

Sebastian Stoppe

Jonas Hoppe: 007 Video Games Are Forever: Die virtuellen Abenteuer des James Bond

2022

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18925>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Stoppe, Sebastian: Jonas Hoppe: 007 Video Games Are Forever: Die virtuellen Abenteuer des James Bond. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 39 (2022), Nr. 3, S. 321–322. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18925>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Jonas Hoppe: 007 Video Games Are Forever: Die virtuellen Abenteuer des James Bond

Glückstadt: Hülsbusch 2021 (Game Studies), 213 S., ISBN 9783864881749, EUR 25,80

Auf Filmstoffen basierende Computerspiele ergeben meist ein ambivalentes Bild. Zum einen wird versucht, die Atmosphäre eines Films für die Spieler_innen möglichst vollständig wieder aufleben zu lassen. Zum anderen scheitern diese Vorhaben häufig daran, dass sich *storytelling* in Film und Videospiele grundlegend unterscheidet (ein berühmt-berüchtigtes Beispiel für eine gescheiterte Adaption ist etwa das Videospiele zu *Star Trek: Generations* aus dem Jahr 1997).

Jonas Hoppe hat sich nun in seinem Buch nicht nur ein einzelnes Videospiele als Untersuchungsgegenstand ausgewählt, sondern er betrachtet gleich eine ganze Reihe an Spielen, die alle auf dem Bond-Filmfranchise basieren. Ziel seines Werks ist es, herauszufinden, wie die Spiele mit der von Umberto Eco propagierten ‚Bond-Formel‘ umgehen – also den erzählerischen Strukturen, in denen sich alle Geschichten um den Geheimagenten bewegen (vgl. S.11f.).

Der theoretische Teil der Arbeit ist sehr kurz geraten. Im Wesentlichen rekapituliert der Autor hier lediglich die tradierte Debatte in den Game Studies zwischen Ludologie und Narratologie, ohne dieser Diskussion wesentlich Neues hinzuzufügen. Schon interessanter ist das zweite Theoriekapitel, in dem er der literarischen Figur des James Bond selbst eine Spie-

lernatur unterstellt, sodass „sich diese Geschichten folgerichtig perfekt für Videospieleumsetzungen zu eignen“ (S.33) scheinen. Für Hoppe ist Bond ein „prototypischer Homo Ludens“ (S.29), welcher fast ausnahmslos einem ludischen Impuls folgt. Hoppe führt als Beleg nicht nur an, dass Bond als Einzelperson in das Weltgeschehen maßgeblich eingreift, sondern mit den Bond-Antagonisten regelmäßig selbst in Spiele eintritt: „Ob Auric Goldfinger den britischen Agenten zum Golfen herausfordert [...] oder der Ex-MI6-Agent Silva in *Skyfall* zum Tell’schen Apfelschuss einlädt – Bond nimmt die Herausforderung stets ohne zu zögern an“ (S.29). In Anlehnung an Eco ist es nicht nur die Figur des spielenden Bond, sondern auch die Spielsituation selbst, die sich in den Filmen mit Variationen, aber wiederkehrenden Elementen widerspiegeln – Bösewichte, Actionszenen, neue Missionen. Für Eco sind Bond-Geschichten „game-like narrative structure[s]“ (S.35), und die gegensätzliche Paarung von Bond und Bösewicht lässt eine Art Partie entstehen. Die Bond-Filme sind so gesehen Adventurespiele ohne Interaktionsmöglichkeit, aber mit den gleichen Instrumenten. Hiervon ausgehend entwickelt Hoppe ein Modell des „Bond-Seins“ (S.38) für die Bond-Videospiele; damit beschreibt er den Immersionsfaktor, inwieweit die Spie-

lenden tatsächlich zu James Bond werden beziehungsweise sich mit der Figur im Spiel identifizieren können.

Daraufhin untersucht der Autor im weitaus umfangreichsten Kapitel des Buches die unterschiedlichsten Videospieldarstellungen des Bond-Franchises. Er beginnt mit einem noch sehr Arcade-typischen Shooter namens *James Bond 007* (1983) und dem Side-Scroller *007 The Duel* (1993) und geht dann in ausführlich erzählten Abschnitten über zu den direkten Filmadaptionen beginnend mit *Goldeneye 007* (1997) und Originalgeschichten. Das Kapitel, das knapp 140 Seiten des Buches ausmacht, endet mit der Diskussion der aktuellen Activision-Spiele, wie etwa *007: Quantum of Solace* (2008). Hoppe geht dabei weitgehend systematisch vor: Er berichtet über die Produktionsgeschichte der Filme, den Umgang mit der Bond-Formel und spart auch nicht mit Exkursen etwa über (Dis-)Kontinuitäten im Franchise (vgl. S.111ff.) oder größere Differenzen bei Portierungen eines Spiels auf eine andere Spieleplattform (vgl. S.147f.) Insbesondere bei den direkten Filmadaptionen zeigt Hoppe die Nähe zwischen den verschiedenen Medien auf. So zeigt er, wie bei *Goldeneye 007* „[d]ie wichtigsten Szenen und *Plot Points* des Films [...] in insgesamt 20

Leveln [...] mit viel Liebe zum Detail in das Spiel übersetzt, gleichzeitig aber auch um neue Actionszenen und Schauplätze erweitert“ (S.52) wurden. Hoppe beschreibt diese Herangehensweise, die auch bei den nachfolgenden Spielen beibehalten wurde, als Paraphrasierung und unterstreicht damit die engen Verbindungen zwischen Film und Videospiel.

Insgesamt zeichnet der Autor ein umfassendes Bild der Bond-Videospiele in einem für eine ursprüngliche Masterarbeit ungewöhnlich hohen und detailreichen Niveau. Das Buch ist ein willkommener Beitrag für die Game Studies und die Diskussion um transmediale Aspekte zwischen Film und Videospiel. Es ist deshalb auch besonders hervorzuheben, weil es die Diskussion um Videospieladaptionen und die Beziehung zwischen den Medien von einer abstrakten Sichtweise auf ein konkret zu fassendes und gut bekanntes Franchise herunterbricht. Hoppe legt damit eindrücklich dar, wie der Schritt des passiven Rezipierenden im Kino zum aktiven Videospielenden vonstatten geht und sich damit ein Wandel von der Identifikation mit einer Figur hin zur Verschmelzung mit dieser Figur vollzieht.

Sebastian Stoppe (Leipzig)