

Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa (Hrsg.) (2015). New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse. Bielefeld: transcript. 416 S., 34,99 €.

Beitrag aus Heft »2015/04: smart fernsehen«

Die Computerspielforschung ist eine der Teildisziplinen der Medienwissenschaft, die sich in den letzten Jahren und Jahrzehnten besonders weiterentwickelt hat. Um einen aktuellen Aufriss zu diesem vielfältigen Bereich zu geben, haben Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gottodie Publikation New Game Plus herausgegeben. Das Buch gliedert sich in drei Teile: Genres | Games, Künste | Kulturen und Diskurse | Disziplinen. Im ersten Teil werden die Game Studies zum einen kritisch ins Auge gefasst, zum anderen werden häufig vergessene Themen behandelt, wie Editor- Games, Hybrid Reality Theatre, die Aneignung filmischer Räume in einer spielerischen Art sowie das Typenspiel und die digitale Graphie.

Im zweiten Kapitel geht es um die Relation von Kunst und Kultur zu Computerspielen. Exemplarisch dafür wird der Montagebegriff in den Game Studies, unspielbare Spiele und Dystopien in Computerspielen mit Bezug auf die Architekturgeschichte und -theorie abgehandelt. Der dritte Teil der Publikation fokussiert die Idee, geistes- und sozialwissenschaftliche Ansätze der Game Studies mit der Game-Design-Theorie zusammenzubringen. Hierfür werden ein Blick in die Vergangenheit und Zukunft gewagt, das Lernen in Computerspielforen angerissen und das Ende der Gamerinnen und Gamer prophezeit. Das interdisziplinär angelegte Herausgeberwerk richtet sich vor allem an Fachkräfte und Studierende, die sich mit Computerspielen und Game Studies beschäftigen.