

Martin Hennig, Hans Krah (Hg.): Spielzeichen II ›Raumspiele / Spielräume‹
Januar 2018, Hardcover, Fadenheftung/Lesebändchen, 324 S., zahlr., teilw. farb. Abb.
ISBN 978-3-86488-127-5, 27,80 € (D), 28,58 € (A), 33,90 CHF



Durch Räume und Raumkonstellationen wird das Nicht-Fassbare in Substanz überführt. Räume dienen als ‚Link‘ zwischen Denksystem und sozialer Praxis, sie schaffen symbolische Ordnungen, stabilisieren diese und besitzen damit eine sinnstiftende Funktion. Dies äußert sich im Extremfall als Ideologisierung von Räumen. In medialen Weltentwürfen bilden Räume den Träger, der eine Anlagerung semantischer Mehrwerte erlaubt. Im Computerspiel werden spezifische Raumkonstrukte kreiert, insofern sich die dargestellten Räume immer auch über ihre spielstrukturelle Funktion definieren. Im Online-Spiel werden die programmseitig vorgegebenen Raumordnungen dann zur Grundlage sozialer Interaktion.

Raumkonzepte im Computerspiel werden im Band erstmals umfassend auf der Ebene ihrer Ästhetik und Struktur, der hiermit verknüpften Raumfunktionen sowie aus einer raumsemantischen Perspektive untersucht. Dabei geht es um die Leistungen der spezifischen Raumstrukturen des Computerspiels für den

Spielprozess, raumbezogene Prozesse der Bedeutungsbildung sowie die räumlich moderierte Verarbeitung und Generierung von Wissensmodellen. Der Band vereint kulturwissenschaftliche, semiotische, narratologische, bild-, sozialwissenschaftliche sowie linguistische Perspektiven und Ansätze des Game Designs.

Benjamin Beil, Philipp Bojahr, T. Sofie Taubert (Hg.): Im Spielrausch
Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels [= Katalog zur Ausstellung ›Im Spielrausch‹, Museum für Angewandte Kunst Köln, 2017/18] Aug. 2017, Paperback, 21 x 21 cm, 136 S.
durchgehend farbig, ISBN 978-3-86488-121-3, 9,50 € (D), 9,77 € (A), 11,80 CHF

Auf den ersten Blick mögen die Welten des Theaters und des Computerspiels denkbar verschieden anmuten. Doch der zweite Blick offenbart Verbindendes: Beides sind flüchtige Medien, die sich erst im Moment der Aufführung, im Akt des Spielens manifestieren. Genauso, wie sich ›das Theater‹ nicht im niedergeschriebenen Text seiner Aufführung findet, lässt sich ›das Computerspiel‹ nicht auf die Zeilen seines Programmcodes reduzieren. Theater und Computerspiel bilden keine abgeschlossenen medialen Artefakte, vielmehr ist für beide Medien konstitutiv, auf welche Art und Weise sie gespielt werden und wie diese Interaktion in den medialen Text zurückwirkt.

Der Katalog zur Ausstellung ›Im Spielrausch‹ (Museum für Angewandte Kunst Köln, 2017/18) versucht, sich dem Theater und dem Computerspiel ›von den Rändern aus‹ anzunähern. Nicht Aufführungen und Spielsituationen stehen im Mittelpunkt, sondern das populärkulturelle und medienhistorische Umfeld sowie Verflechtungen mit anderen älteren und neueren spielerischen kulturellen Praktiken – von Masken und Puppen über Spielfelder und Bühnenmaschinerien bis hin zu Textbüchern und Spielanleitungen.



Jens Frieling: Virtuelle Güter in Computerspielen Grundlagen, Konsum und Wirkungen von Games
März 2017, Hardc./Fadenh., 324 S., Abb. S/W, ISBN 978-3-86488-115-2, 36,90 € (D), 31,66 € (A), 34,90 CHF
Der Markt für Spiele befindet sich auf der Grundlage des rasant stattfindenden digitalen Transformationsprozesses in einer starken Veränderung. Vor allem das alte Geschäftsmodell des Verkaufs von Spielen mithilfe von Datenträgern wird vermehrt abgelöst durch das Geschäftsmodell des Verkaufs von digitalen Nutzungslizenzen oder umgangssprachlich "virtuellen Gütern". Dieses Buch widmet sich in grundlegender Weise dem relativ jungen Phänomen. Neben Kaufmotiven von Verbrauchern werden auch Wirkungen von Online-Games eingehend betrachtet. Somit ist der Band nicht nur für die Praxis des Spielmanagements interessant, sondern auch für Forschende, die sich mit Aspekten der Nutzung und Wirkung von Games befassen. [Zugleich: Diss., Europauniversität Flensburg, 2016]

Redaktion PAIDIA (Hg.): „I'll remember this“

Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel

Juni 2016, Hardc., Fadenh./Leseb., 364 S., ISBN 978-3-86488-98-8, 29,80 € (D) 30,64 € (A), 34,90 CHF



Im Gegensatz zu den ökonomisch optimierbaren Entscheidungen, bei denen es nur galt, die ‚richtige‘ Lösung zu finden, die mit maximalem ludischen oder manchmal auch narrativen Payoff belohnt wurde, kann die Frage heutzutage schon einmal „Bacon omelette or Belgian waffle?“ lauten – und das nur im günstigsten Fall: Spielern werden Gewissensentscheidungen abverlangt, sie werden unter (Zeit-) Druck gesetzt, mit (moralischen) Dilemmata konfrontiert und bekommen zum Lohn für ihre Mühen eine bunte Palette unterschiedlicher Schrecken als Konsequenzen ihrer Entscheidung präsentiert. Machen Spiele so noch Spaß? Oder gewinnen sie an Tiefe, weil sie plötzlich auch existenzielle Probleme thematisieren und die Spieler auf ganz eigene Art involvieren? Die Beiträge in »I'll remember this« wollen Antworten auf solche Fragen geben, indem sie das Was, Wie und Warum von Entscheidungen in gegenwärtigen Computerspielen beleuchten.

Stefan Höltgen, Jan Claas van Treeck (Hg.): Time to Play Zeit und Computerspiel

Juni 2016, Hardc., Fadenh./Leseb., 368 S., ISBN 978-3-86488-103-9, 35,80 € (D) 36,80 € (A), 41,80 CHF

Wenn man mit dem Computer spielt, steht Zeit auf dem Spiel: Man muss ihm Zeit geben und bekommt Zeit von ihm zugeteilt; man fügt seine Prozesse in das Zeitregime des eigenen Denkens und des eigenen Körpers ein und wird zugleich vom Computer(spiel) in dessen zeitliche Regime integriert. Derartig »verzeitigt« spielt man ein Spiel, bei dem Geschwindigkeit, Beschleunigung, Temporalität, Rechtzeitigkeit, Gleich-, Vor- oder Frühzeitigkeit und Historizität mitspielen können oder gar müssen. Die Beiträge dieses Bandes widmen sich in drei Abteilungen diesen Verflechtungen von Zeit und Computerspielen: auf der Ebene kybernetischer Mensch-Maschine-Verschaltungen, der Ebene der Zeit-Motive in Diskursen, Ästhetiken und Narrativen der Spiele und der Ebene sozialer, kultureller und historischer Zeitlichkeiten des Spiels und Spielens.



