

**medienimpulse-online, bmukk, (22.09.2011,
<http://www.medienimpulse.at/articles/view/326>)**

Von Karl H. Stinger

Abseits der vielbeachteten "Killerspiele"-Debatte bietet "Shooter" ein ambitioniertes Kompendium bestehend aus 16 Aufsätzen, das sich insbesondere durch eine beachtliche Diversifikation der Forschungsansätze auszeichnet. Es wird also nicht zuviel versprochen, wenn der Band in seinem Untertitel "Eine multidisziplinäre Einführung" verspricht: Da werden kunstwissenschaftliche Perspektiven im Kompendium ebenso angesprochen wie pädagogische Betrachtungen; auch finden sich sowohl soziologische Forschungszugänge als auch eine kulturelle Analyse über die semiotische Bedeutung von

Waffensymbolen in Shootern und deren gesellschaftliche Implikationen. Des Weiteren werden die Relevanz von Fan-Subkulturen im Zusammenhang mit der Community-Bildung rund um Modifikationen sowie die Bedeutung von filmischen Welten in Shooter-Spielen beleuchtet.

Die Stärke des Sammelbands kann gleichzeitig auch als Schwäche gewertet werden. So vielfältig die Beiträge auch sind, eine vertiefende Debatte spezifischer Ansätze mittels verschiedener Beiträge zu gleichen Zugängen sollte nicht erwartet werden. Allerdings wird mit zwei Aufsätzen über erziehungswissenschaftliche Aufgabenstellungen sowie zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung der proklamierten "Killerspiele" der medialen Priorisierung der pädagogischen "Problematik" durchaus Rechnung getragen.

Insgesamt zeichnen sich die Beiträge durchwegs durch eine klare Strukturierung der behandelten Themenschwerpunkte und durch ein beachtliches Quellenrepertoire aus. Fast immer kommt zum Ausdruck, dass die jeweiligen Autoren vom Fach sind und sich bereits eingehend mittels mehrerer Publikationen mit dem jeweiligen Spezialgebiet auseinandergesetzt haben. Einige Aufsätze heben sich dabei durch eine ansprechende Verbindung von praktischen Bezügen eigener Spielerfahrung hervor, welche als Ausgangspunkt für Interpretationen sowie neue Fragestellungen fungieren.

Hervorzuheben ist hier insbesondere Alexander Knorrs Beitrag über die Mod-Kultur im Fahrwasser der Shooter-Spiele "Quake" und "Doom". Er schließt aus seiner Betrachtung und Beteiligung an diesen Fan-Communities, dass sich die Kultur der Gemeinschaft durch gemeinsame soziale Praxis und Interaktion - gemeint ist das Spielen von Fan-Maps und die Diskussion in den dazu gehörigen Foren - widerspiegelt.

Auch bietet die in Summe ausgewogene themenspezifische Vielfalt der Beiträge zu vielen interessanten Bereichen des Computerspielens zahlreiche anregende Impulse für vertiefende Arbeiten. Und vielleicht können mit diesem Sammelband sogar

Anknüpfungspunkte für ein besseres Verständnis der häufig populistisch und (meist durch Nicht-Spieler) pauschal

gebrandmarkten "Killerspiele" erschlossen werden. Nicht zuletzt wegen der übersichtlichen Quellenzitation, jeweils am Schluss der Beiträge, liest sich "Shooter" trotz des wissenschaftlichen Anspruchs größtenteils flüssig und präsentiert sich somit auch für Nicht-Experten verständlich und informativ gleichermaßen.

Fazit: Die durchwegs ergiebige und teils überaus fesselnde Lektüre dieses Kompendiums bietet facettenreiche Einblicke in die junge und ambitionierte Computerspiel-Forschung. Summa summarum bietet "Shooter" eine ergiebige Lektüre und einen viel versprechenden Zugang zum Verständnis der digitalen Spielkultur; positiv hervorzuheben ist, dass der Gutteil der Beiträge eine ausgesprochen gute Balance zwischen wissenschaftlichem Anspruch und einfacher Lesbarkeit erreicht.