

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

Game Studies

Aktuelle Ansätze der
Computerspielforschung

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

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

Game Studies.

Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung

Köln: Halem, 2015

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2015 by Herbert von Halem Verlag, Köln

ISBN (Print): ISBN 978-3-86962-095-4

ISBN (PDF): ISBN 978-3-86962-131-9

Den Herbert von Halem Verlag erreichen Sie auch im Internet unter <http://www.halem-verlag.de>

E-Mail: info@halem-verlag.de

SATZ: Herbert von Halem Verlag

DRUCK: docupoint GmbH, Magdeburg

GESTALTUNG: Claudia Ott Grafischer Entwurf, Düsseldorf

Copyright Lexicon ©1992 by The Enschedé Font Foundry.

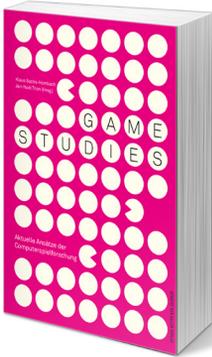
Lexicon® is a Registered Trademark of The Enschedé Font Foundry.

Inhalt

KLAUS SACHS-HOMBACH / JAN-NOËL THON Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft	9
I. SPIEL	
BENJAMIN BEIL Game Studies und Genretheorie	29
GUNDOLF S. FREYERMUTH Game Studies und Game Design	70
JAN-NOËL THON Game Studies und Narratologie	104
KATHRIN FAHLENBRACH / FELIX SCHRÖTER Game Studies und Rezeptionsästhetik	165
II. NUTZUNG	
LEONARD REINECKE / SINA A. KLEIN Game Studies und Medienpsychologie	210
JEFFREY WIMMER / JAN-HINRIK SCHMIDT Game Studies und Mediensoziologie	252

JOHANNES FROMME	279
Game Studies und Medienpädagogik	
CLAUDIA WILHELM	316
Game Studies und Geschlechterforschung	
III. KONTEXTE	
NATASCHA ADAMOWSKY	342
Game Studies und Kulturwissenschaft	
ROLF F. NOHR	373
Game Studies und Kritische Diskursanalyse	
ANGELA SCHWARZ	398
Game Studies und Geschichtswissenschaft	
JÖRG MÜLLER-LIETZKOW	448
Game Studies und Medienökonomie	
Register	479
Autorinnen und Autoren	494

Game Studies



KLAUS SACHS-HOMBACH / JAN-NOËL THON
(Hrsg.)

Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung

2015, 504 S., 93 Abb., 2 Tab., Broschur,
213 x 142 mm, dt.

EUR(D) 36,00 / EUR(A) 36,90 / sFr. 59,30

ISBN 978-3-86962-095-4

Das Spielen am Computer ist aus der konvergenten Medienkultur der Gegenwart nicht mehr wegzudenken: Computerspiele werden von Menschen beinahe jeden Alters und jeder gesellschaftlichen Stellung gespielt. Entsprechend erfreut sich die Computerspielindustrie schon des Längeren an Umsätzen, die mit denen der Filmindustrie durchaus vergleichbar sind, und der Deutsche Kulturrat möchte Computerspiele inzwischen gar als ›Kunst‹ verstanden wissen.

Vor diesem Hintergrund überrascht es einerseits kaum, dass in den letzten Jahren auch das akademische Interesse an Computerspielen stark gestiegen ist und dass das immer noch recht junge Medium heute aus ganz unterschiedlichen methodologischen und epistemologischen Perspektiven in den Blick genommen wird. Andererseits ist es unter der Vielzahl der trans-, multi- und interdisziplinär geprägten Zugänge zum Computerspiel bereits zu ersten Konsolidierungsbewegungen gekommen, sodass sich inzwischen von einer Reihe auch disziplinär kanonisierter Ansätze der Game Studies sprechen lässt.

Die im vorliegenden Band versammelten Beiträge bieten eine umfassende Bestandsaufnahme und kritische Würdigung aktueller Ansätze der medienwissenschaftlichen und interdisziplinären Computerspielforschung.



HERBERT VON HALEM VERLAG

Schanzenstr. 22 · 51063 Köln
<http://www.halem-verlag.de>
info@halem-verlag.de



Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft

Trotz einer seit einigen Jahren zu beobachtenden Ausdifferenzierung nicht nur der einschlägigen wissenschaftlichen, sondern auch der relevanten journalistischen Diskurse stellen sich Computerspiele nach wie vor als ein nicht eben mit Anerkennung überhäufte Bereich der gegenwärtigen Medienkultur dar. Dabei ist zumindest die ökonomische Bedeutung von Computerspielen über jeden Zweifel erhaben, brauchen doch etwa die Umsätze der Computerspielindustrie den Vergleich mit den Box-Office-Umsätzen der Kinos kaum zu scheuen.¹ Dies lässt sich nicht zuletzt darauf zurückführen, dass es sich bei Computerspielern² zumindest in Deutschland zunehmend auch um berufstätige Erwachsene handelt und heuti-

- 1 Mit dieser in der Regel vor allem mit Blick auf die USA formulierten Feststellung ist freilich nicht gemeint, dass die Umsätze der Computerspielindustrie die Umsätze der Filmindustrie als Ganzes übertreffen würden. Nicht nur wird ein signifikanter Teil der Umsätze in der Filmindustrie durch DVD-Verkäufe generiert, sie ist inzwischen zudem so weitgehend horizontal integriert, dass ihre Umsätze kaum mehr ausschließlich mit Filmen, sondern etwa auch mit Marketingartikeln und Lizenzrechten erwirtschaftet werden. Vgl. aus internationaler Perspektive z. B. KERR 2006; sowie die Daten für den deutschen Markt in BERNÜTZ et al. 2012 und <http://www.boxofficemojo.com> [01.12.2014]. Vgl. zu den hier angesprochenen Prozessen der Medienkonvergenz auch BROOKEY 2010; JENKINS 2006; JOHNSON 2013; sowie den dritten Teil von RYAN/THON 2014.
- 2 Nach sorgfältiger Prüfung möglicher Alternativen haben wir uns aus Gründen der besseren Lesbarkeit zähneknirschend für die Verwendung des generischen Maskulinums und gegen die sprachlich präzisere Rede von Spieler/innen, SpielerInnen, Spieler_innen, Spieler*innen oder Spielx entschieden. Diese Entscheidung ist uns umso schwerer gefallen, als der allgemeine Bezug auf >Spieler< bereits 2011 einen Anteil von 44 Prozent Spielerinnen eingeschlossen hat (vgl. QUANDT et al. 2011). Für eine ausführlichere Diskussion von Geschlecht im Kontext der Computerspielnutzung vgl. auch Claudia Wilhelms Beitrag im vorliegenden Band.