Thomas Bendels, Bernhard Runzheimer, Sabrina Strecker (Hg.): Playing in-between

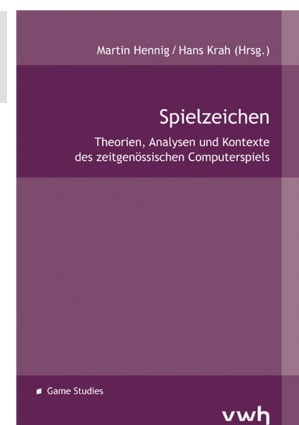
Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis April 2016, Paperback, 218 S., teilw. farb. Abb. ISBN 978-3-86488-091-9, 25,50 € (D) 26,21 € (A), 28,90 CHF

Schon längst interagieren die Medien Literatur, Film, Fernsehen und Computerspiel miteinander, und das in vielfältiger Ausprägung: Sie beinhalten sich selbst, durchdringen einander, nehmen Bezug zueinander und vermischen sich. Zwischen diesen Überschneidungen der Medien, zwischen konkreter Nutzungs- und Laborpraxis von Spielenden und wissenschaftlicher Methode, zwischen Alltag und Theorie setzt *Playing in-between* an. Nah am Material arbeitend, werden in den Beiträgen des Sammelbandes Prozesse von intermedialen Verweisen, transmedialen Erzählungen und crossmedialen Verknüpfungen untersucht: Welche Ausprägungen nehmen die Wechselwirkungen zwischen Literatur, Film, Fernsehen und dem Computerspiel an? Und inwiefern erzeugen diese dadurch neue Interpretationsräume im Hinblick auf ästhetische Kopplungen und Brüche sowie narrative Muster?

Martin Hennig, Hans Krah (Hrsg.): Spielzeichen Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels

März 2016, Hardc., Fadenh./Leseb., 372 S., teilw. farb. Abb., ISBN 978-3-86488-095-7, 28,50 € (D) 29,30 € (A), 32,90 CHF

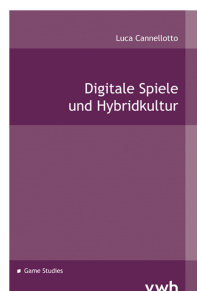
In diesem Sammelband wird aus unterschiedlichsten disziplinären Perspektiven den Spezifika von Spielzeichen und ihrer kulturellen Wahrnehmung nachgegangen. Im Rahmen eines medienwissenschaftlichen und kultursemiotischen Schwerpunkts thematisieren die Beiträge dabei unter anderem pädagogische und soziologische Aspekte, gendertheoretische und rezeptionsästhetische Perspektiven sowie Gesichtspunkte des Game Designs. Neben allgemeinen Merkmalen des Computerspieldispositivs liegt ein Schwerpunkt auf aktuellen Tendenzen der Computerspielkultur: Neuere Spiel- und Erzählformate (Serialität, ‚Indie-Games‘ etc.) sowie die Einbettung des Computerspiels in transmediale Kontexte werden auf ihre (medien-) kulturellen Bezüge und Auswirkungen im Hinblick auf die Theoriebildungen der Game Studies befragt.



Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel, Tim Raupach (Hrsg.): Retro-Games und Retro-Gaming
 Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen 2. Aufl., Juni 2016, Paperback [2015 Hardc.], 292 S., zahlr. farb. Abb., ISBN 978-3-86488-105-3, 26,90 € (D) 27,65 € (A), 32,90 CHF
 Der Retro-Begriff erfreut sich in der Gameskultur großer Beliebtheit. Die Verwendung des Präfix Retro steht dabei nicht selten in Verbindung mit einer nostalgischen Sehnsucht nach der Verfasstheit älterer Software- und Hardwaregenerationen. Der Diskurs um Retro-Games und Retro-Gaming beschäftigt sich aber längst nicht mehr nur mit ‚alten‘ Spielen. Inzwischen widmet sich eine neue Generation von Spieleentwicklern intensiv der Rekombination stilistischer und bedienkonzeptueller Merkmale: Pixel-Art-Grafik und ehemals beliebte Spielprinzipien erfahren auf diesem Weg eine mediale Wiederbelebung und werden somit für und durch eine neue Generation von Spielern im zeitgenössischen Erfahrungsraum aktualisiert. Der Sammelband vereint Beiträge, die sich dem äußerst vielfältigen Phänomen aus jeweils unterschiedlichen Perspektiven widmen. Dabei werden nicht nur die Verfasstheit von Retro-Games oder deren Spezifika beleuchtet, sondern auch die Relevanz und das Potenzial des Phänomens für die Gamingkultur.
 ⇒ Ann-Marie Letourneur und Rudolf Inderst sprechen über das Buch mit Daniel Raumer von und bei ‚Insert Moin‘ [Podcast; 48:30 min.]: <http://insertmoin.de/imi446-buch-retro-games-und-retro-gaming/>

Christian Nibler: Achievement & Exploration Dramaturgie der Grenzüberschreitung im Computerspiel
 April 2015, Hardc., 380 S., farb. Abb., ISBN 978-3-86488-079-7, 35,80 € (D) [Zugl.: Diss., Univ. München, 2015]
 Während die Literatur Welten, Figuren und Geschichten in der Vorstellungswelt des Lesers erschafft und der Film diese visualisieren kann, bietet das Computerspiel durch seine Gameplay-Ebene einzigartige, neue Möglichkeiten der Vermittlung: *Achievement & Exploration*. Dieses Buch entfaltet ein Analysemodell, das es erlaubt, die Dramaturgie eines Computerspiels zu untersuchen, ohne auf spezifische Methoden anderer Medienwissenschaften zurückgreifen zu müssen. Unter Einbeziehung spieltheoretischer, aber auch evolutionspsychologischer Ansätze und des russischen Strukturalismus entwickelt der Autor eine grundlegende Definition einer computerspielspezifischen Dramaturgie. Anhand dieser zeichnet er anschließend die Entwicklung des Mediums sowie einzelner Genres – wie Stealth- und Survival-Games – nach und zeigt auf, wie ein Vergleich von Erzählungen funktionieren kann, der unterschiedliche mediale Formate einschließt.

