

Cannellotto, Luca (2014). Digitale Spiele und Hybridkultur. Glückstadt: vwh. 148 S., 24,50 €.

Beitrag aus Heft »2015/01: Webvideo«

Mittlerweile gibt es digitale Spiele seit circa 50 Jahren. Die anfangs eher für Kinder und Jugendliche gedachten Spiele sind heutzutage gleichermaßen für Erwachsene interessant. Doch welche Rolle spielen digitale Spiele in unserer Alltagskultur und welche Auswirkungen resultieren daraus? Mit diesen Fragen beschäftigt sich Luca Cannellotto in seiner Monografie Digitale Spiele und Hybridkultur. Zu Beginn definiert der Autor, was digitale Spiele sind und wie sich ihre Unterkategorien voneinander unterscheiden lassen. Dabei geht er auch auf den Zusammenhang zur Hybridkultur ein. Nach den theoretischen Grundlagen folgt ein historisches Kapitel, in dem ein geschichtlicher Einblick in die Entstehung von digitalen Spielen gegeben wird. Weiter nimmt Cannellotto Erwachsenenspiele in den Blick. Hier thematisiert er vor allem die weiblichen Heldinnen in den Spielen wie auch den Zusammenhang von Spiel und Krieg. Spiele weisen außerdem auch Schnittstellen zu Film und Musik auf.

Der Autor beschäftigt sich unter anderem mit der mehr oder weniger erfolgreichen Verfilmung sowie mit der Rolle von Musik innerhalb von Spielen. Hierfür untersucht er die Entwicklungen von Anfang an bis heute chronologisch. Daran anschließend beschreibt Cannellotto die Veränderungen vom Konsumenten hin zum Prosumenten. Damit ist gemeint, dass der Trend immer mehr dorthin geht, dass mehr und mehr Personen Produkte, die sie selbst herstellen bzw. programmieren, letztendlich auch selbst konsumieren. Das letzte Kapitel umfasst abschließend die schwer greifbare Rolle von digitalen Spielen: Sind die nur ein Spielzeug oder doch so etwas Ähnliches wie ein Supercomputer?

Die Monografie Digitale Spiele und Hybridkultur eignet sich für medienpädagogische Fachkräfte wie auch Medienwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler, die sich besonders für digitale Spiele interessieren.