

Ann-Marie Letourneur

## Benjamin Beil: Game Studies. Eine Einführung

2013

<https://doi.org/10.17192/ep2013.4.1369>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Letourneur, Ann-Marie: Benjamin Beil: Game Studies. Eine Einführung. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 30 (2013), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2013.4.1369>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## Neue Medien

### Benjamin Beil: *Game Studies. Eine Einführung*

Berlin, Münster: LIT 2013 (Red Guide, Bd. 9), 96 S.,  
ISBN 978-3-643-12056-4, € 9,80

Die junge Disziplin der *Game Studies* befindet sich noch immer inmitten ihrer Konsolidierung. Dies ist kaum verwunderlich, hat sie doch ein sich rasant weiterentwickelndes Medium zum Gegenstand, während die Diversität der Artefakte und die Vielfalt der Perspektiven der sich formierenden Forschungsgemeinschaft ständig zunehmen.

Mit dem *Red Guide Game Studies* erscheint bereits die zweite Einführung in das komplexe und disparate Forschungsfeld. Im Gegensatz zu dem von der Siegener *GamesCoop* – an der auch Beil beteiligt ist – herausgegebenen Band *Theorien des Computerspiels zur Einführung* (Hamburg 2011), (rezensiert von Tim Raupach in *MEDIENwissenschaft* H.2, 2013), erhebt Beils Monographie aber nicht den Anspruch eines umfassenden ‚Standardwerkes‘, sondern macht deutlich, dass es sich „explizit um eine kleine Einführung, einen kleinen medien(kultur)wissenschaftlichen [...] Einblick“ (S.2) handelt, „der den ersten Einstieg in dieses facettenreiche Themenfeld erleichtern soll“ (ebd.). Auf rund 80 Seiten verschafft Beil daher demjenigen Leser erhellende Einblicke in die Disziplin, der sich bisher kaum oder gar nicht mit Computerspielen als medienwissenschaftlichem Untersuchungsgegenstand beschäftigt hat.

Den einzelnen Kapiteln, in denen kursorisch die Entwicklungsgeschichte des Computerspiels, dominante Diskurse, ausgewählte Analysekatgeorien und -methoden sowie die Ausdehnung der *Gaming Culture* besprochen werden, schließt sich so die durchaus als Aufforderung zu verstehende Kategorie „Zum Weiterlesen“ an, in der auf zentrale Quellen verwiesen wird. Diese repetitive Struktur setzt sich auch darin fort, dass nach jedem der einzelnen Kapitel die Vertiefung eines ausgewählten Aspekts (vom *Retro Gaming* über selbstreflexive Computerspielbilder bis zum *Modding*) erfolgt, der sich erneut Literaturempfehlungen anschließen. Die zahlreichen Tipps zum Weiterlesen werden am Ende des Buches zudem durch vertiefende und weiterführende Literaturempfehlungen abgerundet. Neben der „grundlegenden Veranschaulichung exemplarischer Fragestellungen der *Game Studies*“ (S.4), die an eingängigen Beispielen erläutert werden, kann der ‚kleine‘ Einführungsband somit auch als Anleitung für eine erste Lektüre gewertet werden, was sich angesichts des Verhältnisses von Umfang und Preis in jedem Fall als Mehrwert darstellt. Demgegenüber steht allerdings eine kaum vorhandene Zitierfähigkeit, da wie für den *Red Guide* üblich

und „zu Gunsten einer besseren Lesbarkeit“ (ebd.) auf direkte Zitate weitgehend verzichtet wird. Auch hinsichtlich der zahlreichen Abbildungen entsteht eine gewisse Ambivalenz, da nicht alle einer besseren Nachvollziehbarkeit der Ausführungen auf dem zur Verfügung stehenden ‚kleinen Raum‘ dienen.

Der ‚kleine‘ Einführungsband empfiehlt sich aber dennoch für den ersten Einstieg in das Forschungsfeld, da es Beil neben dem unterhaltsamen und kurzweiligen Überblick über unterschiedliche medienkulturwissenschaftliche Konzepte und Annäherungen an die Disziplin der *Game Studies* gelingt, die vermeintliche Unvereinbarkeit von Positionen und Konzepten aufzuheben, indem er stets „die Hybridität des Untersuchungsgegenstandes [...], d.h. die ‚innere Spannung‘ zwischen spielerischen, narrativen, simulativen und

anderen Elementen [...] als Quelle der ästhetischen Komplexität“ (S.25) des Mediums hervorhebt. Wer hingegen bereits mit Theorien und Methoden der *Game Studies* vertraut ist, wird von einer Einführung in die Disziplin sowie in die medienkulturwissenschaftliche Perspektive mehr erwarten und ist mit dem bereits thematisierten Einführungsband der *GamesCoop* wahrscheinlich besser beraten. Beil hält aber dennoch, was er verspricht: eine teils kursorische, teils exemplarische Einführung, in der immer auch „das Plädoyer für eine weiterführende Beschäftigung mit dem Computerspiel“ (S.81) mitschwingt, für die er das Werkzeug in Form von Literaturempfehlungen bereitstellt.

Ann-Marie Letourneur (Marburg)