

Anbieter die Möglichkeiten zur personalisierten Adressierung, zu so genannten „filter bubbles“ (vgl. Pariser, Eli: *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding From You*. New York: Penguin, 2011), so dass Ausforschung und Kontrolle der Individuen immer dichter werden.

All diese Entwicklungen spricht Apprich eher kursorisch, mit einer eher untypischen analytischen Terminologie, an. Dabei fallen häufig unerwartete Setzungen auf. So fordert er beispielsweise am Ende seiner kulturwissenschaftlichen Monografie eine sowohl „solidarische“ als auch „transversale Vernetzung“ (S.182) neuer digitaler Infrastrukturen, lässt aber offen, um was es sich hierbei genau handelt.

Um die vorherrschenden „medialen wie sozialen Praxen“ zu verändern, bedürfe es „einer kollektiven Strategie, die Medien nicht mehr als rein Äußerliches im Sinne des Manipulations- und Emanzipationsparadigmas betrachtet, sondern als Bestandteil unseres alltäglichen Lebens versteht“ (S.183). Hierbei stellt sich die Frage, ob dies mit den sozialen Netzwerken nicht längst erreicht oder mindestens im Gang ist – gerade mit all ihren Vereinnahmungs- und Vermarktungsstrategien. Auch nur vage Strategien der Überwindung oder wenigstens des Widerstandes hätten nun angefügt werden müssen.

*Hans-Dieter Kübler (Werther)*

### **Klaus Sachs-Hombach, Jan-Noël Thon (Hg.): Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung**

Köln: Herbert von Halem 2015, 504 S., ISBN 9783869620954, EUR 36,-

Wie die Herausgeber von *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung* selbst herausstellen, ist mit der zunehmenden Institutionalisierung der Game Studies vor allem im englischen Sprachraum eine Tendenz zu Überblickswerken und Einführungen feststellbar (vgl. S.14). Der vorliegende Band versucht analog hierzu ein entsprechendes Desiderat der deutschsprachigen Forschung zu beheben, denn deren bisherigen Überblicke (z.B. Beil, Benjamin: *Game Studies – eine Einführung*. Berlin: LIT, 2013 oder

Freyermuth, Gundolf S.: *Games | Game Design | Game Studies*. Bielefeld: transcript, 2015) fokussieren im engeren Sinn insbesondere medienwissenschaftliche (Genresystem, Bildästhetik, Intermedialität usw.) und medienhistorische Fragestellungen. Auch der von Gamescoop herausgegebene Sammelband *Theorien des Computerspiels zur Einführung* (Hamburg: Junius, 2012) bündelt lediglich einige bereits veröffentlichte theoretische Grundlagentexte und beinhaltet zwar Kapitel zu Störungen des Computerspiels oder

zur Steuerungsanalyse, jedoch zum Beispiel keine narratologischen oder nutzungsanalytischen Perspektivierungen. Hieran anknüpfend zeigen Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon die perspektivische Breite des Forschungsfeldes. Dabei wird eine Dreiteilung des Bandes anhand der Abschnitte „Spiel“, „Nutzung“ und „Kontexte“ vorgenommen.

Die Sektion „Nutzung“ lässt sich als einschlägiger und konsensfähiger Überblick über den medienpsychologischen (Leonard Reinecke & Sina A. Klein), mediensoziologischen (Jeffrey Wimmer & Jan-Hinrik Schmidt) und medienpädagogischen (Johannes Fromme) Forschungsstand sowie die Geschlechterforschung mit empirischem Schwerpunkt (Claudia Wilhelm) lesen. Ausbaufähig wäre der Abschnitt lediglich in der Hinsicht gewesen, dass hier theoretische Zugänge dominieren und kaum Rückbindungen an konkrete Spielinhalte vorgenommen werden.

