel noch vertieft wird.

Abschließend analysieren David Gause und Volker Gehrau den Effekt von „real world-cues“ (S.239) auf die Nutzung von Online-Fußballmanagerspielen und nehmen damit ebenfalls die hochrelevante ‚Online-Offline-Beziehung‘ in den Fokus (vgl. Marotzki, Winfried: „Online-Ethnographie – Wege und Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet.“ In: Bachmair, Ben/Diebold, Peter/de Witt, Claudia [Hg.]: *Jahrbuch Medienpädagogik 3*. Opladen: Leske + Budrich, 2003). Sie vergleichen verschiedene Simulationen mit unterschiedlich starken Bezügen zur realen Welt (z.B. tatsächliche Ligendaten, echte Spielercharaktere oder zeitliche Kopplung an tatsächliche Spiele im Gegensatz zu fiktiven Spielverläufen). In beiden Beiträgen lassen sich Argumente dafür finden, dass digitale Spiele nicht in einer losgelösten virtuellen Welt stattfinden, sondern von den Spielern in einen Gesamtkontext integriert werden. Insbesondere sind soziale Praxen in virtuellen Kontexten als gleichwertige Bestandteile individueller Realitätskonstruktion zu betrachten.

Unter dem Titel „Games und Identity“ versammelt das vierte Kapitel Beiträge zu den sozialen Auswirkungen von Computerspielen. Besonders hervorzuheben sind dabei zwei Beiträge, die sich wie zuvor angedeutet mit Genderfragen im Kontext von Computerspielen beschäftigen und damit im Zuge der

aktuellen ‚Gamergate-Kontroverse‘ einen geeigneten und hochaktuellen Hintergrund liefern. Der Beitrag von Gabriela T. Richard kann dabei als gute Einführung in die Thematik ‚Gender und digitale Spiele‘ betrachtet werden, da hier die Forschung zu diesem Phänomen historisch in drei Wellen rekonstruiert wird. Daran anschließend betrachtet Juan F. Belmonte Gendergrenzen im Kontext von Entscheidungs- und Handlungsfreiheiten, die digitale Spiele den Spieler_innen anzubieten scheinen, die tatsächlich aber immer auch schon durch die Spieldesigner_innen beschränkt sind. Beide Beiträge plädieren für eine Genderforschung an der Schnittstelle von Sexualität und kulturellen Artefakten wie beispielsweise digitalen Spielen.

Das fünfte Kapitel beschäftigt sich mit Lernen in digitalen Spielen und beginnt mit einem einführenden Beitrag von Matthew Barr, der die Forschung zu diesem Themenbereich in den vergangenen 25 bis 30 Jahren recht umfassend darstellt und damit eine gewinnbringende Eröffnung verfasst hat, die anderen Kapiteln leider fehlt. Der anschließende Artikel von Mirian Checa, Ana Belén García Varela, Natalia Monjelat, David Herrero und Héctor del Castillo thematisiert das ‚Neu-Medien-Lernen‘ vor dem Konzept der *Participatory Culture*, wie es von Henry Jenkins in seinem Buch *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006) formuliert wird. Dabei geht es zielgerichtet um das Integrieren

kommerzieller digitaler Spiele als Lerngegenstand, wobei die Spiele einerseits zur Reflexion und andererseits als Materialbasis für Remixe dienen sollen. Dem entgegen steht der Beitrag von Michael Filsecker und Michael Kerres. Sie beschäftigen sich mit dem Design und der Forschung zu Lernspielen und argumentieren für eine neue Form des Game Designs, um Spiele gezielt als Lernumgebungen gestalten zu können. Damit ergänzt der Beitrag eine dringend notwendige Perspektive des Lernens nicht nur über, sondern auch in Spielwelten. Beiden Argumentationen folgend können digitale Spiele als Gegenstand und als Umgebung für Lernprozesse fruchtbar gemacht werden, dafür müssen aber einerseits neue Strukturen von Schule und andererseits neue Ansätze von *Game Design* entwickelt werden.

Im sechsten und letzten Kapitel „Games as Challenge for Society“ finden sich zwei sehr unterschiedliche Beiträge. Kaspar A. Friedrich führt theoretisch in das Forschungsfeld der Medienethik im Kontext von Computerspielen ein. Es irritiert ein wenig, dass im Beitrag die verschiedenen Bereiche einer Medienethik zwar umfangreich genannt werden, aber dabei nicht auf Schnittstellen zu anderen Disziplinen (z.B. Medienkritik im Kontext von Medienpädagogik) verwiesen wird. Es bleibt auch offen, welchen Mehrwert die Verknüpfung von derart heterogenen Aspekten für die Forschung haben könnte. Der abschließende Beitrag des Kriminologen Thomas-Gabriel Rüdi-

ger wirft einen äußerst interessanten Blick auf sozial abweichendes und kriminelles Handeln in virtuellen Welten und beschränkt sich hierbei nicht ausschließlich auf digitale Spiele. Der Beitrag an sich ist zweifellos gelungen und bietet eine originelle Perspektive an. Trotzdem stellt sich die Frage, ob er im Kontext des Bandes gut aufgehoben ist, da er thematisch doch recht isoliert wirkt.

Der Band ist sehr breit angelegt, was sich in der Zahl der Beiträge deutlich zeigt, aber eine Strukturierung erschwert hat. Die Kapitel versuchen, große Themencluster zu umreißen, und nicht an allen Stellen gelingt es einen klaren Zusammenhang herzustellen, zumal die Heterogenität auch innerhalb der Kapitel nur schwer eine Kontinuität ermöglicht. Manchmal scheinen die aufgespannten Felder auch zu groß für die Themenschwerpunkte der Texte innerhalb eines Kapitels. Insgesamt haben die Herausgeber, das zeigt auch die in der Einleitung formulierte Zielsetzung, offenbar weniger Wert auf Struktur und einen klaren Fokus, als vielmehr auf Vielfalt gelegt. Die Herausgeber formulieren – wie zu Beginn erwähnt – einleitend das Ziel einer möglichst umfassenden Bestandsaufnahme von Themen der *Digital Game Studies* und dieser Absicht trägt der Band durchaus Rechnung. In Anbetracht der Komplexität des Themenfeldes und der sich daraus ergebenden interdisziplinären Relevanz ist dies den Herausgebern auch mehr als gelungen. Dabei wäre es aber wünschenswert

gewesen, den Leser_innen eine nachvollziehbare Systematik an die Hand zu geben, zum Beispiel mit Positionen und Gegenpositionen oder Theorien und ergänzender Empirie. Zweifellos sind viele Beiträge auch jenseits der genannten Disziplinen anschlussfähig – so zum Beispiel im Bereich der Bildungswissenschaft – und geben ins-

gesamt zahlreiche neue Impulse. Die Leser_innen sind letztlich aufgerufen, über die teilweise exzellenten Beiträge hinaus eigene Zusammenhänge herzustellen und die aufgeworfenen Fragen unterschiedlicher Disziplinen selbst zu vertiefen.

Jens Holze (Magdeburg)