gen Computerspielen also kaum mehr eine »Kernzielgruppe der verhaltensauffälligen Jungs im Alter von 14 bis 29 Jahren« (KERBUSK 2007: 74) zu attestieren ist, wie das zumindest journalistische Einlassungen zum Thema gelegentlich tun. Da nicht weniger als ein Viertel aller Deutschen regelmäßig Computerspiele spielt,³ sollten Computerspielnutzer auch innerhalb der massenmedialen Berichterstattung nicht länger marginalisiert werden. Dass dies nach wie vor der Fall ist, erstaunt dabei umso mehr angesichts der beeindruckenden Vielfalt der Formen, die das Medium spätestens seit der Jahrtausendwende anzunehmen begonnen hat: Computerspiele⁴ werden eben nicht nur von Menschen beinahe jeden Alters und jeder gesellschaftlichen Stellung, sondern auch auf ganz unterschiedlichen Plattformen – von klassischen PC-Spielen über die aktuelle Konsolengeneration bis hin zu den neuesten Trends des Mobile Gaming, Social Gaming und Casual Gaming – sowie im Rahmen von zunehmend spezifischer ausgestalteten Genres mit jeweils eigenen ästhetischen, ludischen, narrativen und sozialen Konventionen gespielt.⁵

- 3 Die erhobenen Zahlen variieren allerdings recht stark. So hat die repräsentative *GameStat*-Umfrage der Universität Hohenheim 2011 einen Anteil von 25,2 Prozent an Computerspielern innerhalb der deutschsprachigen Bevölkerung ab 14 Jahren ergeben (vgl. QUANDT et al. 2011), der sich bis 2013 kaum verändert hat (vgl. QUANDT et al. 2013). Demgegenüber spricht die von PricewaterhouseCoopers 2012 herausgegebene Studie *Videogames in Deutschland* von »rund 25 Millionen Spielern« (BERNÜTZ et al. 2012: 14) und der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware geht für 2014 gar davon aus, dass mit 29,3 Millionen Spielern ein Drittel der Menschen in Deutschland regelmäßig Computerspiele nutzt (vgl. BUNDESVERBAND INTERAKTIVE UNTERHALTUNGS SOFTWARE 2014). Vgl. auch QUANDT et al. 2014 für einen Blick auf die internationale Situation; sowie den Beitrag von Jörg Müller-Lietzkow im vorliegenden Band für eine konzise Zusammenfassung aktueller Entwicklungen.
- 4 Hier sei angemerkt, dass die in diesem Band versammelten Beiträge zwar einheitlich die Bezeichnung »Computerspiel« verwenden, dass damit aber in keiner Weise eine Eingrenzung des Gegenstands etwa auf PC-Spiele verbunden ist. Der gängigen Praxis innerhalb der Game Studies folgend verwenden wir die im Deutschen nach wie vor am weitesten verbreitete Bezeichnung »Computerspiel« vielmehr als gleichwertig mit alternativen Bezeichnungen wie »Videospiele« (die im Deutschen häufig eher Konsolenspiele meint, während »video game« im Englischen im Gegensatz zu »computer game« den unmarkierten Fall darstellt) oder »digitales Spiel« (die vor allem in empirischen Forschungskontexten verbreitet ist).
- 5 Für Einzelstudien historisch einflussreicher Plattformen vgl. etwa MONTFORT/BOGOST 2009 zum Atari; MAHER 2012 zum Amiga; ALTICE 2015/in Vorbereitung zum NES; JONES/THIRUVATHUKAL 2012 zur Wii. Vgl. auch JUUL 2009 zu sogenannten Casual Games sowie mit Blick auf die Vielfalt heutiger Computerspielgenres neben dem Beitrag von Benjamin Beil im vorliegenden Band und der umfangreichen historischen Studie von RAUSCHER 2012 z. B. die Beiträge in BOPP et al. 2009 zum Shooter-Genre; die Beiträge in PERRON 2009 zum Horror-Genre; oder die Beiträge in VORHEES et al. 2012 zum Rollenspiel-Genre. Vgl. in diesem Zusammenhang auch die Beiträge in FREYERMUTH et al. 2013; RITTERFELD et al. 2009 zum zunehmend beforschten Bereich der Serious Games.

Das interdisziplinäre Feld der Computerspielforschung

Angesichts der Vielfalt unterschiedlicher Computerspiele, Computerspielgenres und Computerspielplattformen sowie ihrer sich nicht zuletzt aus der zunehmenden demoskopischen Verbreitung des Computerspielens ergebenden soziokulturellen Relevanz überrascht es nicht, dass sich in den letzten Jahren und Jahrzehnten auch die Wissenschaft vermehrt für Computerspiele, ihre Nutzung und ihre kulturellen Kontexte zu interessieren begonnen hat. Dabei lässt sich grob zwischen einer Phase der Ausdifferenzierung bis etwa 2005 und einer daran anschließenden Phase der zunehmenden Konsolidierung, Kodifizierung und Institutionalisierung der Computerspielforschung als eines interdisziplinären Feldes unterscheiden. Insbesondere für die Phase der Ausdifferenzierung war die Entwicklung der sogenannten Ludologie von besonderer Bedeutung: Während in den 1980er- und 1990er-Jahren die wenige existierende Forschung vor allem psychologisch und pädagogisch geprägt war, kam es um die Jahrtausendwende angesichts zunehmender Versuche der Auseinandersetzung mit Computerspielen in der Literatur-, Kultur- und Medienwissenschaft zu nachdrücklich vorgebrachten Forderungen, die Game Studies bzw. eben die ›Ludologie‹ als eine in erster Linie der Untersuchung von Computerspielen *als Spiele* gewidmete »independent academic structure« (AARSETH 2001: o. S.) zu etablieren.⁶

Zumindest in der Rückschau mutet die Rhetorik einiger ›Ludologen‹ allerdings recht reduktionistisch an, hat doch die Komplexität und die sich daraus ergebende Multidimensionalität des Forschungsgegenstandes ›Computerspiel‹ schon früh zu einer Vielfalt möglicher disziplinärer und methodischer Zugänge geführt. So bemerken Mark J. P. Wolf und Bernard Perron bereits in der Einleitung zum 2003 von ihnen herausgegebenen *Video Game Theory Reader*:

The video game is now considered everything from the ergodic (work) to the ludic (play); as narrative, simulation, performance, remediation, and

6 Erwähnenswert wäre hier z. B. Frascas früher Vorschlag, den Begriff der ›Ludologie‹ als Bezeichnung für die »yet non-existent ›discipline that studies game and play activities‹« (FRASCA 1999: o. S.) zu verwenden oder Eskelinens polemische Bemerkung, dass »[l]uckily, outside theory, people are usually excellent at distinguishing between narrative situations and gaming situations: if I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories« (ESKELINEN 2001: o. S.). Vgl. auch die ausführlichere Rekonstruktion der sogenannten Ludologie vs. Narratologie-Debatte in Jan-Noël Thons Beitrag im vorliegenden Band.

