

**Andreas Rauscher: Spielerische Fiktionen.
Transmediale Genrekonzepte in Videospiele**

Marburg: Schüren 2012, 320 S., ISBN 9-783894-727307, € 34,00

Dass Computerspiele und Filme intermediale Wechselbeziehungen eingehen, ist eine geläufige Diskursfigur. Beispielsweise wird in diesem Zusammenhang gerne darauf verwiesen, dass *Cutscenes* als genuin filmisches Element nicht mehr aus Videospiele wegzudenken sind; oder man beschäftigt sich andersherum mit ‚Spielverfilmungen‘ wie der *Resident Evil*-Reihe (2002-2012) und deren kinematographischer Integration von Game-Elementen wie Levelstrukturen und Bossgegnern. Jenseits solcher Einzelbetrachtungen steht eine theoretische

Fundierung und Systematisierung der intermedialen Verhältnisse von Kino und Computerspiel allerdings noch aus. Insofern weckt Andreas Rauschers umfangreiche Monographie *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrekonzepte in Videospiele* hohe Erwartungen, kann sie trotz guter Ansätze aber leider nicht alle erfüllen.

Die grundlegende Idee ist schlüssig: Als „bisher nur wenig beachtete übergreifende Basis für die Analyse der Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Videospiele und

Filmen“ (S.7) wird die Genretheorie ausgemacht. Davon ausgehend untersucht die Studie unter Rückgriff auf filmwissenschaftliche, narratologische und ludologische Ansätze sowie Henry Jenkins' Konzept des *trans-media storytelling* die „historisch[en] Transformationen der verschiedenen prägenden Videospiele-Genres seit den 1970er Jahren“ (S.17) und ihre Verbindungen zu Filmgenres. Die größte Schwäche dabei: Obwohl das Genre den entscheidenden Fluchtpunkt darstellt, erfahren sowohl Begriff als auch zentrale Theorien erstaunlich wenig Reflexion. So wird nur am Rande diskutiert, dass bei Filmgenres wie Horror oder Western völlig andere Klassifikationsparameter (narrative Struktur, Formalästhetik) zum Tragen kommen als bei Spielgenres wie Shooter oder Adventure (Gameplay), und es sich somit um verschiedene Kategorien handelt. Auch findet außer sporadischen Rekursen auf Rick Altmans *syntactic/semantic approach* kaum eine Auseinandersetzung mit dem Gegenstand auf theoretischer Ebene statt – gerade hier könnten aber wichtige Erkenntnisse im Hinblick auf die Verbindungen zwischen Film und Spiel gewonnen werden.

Stattdessen konzentriert sich die Untersuchung auf die angesprochenen historischen Wandlungsprozesse von Spielgenres und entwickelt damit zugleich eine äußerst interessante Geschichte von Game-Dispositiven, die aufzeigt, welchen Einfluss technische Veränderungen auf Struktur und Ästhetik von Spielen hatten.

Der erste Abschnitt arbeitet heraus, dass bereits in den Arcade-Games der 1970er/1980er Jahre „die Mechanik früher Spiel- und Flipperautomaten auf Genre-Motive und Ikonographien der audiovisuellen Medien“ (S.26) traf. So dienten Standardsituationen des Science Fiction-Films, beispielsweise die Alien-Invasion, als Setting für Spiele wie *Space Wars* (1977). Obwohl in der Arcade-Phase ein schnell zugängliches Spielerlebnis ohne komplexe Narration im Mittelpunkt stand, etablierten sich bereits hier Vorläufer spielerischer Genres wie *Beat'em Up* oder *Jump'n'Run*, welche in *Donkey Kong* (1981) ihren Urvater fanden.

