

David Church: *Mortal Kombat: Games of Death*

Ann Arbor: Michigan UP 2022, 162 S., ISBN 9780472075225,
USD 29,95 (OA)

Mit der vorliegenden Publikation möchte David Church eine Lücke in der wissenschaftlichen Rezeption von sogenannten ‚Fighting Games‘ schließen. Im Schwerpunkt befasst sich die Publikation mit den ersten drei Teilen der *Mortal-Kombat*-Reihe in den frühen 1990er Jahren (1992; 1993; 1995). Diese Zeitspanne umfasst einige interessante Entwicklungen, wie etwa den Übergang von der Arcade-Kultur zu den Heimkonsolen und einen frühen Diskurs um visuelle Gewalt im Videospiel.

Das erste Kapitel befasst sich mit der Thematik, wie aus *Mortal Kombat* in den 1990er Jahren ein medienkulturelles Phänomen werden konnte. Digitale Gewalt sei eng verknüpft mit dem ursprünglich in der Arcade beheimateten Genre der ‚Fighting Games‘. Gewalt im Videospiel sei daher keine neue Entwicklung, sondern bereits in Videospielen der späten 1980er Jahre fester Bestandteil des Mediums (vgl. S.24). *Mortal Kombat* sei es aber gelungen, sich von ähnlichen Spielen abzuheben – etwa durch freischaltbare Geheimnisse, die sich in der damaligen Jugendkultur verbreiteten, und auch mittels einer mysteriösen Aura des Todes (vgl. S.32).

Das folgende Kapitel befasst sich mit stereotypen Darstellungen in der Spielereihe. Church liest die Spielserie mit Edward Said in einer ambivalenten Tradition des Orientalismus

(vgl. *Orientalismus*. Frankfurt: Fischer, 2009 [1978]). Nach Said konstruiert der ‚Westen‘ sein Selbstbild in einer Abgrenzung zum ‚Orient‘. Da sich *Mortal Kombat* – Produkt eines amerikanischen Entwicklungsstudios – mehrerer Inspirationsquellen bedient – wie etwa dem chinesischen Kino oder Asien thematisierender Hollywoodfilme –, sieht Church eine Fetischisierung des Orients (und dessen Bedrohung des Westens) in den Spielen manifestiert (vgl. S.51f.). Mit vielen Filmbeispielen beschreibt Church, wie sich die Angst vor dem Fremden insbesondere aus Asien im konservativen Klima der USA in den 1980er Jahren medial ausdrückte (vgl. S.59).

Soziale Veränderungen in den Räumen der Unterhaltung prägen die Beschreibungen des dritten Kapitels. Der damit verbundene Gewaltdiskurs in den 1990er Jahren, der vor allem durch das Columbine-Massaker (1999) geprägt wurde, nimmt die spätere Diskussion um digitale Gewalt vorweg. Zusammen mit anderen Spielen wurde *Mortal Kombat* Teil einer politischen Gewaltdebatte um digitale Spiele. Ausgangspunkt für die Schärfe der Diskussion sei auch die Tatsache, dass die männlich dominierte Arcade-Kultur durch Spielumsetzung für die Heimkonsolen in die Wohnzimmer gelangte und dort die gewaltfreie Familienunterhaltung bedrohte (vgl. S.75). Der Autor sieht bei dieser

neuen Form einer Medienpanik sogar Parallelen zu Michel Foucaults Schriften über Sexualität (vgl. *The History of Sexuality*. New York: Vintage, 1990) und zum Masturbationsverbot im viktorianischen England. Gaming sollte in diesem Kontext als unproduktive Tätigkeit gebrandmarkt werden, diese Diskussion erhöhte aber in der (US-amerikanischen) Öffentlichkeit nur die Neugier auf das Medium (vgl. S.82).

Die Entwicklung zum multimedialen Franchise steht im Mittelpunkt des finalen Kapitels. Dessen Anfänge seien bereits in der Mitte der 1990er Jahre zu erkennen, bereits 1995 erschienen über 100 verschiedene Lizenzprodukte (vgl. S.105). Die Jahre bis in die Gegenwart sind dadurch gekennzeichnet, dass *Mortal Kombat* mit verschiedenen Konzepten versuchte, an die Erfolge aus der Anfangszeit anzuknüpfen. Die Spielserie durchlebte eine ambivalente Zeit. So musste der Publisher Midway, der *Mortal Kombat* erstmals veröffent-

lichte, 2009 sein Geschäft aufgeben (vgl. S.115). Gleichzeitig trugen Fortsetzungen der Reihe nach der Jahrtausendwende durch den Aufstieg der Onlinespiele dazu bei, dass sich insgesamt das Genre der ‚Fighting Games‘ weiter etablieren konnte.

Die Veröffentlichung leistet einen außerordentlichen Beitrag dazu, das digitale Spiel mehr in den Fokus der akademischen Diskussion zu bringen. Der weite Bogen, nicht nur zeitlicher Natur, beinhaltet eine Fülle von medienrelevanten Themen wie Stereotypisierung, Remedialisierung und Gewalt. Darin zeigt sich neben der gestiegenen gesellschaftlichen Relevanz von digitalen Spielen auch, welches (wissenschaftliche) Potenzial in der Analyse von digitaler Unterhaltung liegt. Dies gilt einerseits für eine medienwissenschaftliche Perspektive, aber andererseits auch für Disziplinen unterschiedlicher Art aus dem gesamten akademischen Spektrum.

Angelo E. Wiesel (Braunschweig)