art; a potential tool for education or an object of study for behavioral psychology; as a playground for social interaction; and, of course, as a toy and a medium of entertainment. Likewise, the emerging field of video game theory is itself a convergence of a wide variety of approaches including film and television theory, semiotics, performance theory, game studies, literary theory, computer science, theories of hypertext, cybertext, interactivity, identity, postmodernism, ludology, media theory, narratology, aesthetics and art theory, psychology, theories of simulacra, and others (WOLF/PERRON 2003a: 2).⁷

Im Hinblick auf die disziplinäre Verortung der verschiedenen Ansätze haben allerdings Britta Neitzel und Rolf F. Nohr auch nach der ersten Phase der Ausdifferenzierung feststellen können, dass »die trans-, multi- und interdisziplinären Zugriffe auf das Computerspiel jung, disparat und noch keineswegs im Sinne einer Disziplin konsistent« (NEITZEL/NOHR 2006: 10) sind. Dies gilt für die deutschsprachige ebenso wie für die internationale Forschungslandschaft: So hat etwa der dänische Computerspielforscher Jesper Juul im Editorial der *Game Studies* mit Blick auf die verschiedenen Disziplinen, die sich mit Computerspielen beschäftigen, von einem Zustand des »produktiven Chaos« gesprochen, dabei aber auch auf erste Konsolidierungstendenzen hingewiesen: »The young field of computer game studies is in a state of productive chaos. It is an amalgam of researchers from different disciplines bringing wildly contradictory assumptions to the table, yet also an area with its own set of conferences, associations, and journals« (JUUL 2005: o. S.). Vor diesem Hintergrund lässt sich zwar immer noch kaum von Computerspielforschung als Disziplin sprechen, aber das interdisziplinäre Feld der Game Studies ist inzwischen deutlich stärker institutionalisiert, als das noch um die Jahrtausendwende der Fall war.⁸

7 An dieser Stelle sei auch darauf hingewiesen, dass in der frühen Phase der Ausdifferenzierung der Game Studies bis etwa 2005 erste Kodifizierungs- und Konsolidierungstendenzen vor allem in Form von verschiedenen einflussreichen Sammelbänden zu beobachten waren. Vgl. etwa RAESSENS/GOLDSTEIN 2005; VORDERER/BRYANT 2006; WARDRIP-FRUIIN/HARRIGAN 2004; WOLF/PERRON 2003b; sowie für den in dieser frühen Phase noch weniger umfangreichen deutschsprachigen Bereich BARTELS/THON 2007; NEITZEL et al. 2004.

8 Als Indikatoren hierfür ließen sich neben der international einflussreichen Digital Games Research Association (DiGRA) und ihrer jährlich stattfindenden Konferenz sowie der für den deutschsprachigen Bereich zentralen AG Games innerhalb der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) exemplarisch beispielsweise noch die Zeitschriften *Eludamos. Journal of Computer Game Culture*, *Games and Culture. A Journal of Interactive Media*, *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, *Loading... oder Simulation & Gaming*

Mit Blick auf die deutschsprachige Medienwissenschaft ist dabei insbesondere die AG Games innerhalb der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) zu nennen, die während des letzten Jahrzehnts die deutschsprachige Computerspielforschung entscheidend vorangebracht und geprägt hat. Im Selbstverständnis der AG Games heißt es, den vorangegangenen Ausführungen entsprechend: »Im Zentrum der AG steht das Computerspiel als Objekt bzw. Material. Das Nachdenken darüber organisiert sich im weitesten Sinne aus den Perspektiven der ›Humanities‹, einer erweiterten kulturwissenschaftlichen Perspektive, die sich aber der Zusammenarbeit, Diskussion und Auseinandersetzung mit allen anderen disziplinären und außerakademischen Diskursen verpflichtet fühlt« (AG GAMES 2007: o. S.). Dementsprechend breit sind dann auch die inhaltlichen Schwerpunkte der AG Games angelegt, die noch einmal die methodische und disziplinäre Vielfalt illustrieren, die das interdisziplinäre Feld der gegenwärtigen Computerspielforschung prägt.⁹

Innerhalb der stärker sozialwissenschaftlich orientierten Kommunikationswissenschaft hat darüber hinaus in den letzten Jahren die Temporary Working Group Digital Games Research der European Communication Research and Education Association (ECREA) wichtige Impulse und die Computerspielforschung weithin sichtbar auf die Agenda gesetzt. Freilich wird auch hier die interdisziplinäre Natur der Game Studies betont: »The group welcomes diverse approaches to the field, from theoretical/critical works and methodological discussions to quantitative and qualitative empirical studies. Given the innovative and cross-disciplinary nature of the group's core subject, research is encouraged beyond the limitations of traditional disciplinary boundaries, as well as quality research in the fields of communication and media studies, ethnology, sociology, psychology,

sowie die Konferenzreihen *Clash of Realities*, *Digital Games and Literary Theory*, F. R. O. G., *Future Play*, *Next Level* oder *Philosophy of Computer Games* nennen.

- 9 Explizit genannt werden im Rahmen des Selbstverständnisses der AG Games die folgenden Schwerpunkte: Theoretische und begriffliche Annäherungen; Analyse, Systematisierung und Bewertungsfragen; Bedeutung der digitalen Spiele für die Medienlandschaft; empirische und theoretische Annäherungen an Gebrauch und Nutzungsformen; Gesellschaftliche Diskurse und Jugendmedienschutz; Gestaltung, Technik und Design; Ökonomie und Marktrelevanz; Bewahrung und Aufarbeitung der Entwicklungsgeschichte (vgl. AG GAMES 2007).

political sciences, business studies, education studies, and related social sciences« (TWG DIGITAL GAMES RESEARCH O. J.: O. S.).¹⁰

Deutlicher als noch während der Phase der Ausdifferenzierung der Game Studies hat sich also sowohl im deutschsprachigen als auch im internationalen Kontext inzwischen die Erkenntnis durchgesetzt, dass die Komplexität und die sich daraus ergebende Multidimensionalität des Forschungsgegenstandes Computerspiel interdisziplinäre Kooperationen nicht nur einlädt, sondern nachgerade einfordert. Entsprechend unterscheiden etwa Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith und Susana Pajares Tosca in ihrer einflussreichen Einführung *Understanding Videogames*¹¹ zwischen der Ebene des Spiels, der Ebene der Spieler, der Ebene der durch deren Interaktion hervorgebrachten Kultur, der Ebene der Ontologie und der Ebene der durch Computerspiele generierten Daten als zentrale Dimensionen des Computerspiels, die wiederum mit verschiedenen disziplinären und methodischen Zugängen verbunden werden können (vgl. EGENFELDT-NIELSEN et al. 2008: 9-10). Die durch diese Vielfalt nahegelegten Formen interdisziplinärer Kooperation sind dabei ohne Frage nicht immer einfach zu realisieren. Das Fehlen disziplinärer Kohärenz, das sich aus der interdisziplinären Natur des Forschungsfeldes ergibt, lässt sich aber durchaus als Chance zur transdisziplinären Zusammenarbeit statt als Desiderat begreifen.