Das zweite Kapitel thematisiert die Veränderungen und Neuformierungen von Spielgenres, die aus der Einführung von Homecomputern und Konsolen resultierten. So bahnte die zunehmende Kapazität von Datenträgern, die unter anderem die Möglichkeit anbot, Spielstände zu speichern und wieder aufzurufen, den Weg für neue, narrativ ausgerichtete Genres. Beispielhaft dafür werden das Rollenspiel und vor allem das Adventure näher untersucht, wobei insbesondere die LucasArts-Adventures von *Maniac Mansion* (1987) bis *Grim Fandango* (1998) samt ihrer zahlreichen Bezüge zur Filmgeschichte eine detaillierte Betrachtung erfahren.

Im dritten Teil steht die „nonlineare Eroberung des dreidimensionalen Raums“ (S.140) im Mittelpunkt, die durch Fortschritte im grafischen Bereich möglich wurde und in deren Zug sich Genres wie der First-Person-Shooter oder das Action-Adventure etablierten.

Die Wurzeln des Shooters werden im Action-Kino der 1980er Jahre gesehen, konkreter: in seiner Raumlogik sowie seiner im Abarbeiten von Missionszielen bestehenden Handlungsstruktur. Als Analyseobjekte dienen unter anderem *Doom* (1993) und *Half-Life* (1998), bevor im Abschnitt zum Action-Adventure diverse *Survival Horror* Spiele sowie die *Tomb Raider*-Reihe (1996-2013) mitsamt ihren Verfilmungen untersucht werden.

Das vierte Kapitel fokussiert in einem Sprung zurück erneut das Rollenspiel, das als prototypisch für die fortschreitende Entwicklung detaillierter Spielwelten gesehen wird und vor allem mit Bezügen zum Fantasy-Kino aufwartet, wie unter anderem eine Analyse von *Baldur's Gate 1* und *2* (1998/2000) darlegt. Anhand des modernen dreidimensionalen RPG und seiner Verbindungen zum Ego-Shooter wird kurz die moderne Tendenz zur Genrehybridisierung diskutiert.

Im Folgenden löst sich die historische Struktur des Buches auf etwas unmotiviert wirkende Weise auf. Ein Kapitel beschäftigt sich mit dem nach der Einführung der CD-ROM zunächst euphorisch aufgenommenen *Interaktiven Film* der 1990er Jahre und diskutiert, warum die Kino-Spiel-Fusion schließlich scheiterte. Der vorletzte Abschnitt hingegen widmet sich Videospieldaptionen von Filmen, ihren Übertragungen von Topografien und Charakteren ins Gameplay sowie vor allem ihren Fortschreibungen filmischer Welten im Sinne des *transmedia story telling*. Als „paradigmatisch[es]“ (S.265) Beispiel für jenes Konzept wird im abschließenden

Kapitel das *Star Wars*-Universum unter die Lupe genommen, das neben den zwei Kino-Trilogien eine wahre Flut an Computerspielen unterschiedlichster Genres – vom Echtzeit-Strategiespiel *Empire at War* (2006) bis zum Shooter *Jedi Knight* (1997) – hervorbrachte und immer noch -bringt.

Alles in allem macht *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrekonzepte in Videospielen* auf detaillierte und akribische Weise eine Fülle von Querverbindungen zwischen einzelnen Game- oder Spielgenres und dem fiktionalen Film sichtbar. Die beeindruckende Anzahl herausgearbeiteter Referenzen lässt auf ein profundes Film- und Gamewissen des Verfassers schließen. Negativ fällt neben dem bereits erwähnten Mangel an theoretischer Reflexion auf, dass Analysen sprachlich oft in einen normativen Duktus der Filmkritik abdriften.

Schließlich werden in vielen Kapiteln zwar interessante Gedanken formuliert, allerdings wünscht man sich oftmals ihre Zusammenführung in eine übergeordnete Argumentationsfigur oder zumindest am Ende in ein ausführlicheres Fazit. So bietet das Buch insgesamt anregende Denkanstöße und erweist sich als wunderbare Fundgrube für Film- und Gamebeispiele, auf eine systematische Ausarbeitung der intermedialen Verhältnisse von Kino und Computerspiel muss die Medienwissenschaft aber noch weiter warten.

Peter Podrez
(Erlangen-Nürnberg)