Jens-Martin Loebel: Lost in Translation Leistungsfähigkeit, Einsatz und Grenzen von Emulatoren bei der Langzeitbewahrung digitaler multimedialer Objekte am Beispiel von Computerspielen
 Sept. 2014, 188 S., farb. Abb., 978-3-86488-068-1, 26,80 € (D) 27,55 € (A), 34,90 CHF [Zugl.: Diss., HU Berlin, 2013]
 Computerspiele sind ein bedeutender Bestandteil des kulturellen Lebens geworden und ihre Bewahrung als Teil des kulturellen Erbes rückt zunehmend in den Fokus von Gedächtnisorganisationen wie Bibliotheken, Archiven oder Museen. Aufgrund der Eigenschaften und Vielfältigkeit digitaler Artefakte ergeben sich jedoch vielfältige neue technische, rechtliche und organisatorische Herausforderungen.



Luca Cannellotto: Digitale Spiele und Hybridkultur
 Sept. 2014, Hardc., 148 S., ISBN 978-3-86488-046-9, 24,50 € (D) 27,24 € (A), 33,90 CHF
 Anknüpfend an die in den 1990er-Jahren einsetzende kulturtheoretische Debatte zur Hybridität wird aus einer geschichtswissenschaftlichen Perspektive aufgezeigt, dass digitale Spiele üblicherweise getrennte Sphären wie Jugend- und Erwachsenenkultur, Spiel und Krieg, Computer und Film, Spiel und Musik oder schließlich auch Unterhaltungsgüter und High-end-Maschinen in neuen, eben hybriden Synthesen oder vielmehr flexiblen Kopplungen zusammenzubringen vermögen. Video- und Computerspiele treten damit als Generatoren einer neuen Hybridkultur in Erscheinung.

Benjamin Beil, Marc Bonner, Thomas Hensel (Hrsg.): Computer | Spiel | Bilder
 Aug. 2014, Hardc., 308 S., zahlr. farb. Abb., ISBN 978-3-86488-062-9, 32,80 € (D) 33,72 € (A), 41,80 CHF
 Kein Medium prägt die Bildwelten zeitgenössischer Medienkulturen so sehr wie das Computerspiel. Nicht nur sind Darstellungsformen wie First- und Third-Person-Perspektive, eine Pixel-Ästhetik oder bestimmte Interface-Designs innerhalb kürzester Zeit Teil des visuellen Repertoires der Pop(ulär)kultur oder der Medienkunst geworden. Auch hat sich das Computerspiel in den letzten Jahren zu einem Medium entwickelt, das den Gebrauch digitaler Technologien beispielhaft modelliert, in seiner Performativität und Operativität inspiriert und katalysiert. Der Band unternimmt den Versuch, das Computerspiel als ein Bildmedium zu fassen und die mannigfaltige Rezeption und Reflexion dieser (neuen) Form(en) der Bildlichkeit – in ihrer Interaktivität, Technizität und Intermedialität – multiperspektivisch zu analysieren.

Übrigens ... Dr. Benjamin Beil (Jun.-Prof., Univ. Köln, Institut für Medienkultur und Theater) meint, „dass sich die *Game Studies-Reihe* des *Werner Hülsbusch Verlags* in den letzten Jahren von einem Geheimtipp zu einer wichtigen (und äußerst lebhaften) Institution der deutschsprachigen Computerspielforschung entwickelt hat“ (MEDIENwissenschaft 4/2011, S. 506).

Christian Huberts, Sebastian Standke (Hrsg.): Zwischen|Welten Atmosphären im Computerspiel
Aug. 2014, Hardc., 380 S., farb. Abb., ISBN 978-3-86488-063-6, 34,90 € (D) 35,88 € (A), 44,90 CHF

„Tolle Atmosphäre!“ Wenn Spielerfahrungen thematisiert werden, dann wird meist über Stimmungen gesprochen. Das intensive ästhetische Verhältnis von Spielenden und Spiel findet bislang jedoch kaum Aufmerksamkeit in den Game Studies. Der Sammelband versteht sich als experimentelle Annäherung daran, Computerspiele als Gegenstand ästhetischer Arbeit sprachfähig zu machen. Auf der Grundlage von Ger- not Böhmes Theorien einer neuen Ästhetik nähern sich die AutorInnen aus verschiedenen Fachrichtungen den Atmosphären im Computerspiel. So geht es u.a. um Ankunfts Momente in populären Rollenspielen, um akustische Räume, um Beklemmung in (Unter-)Wasserwelten sowie um die Stimmung auf virtuellen und physischen Fußballplätzen. Ergänzt werden die luziden Erfahrungsberichte, Essays und wissenschaft- lichen Analysen um das implizite Wissen von Spielmachern und Künstlern in Form kurzer Interviews.

Sabrina Strecker schreibt in ihrer Besprechung am 29. Sept. 2014 auf pixeldiskurs.de u.a.: „Dass Computerspiele irgendwie atmosphärisch sind, dieser These würde wohl niemand sofort widersprechen. Inwiefern sich diese Atmos- phären aber äußern oder manifestieren, das zu beschreiben ist eine viel größere Herausforderung. Dieser stellen sich Sebastian Standke und Christian Huberts, die in der Game Studies-Reihe von vwv gemeinsam den Sammelband Zwischen|Welten – Atmosphären im Computerspiel herausgegeben haben. [...] Insgesamt bietet der Sammelband einen sehr guten Überblick über den Stand der Forschung und weiß mit gut ausgearbeiteten Texten zu überzeugen.“

Yvonne Stingel-Voigt: Soundtracks virtueller Welten Musik in Videospielen
Febr. 2014, 260 S., farb. Abb., 978-3-86488-057-5, 29,90 € (D) 30,74 € (A), 38,90 CHF

Spielmusik rahmt einerseits das Spiel ein, andererseits erfüllt sie den virtuellen Raum in der Absicht, eine Atmosphäre zu erzeugen und bestimmte Gefühle beim Rezipienten auszulösen. Anders als die Filmmusik folgt sie aber nicht einem defi- nierten, durch den zeitlichen Ablauf festgelegten immergleichen Muster, sondern wird durch die Partizipation des jeweiligen Spielers und den variablen Spielverlauf (mit-) bestimmt. Die Arbeit untersucht und kategorisiert die Funktionen von Musik in Videospielen anhand ausgesuchter Fallbeispiele. Daran schließen einzelne Kapi- tel an zu Adaptivität und Interaktivität, Musik im Egoshooter, Musik und Narration, zum Musikerauftritt im Spiel und zu Performativität. [Zugl.: Diss., FU Berlin, 2013]



Jochen Koubek, Michael Mosel, Stefan Werning (Hrsg.): Spielkulturen

Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs
Dez. 2013, Hardc., 190 S., meist farb. Abb., ISBN 978-3-86488-056-8, 23,90 € (D) 24,57 € (A), 29,90 CHF

Der vorliegende Sammelband präsentiert ausgewählte Beiträge der Tagung „Spielkulturen“ der Univer- sität Bayreuth, die am 15./16. Februar 2013 stattfand. Ziel des Sammelbandes ist es, der Komplexität der gegenwärtigen Spielkultur aus verschiedenen Perspektiven gerecht zu werden, ohne das Medium zu glorifizieren oder zu verurteilen. Stattdessen ist eine konstruktive Diskussion vonnöten, zu der dieser Sammelband einen Beitrag leistet. Elf AutorInnen bringen jeweils ihre fachspezifische Sicht auf die Medialität des Spiels ein, um den öffentlichen Diskurs thematisch zu erweitern.

Rudolf Thomas Inderst, Peter Just (Hg.): Build 'em Up – Shoot 'em Down Körperlichkeit in digi- talen Spielen Febr. 2013, 408 S., farb. Abb., ISBN 978-3-86488-027-8, 35,90 (D) 36,91 € (A), 43,90 CHF

Für die jüngere kulturanthropologische Forschung ist der Begriff der „Körperlichkeit“ kein Unbekannter. Dennoch trifft bisher der interessierte Umgang mit Körpern nur begrenzt auf die Disziplin der Game Stu- dies zu. An der Schließung dieser Lücke arbeitet der vorliegende Sammelband. Er führt AutorInnen aus den unterschiedlichsten Fachrichtungen zusammen. In ihren Beiträgen – die Bandbreite reicht von jour- nalistisch-essayistisch bis fundiert-wissenschaftlich – beschreiben sie die Konstruktion und Dekonstruk- tion von Körperlichkeit, die in digitalen Spielen in vielfältiger Art und Weise auftaucht und mit der jeder Spieler konfrontiert wird. So geht es u.a. um Themen wie Character-Editoren, die Simulation des Phäno- mens Schmerz auf dem Bildschirm, den Körper als Eingabegerät oder den „Tod“ der Spielfiguren.

Cornelia Pläskens schreibt in Heft 3/2014 von *merz – medien und erziehung* u.a.: *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. [...] Besonders interessant ist dieser Sammelband für Medienpädagoginnen und Medienpädagogen, die sich intensiv mit digitalen Spielen und Körperlichkeit in der Medienpädagogik auseinandersetzen.*

Tim Raupach zieht in seiner Buchbesprechung in *MEDIENwissenschaft*, Heft 1/2014, S. 106 ff., folgendes Fazit: *Mag die angesprochene Diskussion neuer Konzepte digitaler Körperlichkeit an vielen Stellen des Bandes noch zu programmatisch erscheinen und ohne begriffliche Trennschärfe auskommen, so stellt die umfangreiche Publikation mit ihren insgesamt achtzehn deutsch- und englischsprachigen Einzelbeiträgen aus ganz unterschiedlichen Fach- richtungen doch eine Vielzahl lohnenswerter Fragen zum Thema, deren Ertrag nicht zuletzt auch darin zu sehen ist, dass der Begriff digitaler Körperlichkeit hinsichtlich der Spieler-Avatar-Beziehung das Wesen digitaler Spiele in klar abgesteckten Analysefeldern immer wieder gerade dort neu zu erfassen sucht, wo im Diskurs der Medienwissenschaft mit generellen Urteilen über Interaktivität und Immersion aus zu großer Distanz oft ins Leere gegriffen worden ist.*

Markus Breuer (Hg.): E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft

Dez. 2012, Hardc., 148 S., teilw. farb. Abb., ISBN 978-3-86488-026-1, 26,90 € (D) 27,65 € (A), 33,90 CHF

Der Sammelband will einen Beitrag dazu leisten, die öffentliche Diskussion über das Thema „E-Sport“ zu versachlichen. Die Beiträge gehen u. a. folgenden Fragen nach: Welche Transfereffekte digitaler Spiele lassen sich aus physiologischer Perspektive erwarten? Verfügen professionelle E-Sportler über schnellere Reaktionen als Casual Gamer? Welche pädagogischen Einsatzmöglichkeiten ergeben sich? Inwieweit ähnelt der professionelle E-Sport dem konventionellen Sport, beispielsweise hinsichtlich der Organisation? Wie kann der elektronische Sport in der Unternehmenskommunikation eingesetzt werden? Und welche Rolle nimmt er für einen global agierenden Publisher ein?

**Sebastian Felzmann: Playing Yesterday Mediennostalgie im Computerspiel**

Juni 2012, 102 S., farb. Abb., ISBN 978-3-86488-015-5, 22,50 € (D), 23,13 € (A), 27,90 CHF

Christian Huberts am 3.7.12 auf seinem Blog *Schau an: Playing Yesterday ist jedem zu empfehlen, der/die sich für Retrogaming und Techniknostalgie interessiert. Dass es sich „nur“ um eine aufgebohrte Masterarbeit handelt, merkt man dem Buch – abgesehen vom relativ geringen Umfang – nicht an. Sebastian Felzmann schreibt gut verständlich, findet stets nachvollziehbare Beispiele zur Illustration seiner Thesen und weiß durch kleine Anekdoten und Querverweise weiterführen-des Interesse für das Thema zu wecken. Eine willkommene, progressive Bereicherung für die doch selbst noch sehr „nostalgische“ Auseinandersetzung mit Computerspielen in Deutschland.*

Daniel Appel, Christian Huberts, Tim Raupach, Sebastian Standke (Hg.):**Welt | Krieger | Shooter Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?**

März 2012, Hardc., 232 S., farb. Abb., ISBN 978-3-86488-010-0, 28,50 € (D) 29,30 € (A), 36,90 CHF

Der Band betrachtet das Computerspiel als ernstzunehmenden Vermittler von Kriegserfahrung und Geschichte. Anhand von Begriffen wie „Realismus“, „Authentizität“ und „Erinnerung“ nähern sich die Autor/innen den Verhältnissen zwischen Krieg und Spiel, zwischen Medium und Geschichtserzählung.

Achim Fehrenbach stellte am 20.3.2012 auf *Zeit Online* unter der Überschrift „Kriegsspiele sind Erinnerungsmedien“ den Sammelband vor. Hier ein kurzer Auszug aus der ausführlichen Besprechung:

Nicht nur thematisch, auch inhaltlich erweist sich der Sammelband als abwechslungsreich: Literarische Beiträge stehen neben Essays und streng wissenschaftlichen Texten. Höchst lesenswert ist, wie der Kulturwissenschaftler Christian Huberts das Spiel World at War analysiert. „In World of War ist der Krieg casual, ein lässiger Spaziergang“, schreibt Huberts. „Leben ist ein automatisch nachwachsender Rohstoff und Waffen sind allgegenwärtige Wegwerfprodukte.“ Statt Existenzangst zu erzeugen, ähnele das Spiel mehr einer Achterbahnfahrt in einem Freizeitpark – auf sicheren Schienen und fest angeschnallt. [...]