Demgegenüber beinhaltet die einleitende Sektion „Spiel“ genretheoretische (Benjamin Beil), narratologische (Jan-Noël Thon) sowie rezeptionsästhetische (Kathrin Fahlenbrach & Felix Schröter) Perspektiven. Daraus ergibt sich ein fundierter Einblick in die strukturellen Basischarakteristika des Erzählens im Computerspiel, in die historischen Wandlungsprozesse seiner Genresystematik und die vielfältigen Rezeptionsangebote und -modi. Dies wird durch einen Beitrag aus der Metaperspektive des Game Designs ergänzt (Gundolf S. Freyermuth), in dem für eine verstärkte Integration künstlerisch-praktischer

Ansätze in die Game Studies plädiert wird. Der Fokus auf strukturellen Charakteristika von Erzählstrategien und Spielmechaniken macht hier insgesamt deutlich, dass das Feld mittlerweile auf eine Vielzahl an Beschreibungs- und Analyseinventaren sowie ein bewährtes theoretisches Fundament zurückgreifen kann, während die Forschung bezüglich konkreter und detaillierter inhaltlicher Ausprägungen des Computerspiels (und damit etwa medienkultureller oder motivgeschichtlicher Fragestellungen) noch am Anfang steht.

Einen wichtigen Beitrag liefert in diesem Zusammenhang die dritte Sektion „Kontexte“, in der kultur- (Natascha Adamowsky) und geschichtswissenschaftliche (Angela Schwarz), diskursanalytische (Rolf F. Nohr) sowie medienökonomische (Jörg Müller-Lietzkow) Schwerpunktsetzungen folgen. Während Adamowsky digitale Spiele vor allem als mediale Praktiken versteht und in ihren ‚Alltagsvollzügen‘ und kulturellen Einbettungen beschreibt, konturiert Müller-Lietzkow ökonomische Grundbedingungen und signifikante Wandlungsprozesse in den Geschäftsmodellen des Computerspielmarktes. Schwarz und Nohr fokussieren hingegen die Textebene des Computerspiels als Träger historischer Darstellungen und diskursiv organisierter Machtzusammenhänge.

Sämtliche Einführungen sind fundiert und anschaulich geschrieben, der Band eignet sich sowohl als wissenschaftliches Nachschlagewerk wie auch als didaktische Grundlage für die Hochschullehre. Die für sich nachvoll-

ziehbare Zusammenstellung der Artikel macht allerdings insgesamt ein grundlegendes Problem von disziplinär organisierten Überblicken deutlich: Dass etwa diskursive Bezüge oder kulturelle Nutzungen als autarke Untersuchungsaspekte betrachtet und folgerichtig unabhängig von den spielbezogenen Beiträgen positioniert werden, führt zu einer künstlichen Trennung eigentlich abhängiger Dimensionen (im Band selbst verweist Freyermuth auch auf die nach wie vor zu konstatierende weitgehende Trennung von geistes- und sozialwissenschaftlichen Ansätzen, vgl. S.96f.). Für zukünftige Anstrengungen

in diesem Bereich wäre eventuell eine Untergliederung weiterführend, die sich an zentralen Paradigmen des Untersuchungsgegenstands ausrichtet (Avatar, Raum, Autonomie, Kontrolle etc.) und Fachperspektiven problemorientiert einführt, um disziplinübergreifende, diskursive Schnittpunkte zu veranschaulichen. Bis dahin eignet sich *Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung* aufgrund seines Handbuchcharakters ausnehmend gut, um den Einstieg in ein mitunter unübersichtliches Feld zu erleichtern.

*Martin Hennig (Passau)*

**Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel, Tim Raupach (Hg.):  
Retro-Games und Retro-Gaming: Nostalgie als Phänomen einer  
performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen**

Glückstadt: Werner Hülsbusch 2015 (Game Studies), 292 S.,  
ISBN 9783864880780, EUR 30,80

Die Präsenz und Verbreitung des Retro-Begriffs sorgt vor allem in kunst- und designtheoretischen Diskursen für eine mediale und modernistisch geprägte Inflation, deren Effekt mit einer nicht zu unterschätzenden Trivialisierung dieses Begriffs verbunden ist. Daher zeigt es sich als theoretisch bedeutsam, dass es vor allem der vielschichtige Forschungsbereich der Game Studies ist, welcher den autonomen Funktions- und Bedeutungshorizont des Retro-Begriffs adäquat (re)konzeptualisiert und damit einer validen Analyse zugänglich macht.

Dem Ansatz der Game Studies, wie er in diesem Buch zum Tragen kommt, geht es gemäß der differenzierten Analysen nicht um die schlichte Charakterisierung eines einfachen Modetrends oder um die Diagnose einer nostalgischen Rückwärtsgerichtetheit der Game Community, sondern vielmehr um eine historisch perspektivierte und medienontologische Offenlegung der „Retroisierung“ (S.19), als intermediales Systemgefüge von Technologie, Selbstreflexivität, Erinnerungskultur, Performativität und Medialität.