Twitter (Streaming, REST und Search) sowie über verschiedene Tools zur Datenerhebung; Mike Thelwall stellt Möglichkeiten der „Sentiment Analysis and Time Series with Twitter" vor und Jessica Einspänner, Mark Dang-Anh und Caja Thimm zeigen, wie sich Twitter-Daten computergestützt inhaltsanalytisch untersuchen lassen. Zusammen mit den anderen drei Beiträgen bieten sie einen hilfreichen Methodeneinstieg insbesondere für diejenigen, die noch wenig Erfahrung mit der Analyse von Twitter-Daten haben.

Im Kapitel „Perspectives" werden dann einige Besonderheiten von Twitter in den Blick genommen: In sechs Beiträgen wird sich hier mit Phänomenen beschäftigt, die über das Grundlagenwissen hinausgehen. So studiert zum Beispiel Alex Leavitt die Infrastruktur und Verbreitung von „Memes", Rowan Wilken zeigt, wie sich die mit einer Geolocation versehenen Tweets für eine Analyse einsetzen lassen, und Miranda Mowbray stellt verschiedene Varianten sog. Bots („Automated Twitter Accounts") vor. Auf diese Weise wird das Bild einer „Twitter-Kultur" gezeichnet, mit dem sich der Untersuchungsgegenstand noch besser in einen gesellschaftlichen Zusammenhang verorten lässt.

Den weitaus größten Anteil des Buches macht schließlich das Kapitel „Practices" aus, das aus einer Fülle von Fallstudien und Forschungsüberblicken zu den sechs Themenbereichen Populärkultur, Markenkommunikation, Politik, Journalismus, Krisenkommunikation und Wissenschaft besteht. In 15 Beiträgen gelingt ein tiefer Einstieg in die Materie, wobei es erfreulich ist, dass die Ergebnisse zumeist über die untersuchten Fälle hinaus eingeordnet werden. Besonders hervorzuheben sind hier die Beiträge „The Perils and Pleasures of Tweeting with Fans" von Nancy Baym, „Political Discourses on Twitter: Networking Topics, Objects, and People" von Axel Maireder und Julian Ausserhofer sowie „The Gift of the Gab: Retweet Cartels and Gift Economies on Twitter von Johannes Paßmann, Thomas Boeschoten und Mirko Tobias Schäfer.

Für die Medien- und Kommunikationswissenschaft eignet sich „Twitter and Society" in mehrfacher Hinsicht: Der Band vereint eine Einführung in die zentralen Konzepte und Methoden der Twitter-Forschung, eine Übersicht über den aktuellen Forschungsstand sowie verschiedene theoretische Ansatzpunkte, die bei der Analyse und Einordnung des Gegenstandes helfen. In ihrer Einleitung schreiben die fünf Herausgeberinnen und Herausgeber: „With this volume, we aim to present both a broad and a detailed picture of the many specific practices through which Twitter is located *in* society, in order to explore the intersections between Twitter *and* society." Als Fazit lässt sich sagen: Es ist ihnen gelungen.

Christian Strippel

Jeffrey Wimmer
Massenphänomen Computerspiele
Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte
Konstanz: UVK, 2013. – 204 S.
ISBN 978-3-86764-088-6

Computerspiele sind Alltag. Wachsende Märkte, steigende Nutzerzahlen und immer neue Ausdeutungen digitaler Spielformen zeigen dies ebenso wie die große Zahl der Tagungen, Studien und Veröffentlichungen zum Thema. Neben der Medien- und Kommunikationswissenschaft beschäftigen sich auch Psychologie, Soziologie, Pädagogik, Philosophie und (Medien-)Ökonomie mit der wissenschaftlichen Aufarbeitung von Computerspielen, deren Nutzung und den Nutzungsfolgen. Die Monographie von Jeffrey Wimmer hat den Anspruch, eine Einführung in dieses komplexe und unübersichtliche Feld zu bieten.

Das klar sozialwissenschaftlich ausgerichtete Buch konfrontiert den Leser mit verschiedenen Perspektiven und Forschungssträngen der Game Studies. In erster Linie werden die Schnittstellen zwischen Nutzung und Nutzern von Computerspielen (Kapitel 3) sowie die Diskussion um die Wirkung des Mediums (Kapitel 4) beleuchtet. Einige historische Fakten, eine medientheoretische Auseinandersetzung (Kapitel 2) sowie ein Einblick in die Computerspielindustrie (Kapitel 5) komplettieren das Werk. Schließlich folgen noch Hinweise auf individuelle und gesellschaftliche Implikationen und Forschungsdesiderata (Kapitel 6). Ob dieser Rundumschlag letztlich sinnvoll ist oder mehr inhaltliche Tiefe statt der gewählten Themenbreite hilfreich gewesen wäre, darüber kann man streiten. Einerseits sind gerade bei aktuellen digitalen Spielen Produktion, Vermarktung, Spielmechanik und Nutzung bzw. Spielkultur derart verzahnt, dass dieser umfassende Blick durchaus Sinn macht. Andererseits wirken einige Details für eine Einführung willkürlich gewählt und nicht immer zielführend.