Der vorliegende Band versteht sich vor diesem Hintergrund als Beitrag zur weiteren Ausdifferenzierung sowohl der wissenschaftlichen als auch der journalistischen Diskurse über Computerspiele, insofern er eine Vielzahl unterschiedlicher disziplinärer Perspektiven und methodischer Zugriffe auf den Gegenstand versammelt. Auf diese Weise entwirft der Band eine detaillierte Karte des gegenwärtigen Standes der Game Studies

10 In der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPK) als Fachvertretung der Kommunikationswissenschaft ist es demgegenüber bislang nicht zur Formierung einer eigens der Erforschung von Computerspielen gewidmeten Organisationseinheit gekommen. Game Studies werden aber selbstredend auch in der DGPK betrieben, wobei hier insbesondere die Fachgruppe Computervermittelte Kommunikation und die Fachgruppe Soziologie der Medienkommunikation zu nennen wären.

11 Mit der auch institutionellen Etablierung der Game Studies haben derartige Einführungen zumindest teilweise die kodifizierende und konsolidierende Funktion von Sammelbänden übernommen – wenn auch die Zahl der veröffentlichten Sammelbände selbstredend keineswegs abgenommen hat. Für einflussreiche englischsprachige Einführungen vgl. etwa EGENFELDT-NIELSEN et al. 2008; MÄYRÄ 2008; NEWMAN 2004; RUTTER/BRYCE 2006. Für den deutschsprachigen Bereich lassen sich bislang nur GAMESCOOP 2012, BEIL 2013 und FREYERMUTH 2015 anführen. Dabei handelt es sich um ein Desiderat, zu dessen Behebung nicht zuletzt der vorliegende Band beitragen möchte.

sowohl im deutschsprachigen als auch im internationalen Rahmen. Die jeweils einer disziplinären Perspektive oder einem methodischen Zugriff gewidmeten Beiträge sind dabei in drei Gruppen geordnet: Im ersten Teil des Bandes werden unter dem Titel *Spiel* jene Eigenschaften von Computerspielen behandelt, die aus der Perspektive einer vor allem artefaktorientierten medienwissenschaftlichen Analyse besonders relevant erscheinen. Der zweite Teil des Bandes fokussiert unter dem Titel *Nutzung* auf die Selektion, Rezeption und Wirkung von Computerspielen, die vor allem in der Medienpsychologie, der Mediensoziologie und der Medienpädagogik untersucht werden. Der dritte Teil des Bandes schließlich fragt unter dem Titel *Kontexte* nach der Einbettung von Computerspielen in umfassendere gesellschaftliche, kulturelle und geschichtliche Rahmenbedingungen.¹²

Teil 1. Spiel

BENJAMIN BEILS den ersten Teil des Bandes einleitender Beitrag zu »Game Studies und Genretheorie« konstatiert zunächst noch einmal die Vielfalt gegenwärtiger Computerspiele, um vor diesem Hintergrund nach der Relevanz, der Funktion und dem Wert des Genrebegriffs für die Computerspielforschung zu fragen. Nach einem allgemeinen Überblick zur Genretheorie mit besonderem Fokus auf filmwissenschaftliche Begriffsbildungen werden die im Bereich der Computerspiele üblichen Genreklassifikationen vorgestellt und kritisch mit Blick auf ihre interne Stimmigkeit geprüft. Es zeigt sich, dass der Genrebegriff trotz zahlreicher Unstimmigkeiten einerseits zwar weiterhin wichtige Orientierungsfunktionen erfüllt, dass andererseits aber die spezifische Medialität des Computerspiels die Berücksichtigung eines komplexeren Zusammenspiels von Zuordnungsstrategien notwendig macht, als das etwa in der Filmwissenschaft der Fall ist. Entsprechend schlägt Beil vor, Computerspielgenres mit Blick auf ihre Spielmechanik, ihren Raum bzw. ihre Perspektive und ihre Narration bzw. ihren Stil zu beschreiben. Beils

12 Bei dieser dreiteiligen Strukturierung der im vorliegenden Band versammelten Beiträge geht es uns aber selbstredend nicht um sich gegenseitig ausschließende Zuordnungen. Nicht nur finden sich zahlreiche Verbindungslinien zwischen den drei Teilen des Bandes, sondern die überwiegende Mehrzahl der Beiträge lässt sich jenseits ihres spezifischen Erkenntnisinteresses auch als Bestandteil einer wiederum grundsätzlich und durchaus programmatisch als interdisziplinär anschlussfähig konzeptualisierten Medienwissenschaft verstehen.

Anwendung dieser genretheoretischen Überlegungen hebt darüber hinaus dann auch die gegenwärtige Tendenz zur Genrehybridisierung hervor, für die *Spore* (2008), *Borderlands* (2009) und *Grand Theft Auto V* (2013) als Beispiele vorgestellt werden. Als Ergebnis seiner Ausführungen formuliert Beil einen wissenschaftstheoretischen Ausblick, der die Genretheorie als wichtiges Instrument der Computerspielanalyse auch und gerade in Bezug auf die weitere methodische Entwicklung der Game Studies würdigt.

Bereits die Auseinandersetzung mit Genres in ihrer Funktion als ›kommunikative Abkürzungen‹ zwischen Produzenten und Rezipienten verdeutlicht die Notwendigkeit, in der Analyse von Computerspielen über eine rein artefaktorientierte Perspektive hinauszugehen. GUNDOLF S. FREYERMUTH versteht in seinem Beitrag zu »Game Studies und Game Design« die Theorie und Praxis der Gestaltung von Computerspielen allerdings zunächst nicht als integralen Bestandteil der Computerspiel-forschung, sondern als eine eigenständige Forschungstradition, die sich aufgrund ihrer handwerklich-künstlerischen Ausrichtung parallel zu den akademisch-theoretisch orientierten Game Studies entwickeln hat. Freyermuth unterscheidet in diesem Zusammenhang zwischen den Theorien der Praktiker als Abstraktionen erster Ordnung, den Theorien der anderen Theoretiker als Abstraktionen zweiter Ordnung und den letzten Endes anzustrebenden Theorien der Computerspiel-Theoretiker als Abstraktionen dritter Ordnung. Dieses teleologische Modell der Theoriebildung (auch) innerhalb der Computerspiel-forschung untermauert Freyermuth historisch, indem er zum einen die wirkmächtige Verbindung der beiden Wurzeln des Game Designs skizziert, das sich aus der analogen und digitalen Gestaltung entwickelt hat, und indem er zum anderen eine Auswahl unterschiedlicher Positionen und Kontroversen der akademisch-theoretischen Game Studies diskutiert, deren theoretische Inkohärenz als Chance begriffen werden kann, ausgehend von der Theorie des Game Designs die Integration künstlerischer Perspektiven als essenziellen Teil der Computerspiel-forschung zu konzipieren. Dies ist insofern wünschenswert, als das Mitdenken der Perspektive künstlerischer Produktion bei der theoretisch-historischen Reflexion über Computerspiele Freyermuth zufolge überhaupt erst eine hinreichende Orientierung der geistes- und sozialwissenschaftlichen Theoriebildung an ihrem Gegenstand ermögliche.

