



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 50, Nr. 2, 2012
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Faszination Computerspielen: Theorie - Kultur - Erleben von Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl (Hg.)

Karl H. Stingeder

Verlag: Braumüller Universitäts-Verlagsbuchhandlung
Erscheinungsort: Wien
Erscheinungsjahr: 2008
ISBN: 978-3825284077
Deutsch, 184 Seiten

Die von Medien und Politik viel debattierten „Killerspiele“ sowie einige in diesem Zusammenhang oft strapazierte „wissenschaftliche Studien“ zum Thema Gewalt kommen in diesem von Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl edierten Sammelband genauso zur Sprache wie die pädagogische Sichtweise von Spielspaß, die Funktionsweise der Alterskennzeichnung von Videospiele in Deutschland oder die Skizzierung einer Kultur des Spiels am Beispiel *Counter-Strike*.

„Faszination Computerspielen“ zeichnet sich daher insbesondere durch die Vielfalt der behandelten Themenschwerpunkte aus. Trotz der

wissenschaftlichen Verwurzelung fast aller AutorInnen ist die Lektüre ohne Fachlexika zu bewältigen und daher auch für interessierte Laien einen Blick wert. Die größte Stärke des Sammelbands liegt sicherlich im einfachen Zugang als auch in der beachtlichen Informationstiefe, die auf dem äußerst aufgeschlossenen Blickwinkel der meisten AutorInnen beruht. Wer einen Blick über den Tellerrand in die Welt der digitalen Spiele riskiert, wird reichlich belohnt.

Exemplarisch für die tiefschürfende Lektüre des Buchs soll an dieser Stelle auf einen Betrag näher eingegangen werden. So erfahren die LeserInnen in Peter Purgathofers Aufsatz „Die schwierige Frage von Gewalt und digitalen Spielen“, dass 95 % aller wissenschaftlichen Studien so gestaltet sind, dass die Basis-These durch Feldversuche bzw. Befragungen bestätigt werden. Folgerichtig widerlegen 5 % aller Studien die Ausgangsfrage. Leider ist es in der wissenschaftlichen Gemeinde kaum der Fall, dass Studien mit widerlegten Fragestellungen zur Veröffentlichung gelangen. Dies liegt teils daran, dass nicht versucht wird, diese zu veröffentlichen, da derartige Studien gemeinhin als „gescheitert“ angesehen werden.

Die Ursache? Das Ergebnis wird bei besagten 5 % als „Fehlschlag“ angesehen! Auch die geringe Publikationsbereitschaft auf universitärer Ebene stellt einen wesentlichen Faktor für die geringe Verbreitung derartiger Studien mit nicht „wunschgemäßem“ Ausgang dar. Dies ergibt den überaus bedenklichen Effekt, dass lediglich jene Studien publiziert werden, die für Aufsehen sorgen, damit sehr ähnliche Studien zu radikal unterschiedlichen Resultaten gelangen und einander zu widersprechen scheinen. Summa summarum sind ein Gutteil der publizierten Ergebnisse wissenschaftlicher Studien schlichtweg falsch, daher sollte die Aussagekraft von Publikationen wissenschaftlicher Feldforschung generell kritisch beurteilt werden.

Bemerkenswert ist auch die ausgewogene themenspezifische „Mischung“ der Beiträge zu vielen interessanten Bereichen des Computerspielens. Darüber hinaus werden Anknüpfungspunkte für ein besseres Verständnis der häufig populistisch und (meist durch Nicht-Spieler) pauschal

gebrandmarkten „Killerspiele“ erschlossen. Nicht zuletzt wegen der übersichtlichen Quellenzitation, jeweils zum Schluss aller AutorInnenbeiträge, liest sich „Faszination Computerspielen“ – wie bereits eingangs erwähnt – flüssig und bietet somit auch Nicht-ExpertInnen einen ergiebigen Einblick in das junge Forschungsgebiet der *Game Studies*.

Fazit: „Faszination Computerspielen“ eröffnet einen leicht fassbaren Zugang zum Verständnis digitaler Spiele im Sinne einer Spielkultur und ist somit auch eine dokumentarische Momentaufnahme einer Zeit des kulturellen Wandels und des gesellschaftliche Umbruchs: Zwar ist es vielerorts bereits sehr gut spürbar, das digitale Spielen nicht mehr lediglich *Child's Play* ist, die vollständige kulturelle und gesellschaftliche Akzeptanz liegt allerdings noch in einer (wenn auch nicht mehr allzu weit entfernten) Zukunft.