



Federico Alvarez Igarzábal/ Michael S. Debus/ Curtis L. Maughan (Hrsg.): *Violence. Perception. Video Games. New Directions in Game Research.* Bielefeld 2019: transcript. 230 Seiten, 39,99 Euro



Lisa Gotto/ Sebastian Lederle (Hrsg.): *Hollywood im Zeitalter des Post Cinema. Eine kritische Bestandsaufnahme.* Bielefeld 2020: transcript. 336 Seiten, 34,99 Euro



Stephan Brüssel/ Susanne Kaul (Hrsg.): *Echtzeit im Film. Konzepte – Wirkungen – Kontexte.* Paderborn 2020: Brill/Wilhelm Fink. 552 Seiten, 69,00 Euro

Neue Richtungen der Games-Forschung

Die Beiträge dieses englischsprachigen Bandes lassen sich zwei großen Bereichen zuordnen, einerseits einer neuen Deutung der Gewalt-im-Videospiel-Debatte und andererseits der Wahrnehmung und Bedeutung der Spiele. Die Notwendigkeit der veränderten Perspektive auf Gewalt wird damit begründet, dass man sich mehr der Erforschung der Interaktion zwischen Spiel und Spieler zuwenden sollte (vgl. S. 25). Das Thema „Gewalt“ wird dann aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet, aus der Perspektive der Akteur-Netzwerk-Theorie, der kognitiven Psychologie, der Affekttheorie und der Ritualtheorie. Der Beitrag von Derek Price befasst sich mit der Darstellung des Klimawandels in den Spielen und plädiert dafür, den Klimawandel als Form der strukturellen Gewalt zu sehen, die mit anderen Formen materieller Ausbeutung und Unterdrückung interagiert (vgl. S. 111). Sehr interessant ist der Beitrag von Leonie Wolf zur Game-Therapie. Sie kann zeigen, dass die Identifikation mit der Spielewelt dazu führen kann, dass depressive Menschen ihr Selbstbild verändern. Auf diese Weise kann eine Therapie intensiviert werden (vgl. S. 152). Die Beiträge zeichnen ein differenziertes Bild des Themas „Gewalt und Videospiele“.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Hollywood im Zeitalter des Post Cinema

Mit dem Zeitalter des Post Cinema ist das 21. Jahrhundert gemeint, in dem Film nicht mehr die dominante Form der medialen Kommunikation ist. Lisa Gotto und Sebastian Lederle entwickeln ein Konzept des Hollywood-Dispositivs, das über das Kino-Dispositiv hinausgeht, aber noch nicht ganz in einem komplexen postfilmischen Dispositiv aufgeht. Denn „die Entgrenzung des Filmischen im Post Cinema [geht] genauso wie die Bedeutung des Films für kulturelle Aushandlungs- und Selbstverständigungsprozesse“ in dieses Dispositiv ein (S. 21). Die folgenden Beiträge kreisen das Hollywood-Dispositiv von verschiedenen Seiten ein. Besonders lesenswert ist der Beitrag des vor knapp zwei Jahren verstorbenen Thomas Elsaesser. Er sieht positive Feedback-Schleifen am Werk, „welche die neuen Technologien und sozialen Netzwerke dem Management einer Filmgesellschaft oder eines Filmstudios in der postklassischen Phase quasi aufgezwungen haben“ (S. 117). Dieses Feedback besteht aus „Likes“ und Nutzerkommentaren in sozialen Medien ebenso wie aus algorithmischen Empfehlungssystemen. Diese neuen Möglichkeiten würden neue „Bildräume, die uns noch nicht bekannt sind“ (S. 234), erschaffen, wie Lisa Gotto anmerkt. Das Buch bietet einen hervorragenden Überblick über die Veränderung des Films im 21. Jahrhundert.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Echtzeit im Film

Der monumentale Band enthält 25 Beiträge, die drei Bereichen zugeordnet sind: *Konzepte*, *Wirkungen* und *Kontexte*. *Echtzeit im Film* wird von Stephan Brüssel und Susanne Kaul in fiktionalen Filmen verortet, „in denen der Konnex aus Zeit und Echtzeit eine tragende Rolle in der Bedeutungskonstituierung einnimmt und zentrales Thema bzw. zentraler Reflexionsgegenstand ist“ (S. XIV). *Echtzeit* wird so als Darstellungsstrategie verstanden, in der Erzählzeit und erzählte Zeit für die Zuschauer zusammenfallen. Das soll einen Eindruck von Unmittelbarkeit bewirken. Die Herausgeber*innen gehen von einer mehrdimensionalen *Echtzeit* im Film aus, die aber immer nur kontextbezogen bestimmt werden kann. Das heißt auch über Funktionen: „Eine Bevorzugung langer, langsamer Plansequenzen kann etwa die Funktion haben, den Zuschauern doch wieder das ‚Fixieren‘ von Gegenständen und dadurch die Entfaltung eigener Assoziationsketten zu ermöglichen“ (S. 117f.), schreibt Jens Schröter in seinem Beitrag über *Plansequenz und Kapitalismus*. Das kommt dann dem kontemplativen Kino näher, das Johannes Ueberfeldt als „Slow Cinema“ bezeichnet (S. 405). Insgesamt bietet der Band einen differenzierten Überblick über die Formen und Funktionen von *Echtzeit* im Film.

Prof. Dr. Lothar Mikos