

Inderst, Rudolf Thomas/Just, Peter (Hrsg.) (2013). Build 'em Up – Shoot 'em Down. Körperlichkeit in digitalen Spielen. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 404 S., 35,90 €.

Beitrag aus Heft »2014/03: Apps«

Die Themenfelder Körper und Körperlichkeit nehmen immer weiter Einzug in verschiedene Disziplinen wie Game Studies. Der Sammelband Build 'em Up – Shoot 'em Down versucht beide Felder zusammenzubringen und die noch klaffende Lücke weiter zu schließen. Inhaltlich gliedert sich der Band in vier Kapitel. Im ersten Kapitel ‚Avatare, Konstruktion und Identität‘ untersucht Martin Lütke die Historie von digitalen Fußballspielen und darin vorkommende virtuelle Körper. Zudem setzt er sich mit der Bedeutung von Körperlichkeit in zwei bekannten Fußballspielen auseinander. Iris Schäfer beschäftigt sich mit der Zombie-Shooter-Reihe Left 4 Dead und der Identifikation zwischen Spielenden und Avataren.

Mit körperlichem Schmerz in digitalen Spielen setzt sich Rudolf Inderst intensiv auseinander. Er zeigt, auf welchen Ebenen Schmerz dargestellt wird und welche Sinne und psychologischen Prozesse involviert sind. Das zweite Kapitel behandelt das Thema Interfaces. Christian Hubertus geht auf körperliche Forschungsästhetik in Bezug auf die Analyse von Computerspielen ein. Rund um analoge Technologien und digitale Computerspiele dreht sich der Beitrag von Stefan Hölting. Der dritte Themenkreis handelt vom Schwerpunkt Gender. Hier befassen sich Simone Schreiber und Janna Beier mit Körperwelten von Männern und Frauen innerhalb digitaler Spiele wie auch mit der objekthaften Anschauung von Frauen.

Das vierte und letzte Kapitel widmet sich der Jenseits-Ludografie. Hierzu wird der tote Körper innerhalb Computerspielen und das Sterben als Prozess von Dominik Härig thematisiert. Besonders interessant ist dieser Sammelband für Medienpädagoginnen und Medienpädagogen, die sich intensiv mit digitalen Spielen und Körperlichkeit in der Medienpädagogik auseinandersetzen.