Das Buch scheint auf den ersten Blick klar strukturiert, jedoch ergeben sich bei genauer Lektüre einige Diskrepanzen zwischen Inhalt und Gliederungsversprechen. So beschäftigt sich der Autor im zweiten Abschnitt „Was sind

https://doi.org/10.5771/1615-634x-2014-2-306 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Computerspiele?“ weniger definitorisch mit dem Computerspielbegriff als vielmehr mit der historischen Entwicklung und dem allgegenwärtigen Phänomen der Onlinespiele. Dies erscheint nicht erwartungskonform, verdeutlicht jedoch gut die Schwierigkeiten bei der Erfassung des Mediums und bestätigt letztlich die Eingangsthese, dass „eine klare und vor allem umfassende Definition des Begriffs ‚Computerspiel‘“(S. 13) kaum zu geben sei. Es ist daher nur pragmatisch, in diesem Abschnitt anhand von Einzelphänomenen – bestimmten Spielen oder Genres – den wissenschaftlichen Diskurs aufzuzeigen. Dadurch werden die vielfältigen Ansätze und die sehr unterschiedlichen Perspektiven auf das Phänomen Computerspiele deutlich. So stehen auf der einen Seite technologische Faktoren wie Spielplattform, Eingabegeräte, Netzwerktechnologie, Software; andererseits sind spielimmanente Elemente – Avatare, Spielraum, Settings, Spielmechaniken – Ankerpunkt der Forschung. An einigen Stellen vermisst der Leser detaillierte Erklärungen zu den Ansätzen. Diese werden jedoch in den Folgekapiteln drei bzw. vier teilweise nachgeliefert. Dazu liefert Kapitel drei auch weitere Definitionen, die durchaus in Kapitel zwei gepasst hätten. Hier erscheint die Struktur also nicht immer stringent.

Allerdings kann über diese Problematik gut hinweggesehen werden. Denn gerade die anekdotenhaften Ausflüge und Querverweise sind für den Lesefluss und das Grundverständnis durchaus förderlich. So ist die Diskussion um Computerspiele als neuartige kulturelle und technische Artefakte, die strukturell eher im Begriffsklärungsteil zu verorten wäre, auch in Kapitel drei gut aufgehoben. Denn hier wird die Verbindung von Spieler und Spiel näher betrachtet. Neben dem Verweis auf Nutzerzahlen und -typologien widmet sich dieser Abschnitt auch dem Unterhaltungserleben in Computerspielen. Darüber hinaus verdeutlicht der Autor anhand von Onlinespielphänomenen und mit Hilfe des Medienkulturkreislaufs, welche kulturelle und soziale Vielfalt digitale Spiele durch Aneignungs- und Vergemeinschaftungsprozesse mittlerweile evozieren.

Einen weiteren Schwerpunkt bildet der Blick auf die Wirkungsforschung in Kapitel vier. Hier widmet sich das Werk neben allgemeinen Ansätzen und der Einbettung des Themenfeldes in den kommunikationswissenschaftlichen Kanon zunächst den zwei Hauptdebatten: Gewalt und exzessives Spielen. Erfrischend ist die Ausweitung des Wirkungsparadigmas auf Transferprozesse, die unter dem Schlagwort *Serious Games* diskutiert werden sowie auf soziale Implikationen. Anhand verschiedener Studien wird die Heterogenität und Komplexität des Phänomens dargestellt. Dabei gelingt es dem Autor, Extremsichten beider Richtungen – der Computerspielkritiker und der -befürworter – zu relativieren, indem immer wieder gegensätzliche Ergebnisse präsentiert und die hohe Kontextabhängigkeit von Nutzung und Wirkung betont werden.

Im anschließenden Abschnitt über die Computerspielindustrie erscheint die Auswahl der Themenfelder etwas willkürlich. So bleibt unklar, warum gerade In-Game-Werbung beleuchtet wird und die Debatten um andere Refinanzierungsmodelle – Stichworte: Free-To-Play, Micropayment, virtuelle Güter – ausgespart wurden. Auch die sehr differenzierten Märkte mit ihren typischen nationalen Eigenheiten und Entwicklungen erfahren keinerlei Beachtung. Stattdessen konzentriert sich der Autor auf die Produktionsseite.

Positiv hervorzuheben ist die Einbindung zahlreicher deutschsprachiger und internationaler Literatur aus verschiedenen Disziplinen. Diese Orientierungsfunktion wird zusätzlich durch ein Verzeichnis mit kommentierter Literatur unterfüttert. So schafft das Buch Anknüpfungspunkte, die einem Einführungswerk angemessen sind.

Mit der Veröffentlichung liegt erstmals ein deutschsprachiges Werk vor, das die wichtigsten Facetten sozialwissenschaftlicher Auseinandersetzung mit Computerspielen beleuchtet. Game Studies-Experten werden kaum Neues finden, jedoch dient es als guter Einstieg ins Forschungsfeld. Die Anbindung an die großen (medien-)soziologischen Gesellschaftsdiskurse der Medienkonvergenz, Mediatisierung, Globalisierung oder Vernetzung macht das Buch schließlich auch für Medienkultur- und Mediensoziologiedebatten zu einer guten Grundlage.

Robert Seifert

https://doi.org/10.5771/1615-634x-2014-2-306 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY