

rezensionen:kommunikation:medien

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

Bettina Schwarzer, Sarah Spitzer (Hrsg.): Digitale Spiele im interdisziplinären Diskurs

Redaktion · Freitag den 3. Juli 2015

Rezensiert von *Claudia Wilhelm*



Der von Bettina Schwarzer und Sarah Spitzer herausgegebene Band versammelt Aufsätze zur technischen Entwicklung, zu aktuellen Phänomenen im Bereich Online-Spiele und Social Media, lerntheoretischen Aspekten und zur Vermarktung digitaler Spiele. Er möchte damit eine interdisziplinäre Perspektive auf aktuelle Entwicklungen im Forschungsfeld digitale Spiele bieten.

Im ersten Beitrag des Bandes, verfasst von [Marc Hauck](#), wird der Blick zunächst auf die technische Entwicklung von Computer- und Videospielen, beginnend in den 1950er Jahren, gerichtet. Die Betrachtung mündet in der Beschreibung aktueller Entwicklungen des Spielmarktes wie etwa die Herausbildung neuer Marktsegmente, z. B. Online Gaming, Social Gaming und Mobile Gaming. Diese bilden gleichzeitig den Ausgangspunkt für die weiteren Beiträge des Bandes, die sich vornehmlich mit diesen – aktuell vieldiskutierten und beforschten – Bereichen des Forschungsfeldes aus jeweils unterschiedlicher Perspektive befassen. Online-Rollenspiele werden sowohl aus Aneignungsperspektive in ihrer Bedeutung im mediatisierten Alltag von Jugendlichen diskutiert (Beitrag von [Kai Erik Trost](#)) als auch hinsichtlich ihrer sozialen und kulturellen Dimension beleuchtet (Beitrag von [Elke Hemminger](#)).

Daran anschließend setzt sich der Beitrag von Bettina Schwarzer mit dem Suchtpotential von Online-Spielen auseinander und identifiziert personen-, spiel- und kontextbezogene Einflussfaktoren. Auf Basis pädagogisch-psychologischer Grundlagen diskutiert [Carina Michel](#) in

ihrem Beitrag die Anwendung von Game-based Learning in der Hochschullehre. Am Beispiel der Dienste [Foursquare](#) und [Duolingo](#) untersucht Friedemann Rapp in seinem Text das Konzept Gamification als Übertragung von spielerischen Elementen auf spielfremde Anwendungen. Schließlich folgt im Beitrag von Olaf Horstmann, [Stephan Wilczek](#) und [Tamara Ebner](#) eine Fallstudie zur Vermarktung von Social Games, in der verschiedene Online-Marketinginstrumente (z. B. Facebook-Funktionen wie “likes”, Blogs, Google AdWords) vorgestellt werden.

Der Band fügt sich gut in die [Reihe Online-Medienmanagement](#), die ebenfalls von Bettina Schwarzer und Sarah Spitzer herausgegeben wird, und bietet neben anwendungsbezogenen Themen Einblicke in verschiedene Bereiche der Forschung zu digitalen Spielen (z. B. Gamification, Game-based Learning). Die Konzentration auf Online-Spiele und Social Media zeugt von einer Orientierung an aktuellen Themen. Interdisziplinär angelegt ist der Sammelband insofern, als dass die Aufsätze aus verschiedenen Disziplinen kommen, wobei sowohl sozialwissenschaftliche (Beiträge von Trost, Hemminger, Schwarzer und Michel) als auch wirtschaftswissenschaftliche (Beiträge von Hauck, Rapp und Horstmann/Wilczek/Ebner) Schwerpunktsetzungen Berücksichtigung finden. Es fehlt jedoch eine Verlinkung zwischen den Beiträgen, die sich bei einigen angeboten hätte, da gerade die Texte zu Online-Rollenspielen thematisch gut aufeinander Bezug nehmen könnten, zumal der Band keine thematische Untergliederung aufweist (bei insgesamt nur sieben Beiträgen erscheint diese jedoch eher verzichtbar). Formal zeigt sich dies darin, dass die Beiträge keine einheitliche Zitation aufweisen. Dies ist wohl auch der Interdisziplinarität geschuldet, Einheitlichkeit würde den Lesefluss jedoch erleichtern.

Insgesamt eignet sich der Band als ergänzende Lektüre, insbesondere zu Online und Social Games, da er Perspektiven bietet, die in Handbüchern oder einführenden Werken zu digitalen Spielen nur am Rande gestreift werden können.

Links:

- [Verlagsinformationen zum Buch](#)
- [Webpräsenz von Prof. Dr. Bettina Schwarzer an der Hochschule der Medien Stuttgart](#)
- [Webpräsenz von Prof. Dr. Sarah Spitzer an der Hochschule der Medien Stuttgart](#)
- [Webpräsenz von Dr. Claudia Wilhelm an der Universität Erfurt](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag den 3. Juli 2015 um 08:00
in der Kategorie: [Einzelrezension](#).
Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden.
Kommentare und Pings sind momentan geschlossen.