merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Jerome Wohlfarth: Handbuch Gameskultur

Beitrag aus Heft »2021/01 Flucht nach vorne. Digitale Medien in der Bildung«

Zimmermann, Olaf und Falk, Felix (Hrsg.) (2020) Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelt von Games. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V. 287 S., 19,80€.

Die Rolle von Computer- und Videospielen als Teil unserer Kultur wird immer wieder aufgeworfen. Es gibt verschiedene Lager, die sich vor allem in ihrem Bezug auf Spiele unterscheiden. Manche Menschen verdienen damit ihren Lebensunterhalt, für andere sind Games ein zeitintensives Hobby, wieder andere nutzen sie gelegentlich zur Unterhaltung. Es gibt jedoch ebenso Menschen, die Games als Zeitverschwendung ansehen oder ihnen sogar deutlich negativere Eigenschaften zusagen, wie die Debatten um ‚Killerspiele' und deren Folgen zeigen. Der Band ‚Handbuch Gameskultur' des Deutschen Kulturrats betrachtet diese Richtungen ebenso wie die Subkultur, die sich aus der Gamesszene gebildet hat. Darüber hinaus geht es auch um den weitreichenden Einfluss, den Games auf die Popkultur haben. Die Publikation besticht durch ihre schöne Aufmachung, aber auch die klare Struktur sowie den thematischen Aufbau der Kapitel. Zunächst werden Wissensgrundlagen geschaffen, die dabei helfen sollen, die Gameskultur besser zu verstehen. Hierfür werden Begrifflichkeiten geklärt und geschichtlicher Kontext geliefert. Zusätzlich wird auch ein wissenschaftlicher Aspekt mit der Fachrichtung ‚Games Studies' erklärt. Die verschiedenen Autor*innen bilden im Band ein breites Spektrum ab. So beschäftigt sich das zweite Kapitel stark mit der Wechselwirkung von Kultur und Gaming. Es werden viele Beispiele erwähnt, zum Beispiel das Vorkommen von Kultureinrichtungen wie dem Theater in Spielen wie ‚Red Dead Redemption II' oder auch Literatur als Vorlage für Games. Im dritten Teil des Werks geht es vor allem um die Vermittlung und den Erhalt von Wissen über Gaming sowie die Unterscheidung zwischen Gaming als Hobby zu Serious Gaming. Dabei geht es auch um die Community, die sich gebildet hat. Hierbei wird der Bogen von Foren zu Spielen über das Cosplay von Lieblingsfiguren bis hin zu großen Events wie der Gamescom gespannt. Thematisiert werden auch Streaming, Let's Play, Modding und E-Sports, die hier einen theoretischen Rahmen bekommen. So wird auch erklärt, wie Spieler*innen ihre Lieblingsspiele verändern, verbessern oder völlig neue Inhalte erstellen. Das fünfte Kapitel widmet sich den kontroversen Debatten um Gaming: von Killerspielen und Jugendschutz über die Förderung durch die Politik bis hin zu Fragen der Diversität und Inklusion. Es geht dabei auch um die Frage, wie LGBTQI, Diversity und auch körperliche und geistige Behinderungen in Games dargestellt werden. Bei Letzterem spielt auch die Frage eine Rolle, wie der Gruppe der Beeinträchtigten ein einfacherer Zugang zu Games gewährt werden kann.

Aufgrund des breiten Themenspektrums eignet sich die Publikation für eine große Bandbreite von Leser*innen: für Gamingbegeisterte, die eine Sicht auf ökonomische Prozesse oder einen geschichtlichen Kontext werfen wollen ebenso, wie für kritische Betrachter*innen, die einen umfangreichen Einblick in die komplexe Welt der Gameskultur erhalten wollen. Für Medienpädagog*innen, Lehrkräfte, Erzieher*innen sowie anderes Fachpersonal eignet sich das Buch als Einstieg in die Thematik. Ein Kritikpunkt ist das Fehlen von Bildung als expliziter Teil des Handbuchs. So hätte ein Kapitel zu Spielpädagogik bzw. den entwicklungsbezogenen Fragestellungen hinsichtlich Gaming in Kindheit und Jugend die Publikation noch sinnvoll ergänzt. Das Buch wird auch als kostenloses E-Book vom Deutschen Kulturrat e.V. zur Verfügung gestellt.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de