Benjamin Sterbenz: Genres in Computerspielen – eine Annäherung

Okt. 2011, Hardc., 128 S., ISBN 978-3-940317-99-5, 24,50 € (D) 25,19 € (A), 31,50 CHF

Medien, Entwickler, aber auch Forscher verwenden gerne Begriffe wie Rollenspiel, Ego-Shooter oder Simulation – was darunter exakt zu verstehen ist und warum ein Spiel einem bestimmten Genre zuzuordnen ist, bleibt oft unklar. Dieses Buch zeichnet die historische Entwicklung und den technischen Fortschritt in der Computerspielentwicklung und die damit verknüpfte Entwicklung der Genres nach. In weiterer Folge wird die Verwendung des Genre-Begriffs in den Medien, in Sachbüchern und durch Spiele-Entwickler dargestellt und untersucht. Ferner wird der Umgang mit Genres in der Wissenschaft analysiert.

Markus Breuer: E-Sport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse

Juli 2011, 342 S., ISBN 978-3-940317-97-1, 31,90 € (D) 32,79 € (A), 41,90 CHF [Zugl.: Diss., Univ. Jena, 2011]

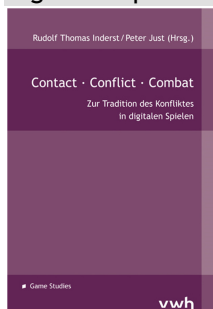
E-Sport spielt im Leben vieler Jugendlicher eine wichtige Rolle: Sie organisieren sich in Clans, treten in diversen Disziplinen gegeneinander an und besuchen die großen Turniere. Diese Arbeit untersucht mithilfe wirtschaftswissenschaftlicher Instrumente, welche Kräfte den E-Sport aktuell beeinflussen und in welche Richtungen er sich künftig entwickeln kann. Dabei wird die Rolle verschiedener Gruppen untersucht: Spieleindustrie, Event-Manager und die Spieler selbst. Und: Soll die öffentliche Hand den elektronischen Sport verbieten oder fördern? Wie ließen sich solche Eingriffe ordnungsökonomisch begründen?

Michael Mosel: Deranged Minds Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel

Juni 2011, Hardc., 146 S., meist farb. Abb., ISBN 978-3-940317-96-4, 27,50 € (D) 28,27 € (A), 36,90 CHF

Viele Computerspiele neigen zur subjektiven Erzählung und/oder tauchen in die meist verstörte Psyche ihrer Protagonisten ein. Der Autor geht mithilfe des Genette'schen Fokalisierungskonzepts der Frage nach, welche Formen eine Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel annehmen kann. Hierfür werden literarische und filmische Subjektivierungskonzepte so modifiziert, dass sie den spezifischen Eigenschaften des Computerspiels Rechnung tragen. So wird gesondert auf das Interface eingegangen und dieses mithilfe des Konzeptes der Involvierung sowohl software- als auch hardwareseitig untersucht, um Interaktivität im Computerspiel beschreiben zu können.

Rudolf Thomas Inderst, Peter Just (Hg.): Contact · Conflict · Combat Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen Feb. 2011, 274 S., farb. Abb., ISBN 978-3-940317-89-6, 29,90 € (D) 30,74 € (A), 41,90 CHF



Konflikte sind eine kulturelle, soziale und psychologische Konstante in der Menschheitsgeschichte. Digitale Spiele greifen seit jeher mannigfaltig auf das Konzept des Konfliktes zurück; seiner unterschiedlichen Ausprägung tragen die Autoren mit ihren Arbeiten über Begriffsherkunft und Variation, Genrevielfalt und ästhetische Dimensionen von digitalen Reibungsflächen auf wissenschaftlich stringente, aber dennoch lesefreundliche Art und Weise Rechnung.

Unter der Überschrift „Konflikte als Reflexion und Fundgrube“ stellte Achim Fehrenbach am 21.3.2011 in *Zeit Online* den Sammelband ausführlich vor. Sein Fazit lautet:

Contact · Conflict · Combat ist also gleich in doppelter Hinsicht zu empfehlen: Als Reflexion über ein vielschichtiges Medium und als Fundgrube für Spielefans.

Gudrun Werdenich: PC bang, E-Sport und der Zauber von StarCraft Koreas einzigartige Rolle in der Welt des elektronischen Sports 2. Aufl., Juli 2016, Paperback [2010 als Hardc.], 134 S. zahlr., teilw. farb. Abb., ISBN 978-3-86488-107-7, 21,80 € (D), 22,41 € (A), 26,50 CHF

Onlinespiele bestreiten einen erheblichen Teil der Umsätze der (süd-) koreanischen Unterhaltungsindustrie – es hat sich hier auch längst eine Sportart etabliert, die in Europa noch ein Schattendasein fristet: E-Sport, das wettkampfmäßige Spielen von Computerspielen. Koreanische Profispieler werden von ihren Fans wie Popstars gefeiert und können sich der Unterstützung von Seiten der Politik und großer Unternehmen erfreuen. Die Autorin geht der Frage nach, warum und wie der elektronische Sport gerade in Korea einen weltweit so außergewöhnlichen Stellenwert erreichen konnte.

Axel Melzener: Weltenbauer Fantastische Szenarien in Literatur, Games und Film [Reihe: „AV-Medien“] Juli 2010, Hardc., 394 S., zahlr. Abb. (S/W), ISBN 978-3-940317-76-6, 31,50 € (D) 32,38 € (A), 43,50 CHF



Fiktive Welten spielen eine Schlüsselrolle in der modernen Entertainment-Industrie. Gamer tauchen in die *World of Warcraft* ein, Leser verschlingen die *Harry Potter*-Bücher und Kinzuschauer strömen für *Avatar* in die Kinosäle. Alle diese Erfolge haben eines gemeinsam: ein detailliertes Szenariodesign mit faszinierenden Handlungsorten, Kulturen und Themen. *Weltenbauer* analysiert als erstes Buch seiner Art medienübergreifend die Zutaten, die ein spannendes fantastisches Setting ausmachen und richtet sich dabei gleichermaßen an Spieleentwickler, Drehbuchautoren und Schriftsteller – sowie jeden Fantasy-Fan. *Weltenbauer* ist eine spannende Reise in die Vergangenheit und Zukunft des fantastischen Geschichtenerzählens. *Weltenbauer* stellt das umfassendste deutschsprachige Buch über das Fantasy-Genre dar und erläutert anhand von klassischen und aktuellen Beispielen fachkundig Herangehensweisen für alle, die es den großen

Mythenschöpfern gleichtun oder als Fans einfach mehr über ihr Lieblingsgenre wissen möchten.