Der Beitrag »Game Studies und Narratologie« von JAN-NOËL THON beschäftigt sich mit der Frage, inwiefern sich die Gestaltung von Computerspielen in angemessener Weise aus der Perspektive einer transmedialen

Narratologie analysieren lässt. Dabei ist ein – durchaus auch im Sinne Freyermuths – »medienbewusstes« Vorgehen notwendig, da etwa die Interaktivität und Nonlinearität von Computerspielen sie deutlich von anderen narrativen Medien unterscheidet. Vor diesem Hintergrund befasst sich Thons Beitrag, nach einem kurzen wissenschaftsgeschichtlichen Abriss zum Spannungsverhältnis sogenannter ludologischer und vermeintlich narratologischer Ansätze in der frühen Phase der Game Studies, mit der Relevanz von drei besonders fruchtbaren Bereichen narratologischer Forschung für die Analyse vor allem neuerer, narrativ komplexer Computerspiele. Dabei geht es zunächst um die Frage, wie Computerspiele Geschehen darstellen, wobei grundsätzlich zwischen im engeren Sinne narrativen Ereignisdarstellungen und ludischen Ereignisdarstellungen unterschieden werden kann. Daran anschließend wendet sich der Beitrag der intersubjektiven Konstruktion von Storyworlds auf der Grundlage der von Computerspielen generierten Darstellungen und den sich hier aus ihrer Interaktivität und Nonlinearität ergebenden Problemen zu. Schließlich betrachtet Thon den Einsatz von Erzählern in neueren Computerspielen, wobei er zunächst grundsätzlich zwischen narratorialer Darstellung und nonnarratorialer Darstellung unterscheidet, um daran anschließend die verschiedenen Formen und Funktionen von Erzählern als figural in Erscheinung tretende Konstrukte genauer zu beschreiben.

Der ersten Teil des Bandes abschließende und zum zweiten Teil überleitende Beitrag »Game Studies und Rezeptionsästhetik« von KATHRIN FAHLENBRACH und FELIX SCHRÖTER fragt nach den spezifischen perzeptuellen und affektiven Wirkungen, die sich aus der Gestaltung von Computerspielen ergeben. Hierzu wird in einem ersten Schritt zunächst das Programm der Rezeptionsästhetik skizziert, das sich seit der aristotelischen Aisthesis-Lehre im Spannungsfeld von Rezeptions- und Ästhetiktheorien entwickelt hat. In einem umfangreichen zweiten Schritt skizzieren die Autoren den gegenwärtigen Stand der Rezeptionsästhetik aus einer vor allem medienwissenschaftlichen Perspektive, die einen Fokus auf den aktiven Rezipienten legt und kulturwissenschaftliche Methoden zur Beschreibung medialer Artefakte mit sozialwissenschaftlichen Methoden zur Erfassung von deren Wirkungen verbindet. Das von Fahlenbrach und Schröter aus diesen allgemeinen Überlegungen abgeleitete rezeptionsästhetische Modell zur Analyse von Computerspielen unterscheidet dann drei Rezeptionsmodi, die nicht nur in verschiedener Hinsicht untereinander in Beziehung stehen, sondern auch mit ihnen zumindest

teilweise entsprechenden – etwa aus ›ludo-narratologischer‹ Perspektive beschreibbaren – Darstellungsmodi zusammenhängen. Dabei handelt es sich um den ludischen, den narrativen und den sozialen Rezeptionsmodus, die hinsichtlich kognitiver, perzeptueller und emotionaler Aspekte weiter ausdifferenzieren werden. Auf diese Weise entsteht eine Matrix zur Beschreibung der von Computerspielen ermöglichten Spielerfahrung, die in einem dritten Schritt in Form einer detaillierten rezeptionsästhetischen Analyse auf das Computerspiel *Journey* (2012) angewandt wird.

Teil 2. Nutzung

Den zweiten Teil des Bandes eröffnet mit LEONARD REINECKE^s und SINA A. KLEIN^s »Game Studies und Medienpsychologie« ein noch einmal dezidiert auf die tatsächliche Nutzung von Computerspielen abzielender Beitrag, der einen fundierten Überblick über die aus einer medienpsychologischen Perspektive besonders relevant erscheinenden Bereiche der Selektion, Rezeption und Wirkung von Computerspielen gibt. Für den Bereich der Selektion, also für die Frage, wieso bestimmte Menschen Computerspiele spielen (und z. B. nicht Filme schauen) und wieso sie ein bestimmtes Spiel bzw. Spielgenre auswählen, lassen sich dauerhafte Faktoren wie Geschlecht, Alter oder Persönlichkeit ebenso wie situative Komponenten anführen, wie sie etwa in der Mood-Management-Theorie genauer betrachtet werden. Im Bereich der Rezeptionsforschung sind vor allem Konzepte wie Präsenzerleben, Flow oder Immersion wichtig, die teilweise kontrovers diskutiert werden und sich in unterschiedlicher Weise bedingen oder überschneiden. Hinzu kommen parasoziale Aspekte etwa in Form von Identifikationsprozessen mit Spielfiguren. Für den Wirkungsbereich ist bisher insbesondere das Problem der interaktiven Darstellung von Gewalt intensiv erforscht worden. Reinecke und Klein diskutieren aber nicht nur negative, sondern auch positive Wirkungen von Computerspielen, etwa mit Blick auf Lernerfahrungen, soziale Interaktion und psychologisches Wohlbefinden. Der Beitrag schließt mit einem Ausblick auf die Zukunft der medienpsychologischen Computerspielforschung, die verstärkt die Moderator- und Mediatorfunktion von Computerspielen in den Fokus rücken sollte.

Während die Medienpsychologie aber wohl auch weiterhin vor allem auf individuelle Nutzungsmuster fokussieren wird, begreift der Beitrag »Game Studies und Mediensoziologie« von JEFFREY WIMMER und JAN-

HINRIK SCHMIDT Computerspiele stärker als Vermittlungsinstanzen zwischen Individuum und Gesellschaft. Damit werden Computerspiele gewissermaßen als Agenten der Realitätskonstruktion wahr- und ernstgenommen. Als zentrale Bereiche der mediensoziologischen Forschung erscheinen in diesem Zusammenhang beispielsweise Sozialisation, Identität, Partizipation, Ungleichheit und Öffentlichkeit. Aktuell kommen Auswirkungen der Globalisierung, Chancen und Risiken der Netzwerkgesellschaft sowie Medienkonvergenz- und Mediatisierungsprozesse hinzu. Aus mediensoziologischer Sicht stellt sich das Computerspielen als eine spezifische Form des kommunikativ gestützten Handelns dar, das sich etwa von Arbeit als entlohntes Handeln und von Sport als leistungsorientiertes Handeln unterscheidet, sich aber mit diesen Bereichen zumindest partiell auch überschneiden kann. Das Spielen selbst lässt sich dabei mit Blick auf zwei Aspekte beschreiben, die im Englischen mit *game* und *play* differenziert werden und die Wimmer und Schmidt einerseits als regelbasiert, andererseits als zweckfrei charakterisieren. Für Computerspiele sind vor diesem Hintergrund insgesamt die Mediatisierungs- und Transferprozesse wichtig, durch die Strukturen der virtuellen bzw. imaginären Spielwelt auf die reale Lebenswelt übertragen werden. Dies illustrieren die Autoren abschließend am Phänomen des exzessiven Spielens und des sich daraus ergebenden Problems der Computerspielsucht.