Katharina-Maria Behr: Kreativer Umgang mit Computerspielen Die Entwicklung von Spielmodifikationen aus aneignungstheoretischer Sicht [Zugleich: Diss., Univ. Zürich, 2009] Juli 2010, Hardc., 332 S., teilw. farb. Abb., ISBN 978-3-940317-75-9, 31,50 € (D) 32,38 € (A), 42,90 CHF

Obwohl Modding – die Entwicklung von Zusatzinhalten durch Nutzer – essenzieller Bestandteil der Computerspielkultur ist, hat dieses Phänomen bisher kaum wissenschaftliche Aufmerksamkeit gefunden. Die Autorin zeichnet zunächst die Entwicklung von Modding seit den 1970er-Jahren nach und bietet einen umfassenden Überblick zur Forschungslage. Anschließend werden zwei quantitative Online-Befragungen vorgestellt. Dabei rücken die Computerspieler, die Modding als Hobby betreiben, in den Fokus.

Aldo Tolino: Gaming 2.0 - Computerspiele und Kulturproduktion Analyse der Partizipation von Computerspielern an einer konvergenten Medienkultur und Taxonomie von ludischen Artefakten März 2010, Hardc., 494 S., zahlr. farb. Abb., ISBN 978-3-940317-66-7, 44,90 € (D) 46,16 € (A), 64,90 CHF

Die Arbeit untersucht mediale Artikulationen von Computerspielern sowie ihre Motivation, in teils kooperations- und kommunikationsintensiven Projektgesellschaften ludische Artefakte zu entwerfen und zu realisieren. Als *ludic artefacts* werden hier Medienprodukte bezeichnet, die aus Spielen heraus und durch das Spielen entstehen. Auf Basis der Analyse von 160 farbig bebilderten Fallstudien entsteht eine Taxonomie von ludischen Artefakten, in der die medialen Artikulationen in sechs Hauptkategorien vertort werden. [Zugleich: Diss., Univ. für Angewandte Kunst Wien 2008]

Hagen Hoffmann urteilt auf der Online-Rezensionsplattform media-mania.de: *Tolino analysiert die Entstehung und Bedeutung ludischer Artefakte in seiner voluminösen Doktorarbeit, die – natürlich – im Verlag Werner Hülsbusch erschienen ist und auf 460 Seiten das Thema umfassend behandelt. Zentraler Bestandteil des Werks ist dabei die Sammlung ludischer Artefakte in Form von 160 Fallbeispielen, jeweils mit farbigen Abbildungen und Kurzbeschreibung. Am spannendsten findet der Rezensent die [...] Auswertung ludischer Artefakte im dritten Kapitel, das die Produktion dieser Artefakte durch Spieler kategorisiert und eine eigene Systematik, eine Taxonomie skizziert. Hier wird der eigentliche Verdienst Tolinos deutlich, der auch für weitergehende Forschungen von Bedeutung ist.*

Rudolf Thomas Inderst, Daniel Wüllner: 10 Fragen zu Videospielen

Dez. 2009, Hardc., 208 S., keine Abb., ISBN 978-3-940317-56-8, 22,90 € (D) 23,54 € (A), 34,90 CHF

„Was sind Videospiele?“, „Gibt es diese Killerspiele wirklich?“ oder „Können Videospiele Kunst sein?“ – diese und sieben weitere, vermeintlich „einfache“ Fragen stehen im Zentrum dieses Bandes. Den 10 Fragen zu Videospielen stellen sich über 50 Persönlichkeiten aus der Spielebranche, Journalisten und Wissenschaftler. Während der Lektüre ihrer Antworten ergibt sich ein ebenso heterogenes, spannendes wie amüsantes Bild des Forschungsgegenstandes Videospiel.

Miguel Bethke, Chefredakteur des Spieleportals *The Video Game Critics*, am 18.10.2010: *Wenn es mich auf eine einsame Insel verschlagen würde und eine gute Fee mir sagen würde „Drei Dinge darfst du mitnehmen“, 10 Fragen zu Videospielen wäre mit Sicherheit unter diesen drei Dingen, denn es ist schön, einfach mal die Meinungen von Personen zu lesen, die sich nicht an einem Konsolenbashing versuchen, sondern aus ihrer Liebe zu Videospielen heraus sich den kritischen und humorvollen Fragen der Herren Inderst und Wüllner stellen.*

Daniel Pietschmann: Das Erleben virtueller Welten Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen 2. Aufl., Juli 2017, Paperback [2009 als Hardc.], 180 S., 33 meist farb. Abb.

ISBN 978-3-86488-108-4, 24,80 € (D), 25,50 € (A), 29,90 CHF

Die Arbeit beschäftigt sich mit den Erfahrungen der Nutzer während des Spielens aus einer medienpsychologischen Perspektive. Sie diskutiert dabei Ansätze wie Presence, Flow, Immersion sowie kognitive Absorption, prüft ihre Anwendbarkeit auf Computerspiele und entwickelt ein Modell der Involvierung in Computerspielen. Da bei Spiele-Plattformen wie der *Nintendo Wii* authentische Eingabegeräte das Spielerlebnis prägen, wird die sensomotorische Immersion als Teilbereich der Involvierung genauer analysiert.

Monica Alice Mayer: Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?

Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele

Sept. 2009, Hardc., 496 S., teilw. farb. Abb., ISBN 978-3-940317-54-4, 36,90 € (D) 37,93 € (A), 56,50 CHF

Immer mehr Menschen spielen immer mehr digitale Spiele. Für Außenstehende ist dieses Verhalten oft unverständlich: Was macht die Faszination aus? Wie kann jemand so lange vor einem Spiel hocken? Welche Konsequenzen hat das Spielen? Monica Mayer lässt SpielerInnen selbst zu Wort kommen und von ihren Erfahrungen berichten. Dadurch bekommt das Buch eine Lebendigkeit und Lebensnähe, die selten in einem Fachbuch zu finden sind. Ein Fachbuch ist es dennoch. Es vermittelt wichtige Denkanstöße für Wissenschaftler, Pädagogen, Psychologen, Politiker und Eltern und versucht abschließend die Frage zu beantworten: „Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?“. [Zugl.: Diss., Univ. Bamberg 2009]

Anja Beyer, Gunther Kreuzberger (Hg.): Digitale Spiele - Herausforderung und Chance

(Tagungsband LIT 2006/07) August 2009, 344 S., zahlr. Abb. (S/W), ISBN 978-3-940317-04-9, 32,50 € (D)

Digitale Spiele gehören seit langem zu den erfolgreichsten Medien weltweit. Sie sind aber nicht nur Unterhaltungsmedien, sondern auch Computerprogramme, PR-Werkzeuge, Lernwelten und vieles mehr. 2006 und 2007 widmeten sich die Leipziger Informatik-Tage dem wissenschaftlichen Gedankenaustausch über das Phänomen Computerspiele.