Dass gerade Probleme wie das des exzessiven Spielens die Verbindungslinien zwischen Medienpsychologie, Mediensoziologie und Medienpädagogik hervortreten lassen, liegt auf der Hand. JOHANNES FROMMEs Beitrag »Game Studies und Medienpädagogik« erläutert aber zunächst in grundlegender Absicht die zentralen Eckpfeiler einer Erziehungswissenschaft, die sich seit den 1960er-Jahren von einer geisteswissenschaftlichen Pädagogik zu einer zunehmend sozialwissenschaftlichen Disziplin entwickelt hat, der es nicht nur um Erziehung, sondern allgemeiner um Bildung und damit auch um verschiedene Formen informeller Lern-, Sozialisations- und Bildungsprozesse geht. Das Computerspielen stellt sich für die Medienpädagogik in der Regel als ein hochgradig relevanter Faktor innerhalb der technisch gestützten Sozialisation dar. Computerspiele sind also wichtige Sozialisierungsinstanzen. Auch im pädagogischen Zusammenhang ist hierbei der Paradigmenwechsel vom passiven Rezipienten zum aktiven Nutzer von grundlegender Bedeutung. In seinem Beitrag gibt Fromme nach einer Erläuterung erziehungswissenschaftlicher Grundlagen zunächst einen Überblick zur medienpädagogischen Forschung und, etwas spezieller, zu

den pädagogisch interessierten Game Studies, um schließlich den Versuch zu unternehmen, das Themen- und Forschungsfeld zu ordnen. Ergänzt wird der Beitrag durch die Vorstellung des Projektes *My Video Game*, das modellhaft Heranwachsende bei der Herstellung von und dem Umgang mit Computerspielen aus erziehungswissenschaftlicher Sicht begleitet.

Im den zweiten Teil des Bandes abschließenden und zum dritten Teil überleitenden Beitrag »Game Studies und Geschlechterforschung« widmet sich CLAUDIA WILHELM der Computerspielforschung aus geschlechterbezogener Perspektive. Nach einem Überblick zum Stand der Forschung werden verschiedene geschlechtertheoretische Perspektiven kritisch diskutiert, die zur Erklärung von geschlechtsspezifischer bzw. geschlechtstypischer Computerspielnutzung herangezogen werden können. Vor diesem Hintergrund erfolgt zunächst eine eher medien(kultur)wissenschaftlich orientierte Auseinandersetzung mit der Geschlechterdarstellung in Computerspielen am Beispiel der Computerspielfigur Lara Croft, an der sich in besonders pointierter Weise zeigen lässt, dass bei der Gestaltung von Computerspielfiguren gerade die Ambivalenz zwischen hypersexualisiertem weiblichen Äußeren und eher männlich konnotierten kämpferischen Fähigkeiten eine gewisse Offenheit erzeugen kann, die verschiedenste Lesarten der Figur zulässt und Identifikationsangebote für unterschiedliche Geschlechter bereitstellt. Abschließend stellt der Beitrag im Detail ein kommunikations- bzw. sozialwissenschaftlich orientiertes theoretisches Modell zur Erklärung geschlechtstypischen Spielverhaltens vor, aus dem sich unter anderem ergibt, dass geschlechtstypische Verhaltensweisen keiner strengen Dichotomie folgen. Geschlechterrollen werden vielmehr auch von Computerspielern flexibel und kontextabhängig interpretiert, was sich vor allem durch die Beziehungen zwischen Geschlechtsrollenorientierung und Genrepräferenzen verdeutlichen lässt.

Teil 3. Kontexte

Während eine geschlechterbezogene Perspektive auf die Nutzung von Computerspielen bereits an der Schnittstelle zwischen medien- und kommunikationswissenschaftlichen bzw. zwischen kultur- und sozialwissenschaftlichen Methoden verortet werden kann, stellt der den dritten Teil des Bandes eröffnende Beitrag »Game Studies und Kulturwissenschaft« von NATASCHA ADAMOWSKY einen noch einmal fokussierter kulturwissenschaft-

lichen Blick auf Computerspiele vor. Kulturwissenschaftlich relevant ist dabei nicht nur die Einbettung von Computerspielen in mediengeschichtliche und intermediale Zusammenhänge, sondern insbesondere auch ihre Verortung im Kontext einer Kultur- und Mediengeschichte des traditionellen Spiels. Hierfür ist wiederum die bereits erwähnte Unterscheidung zwischen *game* und *play* relevant, insofern das traditionelle (Kinder-)Spiel eher dem *play*-Aspekt entspricht und sehr viel weiter gefasst ist als die regelbasierten Spiele im engen Sinne, die mit dem *game*-Aspekt angesprochen werden. Zum Verständnis einer Kultur ist nach Adamowsky dann zunächst auch vor allem das Spiel im Sinne des *play* wichtig, auf dem dann spezielle Formen von *games* aufbauen. Aus kulturwissenschaftlicher Perspektive lässt sich *play* also als das umfassendere Phänomen verstehen, während Computerspiele als *games* konzeptualisiert werden, die zum *play* einladen. Ihre kulturwissenschaftliche Erfassung zielt entsprechend nicht nur auf die Ästhetik, Medialität, Materialität und Technizität von Computerspielen, sondern auch auf die Wahrnehmungen und Empfindungen der Spieler in ihren je individuellen Spielweisen, wozu nicht zuletzt ›Begleitphänomene‹ in ganz unterschiedlichen kulturellen Kontexten gehören. In exemplarischer Weise wird die analytische Kraft des von Adamowsky vertretenen kulturwissenschaftlichen Ansatzes dabei anhand des Computerspiels *Pong* in seinen vielfältigen historischen Varianten vom Arcade-Automaten (1972) bis hin zur Adaption des Spiels für das *Blinkenlights*-Display am Haus des Lehrers im urbanen Raum des Berliner Alexanderplatzes (2001) illustriert.

ROLF F. NOHR unternimmt in seinem Beitrag »Game Studies und Kritische Diskursanalyse« den Versuch, die Kritische Diskursanalyse auf Computerspiele anzuwenden. Diskursanalyse ist keine eigene Disziplin, aber als spezifischer methodischer Zugriff sowohl für die Medienwissenschaft im Allgemeinen als auch für die Computerspielforschung im Besonderen relevant, insofern sie es in eigentümlicher Weise vermag, Untersuchungen auf der Mikroebene mit makroanalytischen Kontextualisierungen zu verbinden. Entsprechend ist der diskursanalytische Blick auf Computerspiele immer auch der Versuch, zugleich die gesamtgesellschaftliche Wirklichkeit in der konkreten Analyse von Computerspielen besser zu verstehen. Da Computerspiele nach Nohr als eine Kulturtechnik gelten können, der die Tendenz eigen ist, ihren Charakter als Artefakt unsichtbar zu machen, hat die Kritische Diskursanalyse zudem die Aufgabe, das, was sich als natürlich und selbstverständlich ausgibt, auf diskursiv geordnete Machtzusammenhänge zu beziehen und in seiner Geltung kritisch zu hin-

terfragen. Dies erfolgt etwa im Rahmen der Normalismusforschung, aus deren Perspektive sich Computerspiele als Instrumente zur Herstellung von Normalität beschreiben lassen. Allgemeiner lässt sich sagen, dass sich in und um Computerspiele unterschiedliche Diskurstypen artikulieren, wobei insbesondere die Differenzierung von Spezial- und Interdiskursen bzw. die diskursverbindende Kategorie der Interspezialdiskurse zum besseren Verständnis der Art und Weise beitragen kann, wie in Computerspielen Wissen und Bedeutung ausgehandelt werden. Diese unterschiedlichen Aspekte werden von Nohr am Beispiel von *Half-Life 2* (2004) mit Blick auf die »Killerspieldebatte« näher betrachtet.

Während es der Kritischen Diskursanalyse also um ganz unterschiedliche epistemische und normative Aushandlungsprozesse geht, beschäftigt sich ANGELA SCHWARZ in ihrem Beitrag »Game Studies und Geschichtswissenschaft« mit der spezifischen geschichtsdidaktischen und geschichtswissenschaftlichen Relevanz von Computerspielen. Die Geschichte im Allgemeinen und die politische Geschichte im Besonderen bilden wie die gesamtgesellschaftliche Situation einen übergeordneten Kontext, der sicherlich ganz unabhängig vom Phänomen des Computerspiels besteht und betrachtet werden kann. Mit der zunehmenden Inszenierung und Popularisierung des historischen Wissens hat sich die Geschichtswissenschaft aber auch für Computerspiele und ihre Funktionen etwa in der Erinnerungskultur zu interessieren begonnen. Schwarz skizziert in ihrem Beitrag zunächst den Prozess, durch den Computerspiele zu einem Gegenstand der Geschichtswissenschaft avancierten. Es folgt ein Systematisierungsvorschlag, der insbesondere zwischen geschichtsdidaktischen und geschichtswissenschaftlichen Untersuchungsfeldern unterscheidet. Die den Beitrag abschließenden Fallbeispiele thematisieren Geschichte jeweils in besonderer Weise: Bei *Valiant Hearts. The Great War* (2014) handelt es sich um ein Rätsel-Adventure über den Ersten Weltkrieg, das im Comic-Stil gehalten und mit historischen Quellen angereichert ist, wodurch es als ein besonders geeignetes geschichtsdidaktisches Beispiel erscheint. Dagegen wird *Assassin's Creed* (2008) im geschichtswissenschaftlichen Kontext als ein Action-Adventure vorgestellt, das sich vor allem durch den Realismus der städtischen Kulisse als Träger historischer Darstellung auszeichnet.

Im den dritten Teil ebenso wie den Band als Ganzes abschließenden Beitrag »Game Studies und Medienökonomie« gibt JÖRG MÜLLER-LIETZKOW einen Überblick über die Geschichte der Computerspiele und vor allem der Computerspielindustrie(n), wobei er insbesondere auf die Wirkungen

und Zusammenhänge von disruptiven Technologien und verschiedenen Geschäftsmodellen fokussiert. Der Beitrag bietet dabei auch und gerade eine gute Folie für die zuvor vorgestellten disziplinären und methodischen Zugänge, insofern er die ökonomischen Grundbedingungen und Voraussetzungen thematisiert, ohne die Computerspiele ihre Breitenwirkung nicht hätten entfalten können. Für die zukünftige Gestalt von Computerspielen sind dabei nicht nur die technischen Weiterentwicklungen von Plattformen wie Smartphones und Tablets, sondern auch die mit Computerspielen unterschiedlicher Genres verbundenen Monetarisierungsstrategien wichtig. Entsprechend läuft die Darstellung von Müller-Lietzkow auf das ›Free-to-Play‹-Modell hinaus, mit dem neue ökonomische Möglichkeiten entstanden sind. Die Entwicklung wird dabei in drei Phasen eingeteilt: Die erste Phase begann mit dem Aufkommen der Computerspielkonsolen zu Beginn der 1970er-Jahre und dauerte bis zur Jahrtausendwende. Die zweite Phase begann um 2000 und war insbesondere durch den kommerziellen Erfolg von Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) wie *World of Warcraft* (2004ff.) bestimmt, mit deren Finanzierung allerdings zunächst meist noch ein Abonnement-Modell verbunden war. Dieses wurde dann bzw. wird gegenwärtig durch das ›Free-to-Play‹-Modell abgelöst, das seit den 2010er-Jahren zur dritten Phase übergeleitet hat und den gegenwärtigen Siegeszug von Tablets, Smartphones und anderen ›ubiquitären Plattformen‹ in der Computerspielindustrie nachhaltig unterstützt.

Wie bereits diese kurze einleitende Zusammenfassung angedeutet haben dürfte, hoffen wir, dass die im vorliegenden Band versammelten Beiträge dem interessierten Leser einen umfassenden ersten Überblick über das interdisziplinäre Feld der Game Studies vermitteln können und im Übrigen dazu einladen, die Auseinandersetzung mit dem einen oder anderen disziplinären oder methodischen Zugang auch jenseits des entsprechenden Beitrags zu vertiefen. Darüber hinaus würden wir uns wünschen, dass der Band zur weiteren Ausdifferenzierung nicht nur der wissenschaftlichen, sondern auch der journalistischen Diskurse über Computerspiele beizutragen vermag, insofern in der hier erarbeiteten Darstellung des gegenwärtigen Standes der Computerspielforschung nicht zuletzt ein ebenso komplexes wie buntes Bild von ihrem Forschungsgegenstand sichtbar wird. Schließlich

möchten wir noch einer Reihe von Personen ganz herzlich danken, ohne die sich der vorliegende Band in dieser Form nicht hätte realisieren lassen: Herbert von Halem für das dem Projekt von Beginn an entgegengebrachte Interesse; Philipp Stenger für die unschätzbare Hilfe bei der Manuskripterstellung; und vor allem unseren Beiträgern für ihre engagierte Mitarbeit und ihre unermüdliche Bereitschaft, uns in unseren stellenweise recht genauen Vorstellungen von der Konzeption des Bandes zu folgen.