Rudolf Thomas Inderst: Vergemeinschaftung in MMORPGs

Juni 2009, Hardc., 392 S., 13 farb. Abb., ISBN 978-3-940317-50-6, 34,90 € (D)

Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) stellen eines der erfolgreichsten Computerspielgenres dar. Weltweit bereisen Millionen von Menschen fantastische Welten und schließen sich in Spielergilden zusammen. Ausgehend von der These, dass Gilden in MMORPGs Versuche der Etablierung eines bestmöglichen Gemeinwesens für die Spielerindividuen darstellen, spürt der Autor diversen Utopifizierungsstrategien nach. Er findet diese vor allem in den Bereichen des alternativen Kapitals nach Pierre Bourdieu und dem Wirtschaftsmodell einer Geschenk-ökonomie. [Zugleich: Diss., Univ. München, 2008]

Karl H. Stingeder auf dem *SLAM multimedia channel* im März 2011: *Kein „Child's Play“, sondern eine wissenschaftlich fundierte Auseinandersetzung mit Online-Rollenspielen als „Formen utopischer Lebenswelten“ sowie als soziale Interaktions-Katalysatoren. Die mit knapp 400 Seiten umfangreiche, jedoch zumeist leicht zugängliche Studie verortet im Zuge der Analyse der „sozialen Vergemeinschaftung“ an Hand vieler Praxisbeispiele mögliche Modelle für kommende gesellschaftliche und politische Adaptionen des „Real Life“. Online-Rollenspiele werden dabei vom Autor dezidiert als soziale Netzwerke mit hohem Anteil an „symbolischem“ sowie „sozialem Kapital“ gesehen.*

Jürgen Sieck, Michael A. Herzog (Hg.): Kultur und Informatik: Serious Games (Tagungsband)

Mai 2009, Hardc., 290 S., zahlr. Abb. (S/W), ISBN 978-3-940317-47-6 – **zzt. restlos vergriffen** –

Aktuelle Technologien ermöglichen es, historisch gewachsene und neu interpretierte Muster der Kommunikation und Interaktion unter der Leitidee „Angewandte Spiele“ für viele weitere Anwendungsbereiche zugänglich zu machen. Die siebte Konferenz „Kultur und Informatik“ am 14./15. Mai 2009 in der Berlinischen Galerie widmete sich dem Schwerpunkt „Serious Games“.



Alexander Stoll: „Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern 2. Aufl., Febr. 2018, Paperback [2009 als Hardc.], 194 S., 29 farb. Abb. ISBN 978-3-86488-129-9, 25,50 € (D), 26,21 € (A), 30,90 CHF

Die Debatte um die Wirkungen von Gewalt beinhaltenden Computerspielen reißt nicht ab und fokussiert sich meist auf die Ego-Shooter. Der Grund ist, dass gerade in Ego-Shootern Gewalt als vorherrschende oder einzige Handlungsoption erscheint. Diese Beurteilung der Spielhandlung als Gewalt wird seitens der Spieler aber größtenteils nicht geteilt, sondern eine gänzlich andere Bewertung vorgenommen: Spieler empfinden das, was Beobachter als Gewalt deuten, meist als funktionales Spielelement in einem wettkampfbetonten Spiel und diesen Wettkampf eindeutig als E-Sport.

Michael Mosel (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen 2. Aufl., Juni 2016, Paperb. [2009 Hardc.], 242 S., ISBN 978-3-86488-102-2 26,80 € (D) 27,55 € (A), 31,90 CHF

In der ersten Hälfte widmen sich die AutorInnen den ästhetischen Mitteln des Computerspiels: Musik, Narrativität, Bildästhetik, Realismus synthetischer Bilder sowie Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu literarischen und filmischen Genres. In der zweiten Hälfte des Buches rücken die dispositiven Strukturen des Computerspiels in den Fokus: Ideologievermittlung durch das Dispositiv, verschiedene Erlebensformen der Spieler und Computerspielen als performativer Reflexionsakt.

Tobias Miller von der Redaktion *spielbar.de* am 15.7.2009: *Der Sammelband nähert sich dem Gegenstand Computerspiele aus verschiedenen, geisteswissenschaftlichen Fachrichtungen. Die Beiträge sind etwa aus kultur-, sprach- oder medienwissenschaftlicher Sicht geschrieben. Bemerkenswert ist dabei vor allem das Alter der Autorinnen und Autoren. Sie sind selbst noch Studierende oder haben ihr Studium erst unlängst abgeschlossen. Man könnte auch sagen: ein Buch von Studierenden für Studierende. Zwar setzen die meisten Beiträge keine oder nur wenige Vorkenntnisse voraus, der wissenschaftliche Anspruch ist aber dennoch hoch. Das verdeutlicht schon der Untertitel „Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen“, der zugleich die beiden Schwerpunkte des Buches benennt.*



Roman Seda: Interactive Storytelling im Computerspiel

Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse Dez. 2008, Hardc., 328 S. 63 farb. Abb., ISBN 978-3-940317-33-9, 35,90 € (D) 36,91 € (A), 55,00 CHF

Adventure Games werden in diesem Buch als frühe Formen des Interactive Storytelling im digitalen Medium sowohl auf theoretischer als auch gattungshistorischer Ebene ausführlich beleuchtet. Im Vordergrund stehen dabei Fragen nach dem Konzipieren, Erleben und Vollenden einer interaktiven Geschichte im digitalen Medium des Computers.

Johannes Lierfeld in *MEDIENwissenschaft*, Heft 4/2010, S. 515 f.: *Roman Seda veröffentlichte [...] eine ambitionierte Analyse des Computerspielgenres der „Adventure Games“ und seiner medialen Verortung. Im Zentrum seiner Betrachtungen steht dabei das Verhältnis zwischen Spiel und Erzählung, zwischen Produzent/Spieleautor und Spieler sowie*

zwischen dem Subgenre des „Adventure Games“ und anderen Spielegenres. Seda entwickelt einen breiten theoretischen Unterbau, wobei er einerseits die historischen Traditionslinien des „Adventure Games“ nachzeichnet, andererseits grundlegende Termini Technici aus der Medien- als auch der Spieltheorie ausarbeitet. [...] Fazit: eine breit angelegte und äußerst fundierte Analyse [...].