Computerspielverzeichnis

- Assassin's Creed*. PC [Ubisoft] 2008
Borderlands. PlayStation 3 [Gearbox/2K Games] 2009
Grand Theft Auto v. PlayStation 3 [Rockstar/Take Two] 2013
Half-Life 2. PC [Valve/Vivendi] 2004
Journey. PlayStation 3 [Thatgamecompany/Sony] 2012
Pong. Arcade [Atari] 1972
Spore. PC [Maxis/Electronic Arts] 2008
Valiant Hearts. The Great War. PC [Ubisoft] 2014
World of Warcraft. PC [Blizzard] 2004ff.

Literaturverzeichnis

- AARSETH, ESPEN: *Computer Game Studies, Year One*. In: *Game Studies*, 1 (1), 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [01.12.2014]
- AG GAMES: *Selbstverständnis der AG Games*. 20.03.2007. <http://www.ag-games.de/selbstverstaendnis> [01.12.2014]
- ALTICE, NATHAN: *I Am Error. The Nintendo Family Computer/Entertainment System Platform*. Cambridge, MA [MIT Press] 2015/in Vorbereitung
- BARTELS, KLAUS; JAN-NOËL THON (Hrsg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg [IMK] 2007
- BEIL, BENJAMIN: *Game Studies. Eine Einführung*. Münster [LIT] 2013
- BERNÜTZ, STEFAN; ANASTASIA HERMANN; MARIA POPOVA; REIMER MÜLLER-THUM; BORIS WEISS; NIKLAS WILKE: *Videogames in Deutschland*. Frankfurt/M. [PricewaterhouseCoopers] 2012

- BOPP, MATTHIAS; ROLF F. NOHR; SERJOSCHA WIEMER (Hrsg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster [LIT] 2009
- BROOKEY, ROBERT ALAN: *Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Bloomington, IN [Indiana University Press] 2010
- BUNDESVERBAND INTERAKTIVE UNTERHALTUNGS SOFTWARE: Spieler in Deutschland. In: *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware*, 2014. <http://www.biu-online.de/de/fakten/reichweiten/spieler-in-deutschland.html> [01.12.2014]
- EGENFELDT-NIELSEN, SIMON; JONAS HEIDE SMITH; SUSANA PAJARES TOSCA: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York, NY [Routledge] 2008
- ESKELINEN, MARKKU: The Gaming Situation. In: *Game Studies*, 1 (1), 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [01.12.2014]
- FRASCA, GONZALO: Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative. In: *Ludology.org*, 1999. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [01.12.2014]
- FREYERMUTH, GUNDOLF S.: *Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung*. Bielefeld [transcript] 2015
- FREYERMUTH, GUNDOLF S.; LISA GOTTO; FABIAN WALLENFELLS (Hrsg.): *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Audiovisualisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld [transcript] 2013
- GAMESCOOP: *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg [Junius] 2012
- JENKINS, HENRY: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York, NY [New York University Press] 2006
- JOHNSON, DEREK: *Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York, NY [New York University Press] 2013
- JONES, STEVEN E.; GEORGE K. THIRUVATHUKAL: *Codename Revolution. The Nintendo Wii Platform*. Cambridge, MA [MIT Press] 2012
- JUUL, JESPER: Where the Action Is. In: *Game Studies*, 5 (1), 2005. <http://www.gamestudies.org/0501/editorial/> [01.12.2014]
- JUUL, JESPER: *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA [MIT Press] 2009
- KERBUSK, KLAUS-PETER: Eingrenzung der Kampfzone. In: *Der Spiegel*, 34, vom 20.08.2007, S. 74-75
- KERR, APHRA: The Business of Making Digital Games. In: RUTTER, JASON; JO BRYCE (Hrsg.): *Understanding Digital Games*. London [SAGE] 2006, S. 36-57

- MAHER, JIMMY: *The Future Was Here. The Commodore Amiga*. Cambridge, MA [MIT Press] 2012
- MÄYRÄ, FRANS: *An Introduction to Game Studies. Games and Culture*. London [SAGE] 2008
- MONTFORT, NICK; IAN BOGOST: *Racing the Beam. The Atari Video Computer System*. Cambridge, MA [MIT Press] 2009
- NEITZEL, BRITTA; MATTHIAS BOPP; ROLF F. NOHR (Hrsg.): »See? I'm real ...«. *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹*. Münster [LIT] 2004
- NEITZEL, BRITTA; ROLF F. NOHR: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. In: NEITZEL, BRITTA; ROLF F. NOHR (Hrsg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Marburg [Schüren] 2006, S. 9-17
- NEWMAN, JAMES: *Videogames*. London [Routledge] 2004
- PERRON, BERNARD (Hrsg.): *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, NC [McFarland] 2009
- QUANDT, THORSTEN; JOHANNES BREUER; RUTH FESTL; MICHAEL SCHARKOW: Digitale Spiele. Stabile Nutzung in einem dynamischen Markt. In: *Media Perspektiven*, 10, 2013, S. 483-492
- QUANDT, THORSTEN; VIVIAN CHEN; FRANS MÄYRÄ; JAN VAN LOOY: (Multiplayer) Gaming around the Globe? A Comparison of Gamer Surveys in Four Countries. In: QUANDT, THORSTEN; SONJA KRÖGER (Hrsg.): *Multiplayer. The Social Aspects of Digital Gaming*. London [Routledge] 2014, S. 23-46
- QUANDT, THORSTEN; RUTH FESTL; MICHAEL SCHARKOW: Digitales Spielen. Medienunterhaltung im Mainstream. In: *Media Perspektiven*, 9, 2011, S. 414-422
- RAESSENS, JOST; JEFFREY GOLDSTEIN (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA [MIT Press] 2005
- RAUSCHER, ANDREAS: *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrezkonzepte in Videospiele*. Marburg [Schüren] 2012
- RITTERFELD, UTE; MICHAEL CODY; PETER VORDERER (Hrsg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York, NY [Routledge] 2009
- RUTTER, JASON; JO BRYCE (Hrsg.): *Understanding Digital Games*. London [SAGE] 2006
- RYAN, MARIE-LAURE; JAN-NOËL THON (Hrsg.): *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, NE [University of Nebraska Press] 2014

- TWG DIGITAL GAMES RESEARCH: *About. Mission Statement*. O.J. http://www.digital-games.eu/?page_id=61 [01.12.2014]
- VOORHEES, GERALD; JOSH CALL; KATIE WHITLOOCK (Hrsg.): *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens. The Digital Role-Playing Game*. New York, NY [Continuum] 2012
- VORDERER, PETER; JENNINGS BRYANT (Hrsg.): *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, NJ [Lawrence Erlbaum Associates] 2006
- WARDRIE-FRUIIN, NOAH; PAT HARRIGAN (Hrsg.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA [MIT Press] 2004
- WOLF, MARK J. P.; BERNARD PERRON: Introduction. In: WOLF, MARK J. P.; BERNARD PERRON (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. Abingdon [Routledge] 2003a, S. 1-23
- WOLF, MARK J. P.; BERNARD PERRON (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. Abingdon [Routledge] 2003b