Hagen Hoffmann schreibt auf *media-mania.de*: *Darin stellt Seda die wohl erste monothematische Untersuchung zu diesem Spielgenre an und wirft dabei Fragen auf, inwieweit sich diese Form des „Interactive Storytelling“ von anderen unterscheidet, welche Besonderheiten sie aufweist und wie sie sich im Lauf der Zeit entwickelt hat. [...] Damit hat Roman Seda Grundlagen in der Forschung des Adventures erarbeitet, die es in dieser Form bislang noch nicht gab.*

Bernhard Rapp: Selbstreflexivität im Computerspiel

Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games Sept. 2008, Hardc., 252 S., 48 farb. Abb., ISBN 978-3-940317-35-3, 32,90 € (D) 33,82 € (A), 52,90 CHF

Das Theater tut es, in Literatur wie bildenden Künsten ist es gängige Praxis, und auch der Film macht es dem Zuschauer regelmäßig vor – die ausdrückliche Beschäftigung mit sich selbst, dem eigenen Medium, seinen Möglichkeiten und Grenzen. Für das Medium Computerspiel ist eine systematische Beschäftigung mit den dort gleichfalls präsenten selbst-reflexiven Strategien bislang ausgeblieben. Die vorliegende Arbeit schließt diese Lücke und untersucht das Phänomen ästhetisch und thematisch expliziter Selbstbezüglichkeit in Computerspielen. [Zugl.: Diss., Univ. Konstanz 2007]

Hagen Hoffmann urteilt auf *media-mania.de*: *Selbstreflexivität im Computerspiel – was genau ist darunter zu verstehen? Ebenso wie im Film oder Buch kommt es auch in diesem neueren Medium vor, dass es sich selbst thematisiert, persifliert, analysiert und in den Mittelpunkt rückt. [...] Bernhard Rapp hat ein hochinteressantes und spannendes Thema für seine Dissertation gewählt, die [...] die soziologische Bedeutung von Computerspielen zeigt (und die Wichtigkeit der Game Studies unterstreicht).*

Tim Rittmann: MMORPGs als virtuelle Welten Immersion und Repräsentation

Juli 2008, Hardc., 134 S., 19 meist farb. Abb., ISBN 978-3-940317-20-9, 26,50 € (D) 27,24 € (A), 42,90 CHF

MMORPGs wie *World of Warcraft* haben eine millionenfache Fangemeinde. Sie stellen komplexe virtuelle Welten dar, die mithilfe eines Avatars besucht werden und die für den User eine neue Qualität der Immersion bieten. Der Autor diskutiert zunächst die historischen und spieltheoretischen Grundlagen von virtuellen Welten, um dann im Hauptteil vier Ebenen der Immersion, des „Eintauchens“ in die alternative Realität, zu identifizieren: die räumliche Ebene, die Ebene des Gameplays (die ludische Ebene), die narrative und die soziale Ebene.

Steffen Haubner schreibt in der *Stuttgarter Zeitung* Nr. 247 vom 22.10.08 auf der S. 12 u.a.: *Primäres Ziel des Autors ist es, das Phänomen des „Abtauchens“, wissenschaftlich als Immersion bezeichnet, nachvollziehbar zu machen. Dabei ist ihm eine kenntnisreiche Einführung in die Thematik gelungen, die nur gelegentlich mit einem etwas akademischen Schreibstil nervt.*

Stephan Schwingeler: Die Raummaschine Raum und Perspektive im Computerspiel

April 2008, Hardc., 172 S., 59 meist farb. Abb., ISBN 978-3-940317-24-7, 28,90 € (D) 29,71 € (A), 46,90 CHF

Die Raummaschine bietet einen kunsthistorisch fundierten Überblick über die Darstellung von Raum im Computerspielbild. Die verschiedenen Raumkonzepte, die Computerspielen zugrunde liegen, werden kategorisiert und diskutiert. Bilder heutiger Computerspiele sind digital, automatisch erzeugt, perspektivisch, dreidimensional, in Echtzeit berechnet, bewegt und interaktiv. Sie werden für den User zu virtuellen Räumen, in die er sich hineinbegibt.

Martin Mühl hebt in *thegap* No. 089, S. 134, den gebotenen feinen Überblick über die Geschichte der theoretischen Beschäftigung mit dem Bild und der Perspektive hervor.

Hannes Witzmann: Game Controller Vom Paddle zur gestenbasierten Steuerung

Nov. 2007, Hardc., 128 S., 47 meist farb. Abb., ISBN 978-3-940317-14-8, 25,90 € (D) 26,63 € (A), 43,00 CHF



Vom hölzernen *Automatic Skill Shooter* aus dem Jahre 1894 über den Controller der ersten TV-Konsole *Magnavox Odyssey* 1972 bis zur gestenbasierten Steuerung der *Nintendo Wii* 2006

Im Game Design und Research werden Grafik, Story, Leveldesign, Gameplay und auch das Interface intensiv behandelt. Der Game Controller – in Form von Joypad oder Maus und Tastatur – wird bislang jedoch meist als gegeben hingenommen. Bedingt durch Entwicklungen wie *EyeToy*, *Nintendo DS* oder *Wii* wird sich dies in Zukunft ändern. Denn die gestenbasierte Spielsteuerung erweitert die bisherigen Möglichkeiten um eine zusätzliche Interaktionsebene.

Im Juni 2011 stellte Patrick Drexler auf dem *SLAM multimedia channel* das Buch von Hannes Witzmann vor: *Obwohl es sich um Fachliteratur handelt, präsentiert Witzmann sein Buch spannend und bietet Abwechslung durch Originalzitate aktueller und einstiger Branchengrößen, aber auch Originalbilder früherer sowie gegenwärtiger Entwicklungen. [...] „Game Controller“ ist ein gelungenes Werk und richtet sich an alle Videospielinteressierte.*

Jörg Pacher: Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität

Okt. 2007, Hardc., 148 S., 21 meist farb. Abb., ISBN 978-3-940317-10-0, 27,90 € (D) 28,68 € (A), 46,00 CHF

Hagen Hoffmann schreibt auf *media-mania.de*: *Die wissenschaftliche Erforschung von Computerspielen kommt langsam in die Gänge. Die Publikationen häufen sich auch hierzulande, vor allem in kleineren philologischen Verlagen erscheint die eine oder andere Perle zum Thema Game Studies. Wer sich einen ersten Überblick über die Forschungssituation verschaffen will, musste bislang allerdings mit umfassenden Wälzern vorlieb nehmen, die teilweise Vorwissen erforderten oder bereits ins Spezielle gingen. [...] Wer aber einen schnellen und flott geschriebenen Zugang zu der Materie sucht, wird Pachers Ausführungen schätzen.*

Einige weitere Titel aus der Reihe sind in Vorbereitung! Aktuelle News, Erscheinungstermine, Inhaltsverzeichnisse und Rezensionen gibt es immer im Verlags-Blog unter www.vwh-verlag.de (auch via RSS).

Bestellungen bitte am schnellsten und (für Endkunden) versandkostenfrei *direkt beim Verlag* im Shop unter www.vwh-verlag-shop.de oder formlos via Mail (vertrieb@vwh-verlag.de) (auf Rechnung, wissenschaftliche Bibliotheken erhalten 5% Rabatt), ferner über Amazon, buchhandel.de, booklooker.de oder andere Online-Shops sowie natürlich den örtlichen Buchhandel.

Wenn **Sie** ein interessantes Manuskript zum Themenfeld „Game Studies“ haben oder ein Buchprojekt (Monografie, Sammelband, Kongressband, ...) planen, setzen Sie sich bitte gerne frühzeitig mit dem vwh-Verlag in Verbindung! Die günstigen Konditionen, die herstellerische Qualität, die schnelle Abwicklung und das engagierte Marketing werden auch Sie überzeugen.