

René Reinhold Schalleger, Thomas Faller (Hg.): Fantastische Spiele: Imaginäre Spielwelten und ihre soziokulturelle Bedeutung

Wien: LIT 2017 (Fantastikforschung, Bd.3), 510 S., ISBN 9783643506511, EUR 59,90

Bei dem vorliegenden Band handelt es sich um die Proceedings einer Tagung an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt im Jahr 2014. Das Buch ist in thematische Schwerpunkte unterteilt, denen 27 Aufsätze zugeordnet werden: Die Bandbreite der Inhalte reicht von Tischrollenspielen – speziell dem deutschen Spielsystem *Das schwarze Auge* (DSA) – über Filme und Literatur bis hin zu digitalen Spielen. Der Band hat überdies einen deutschsprachigen und einen englischsprachigen Teil, was der eigentlichen thematischen Aufteilung entgegenarbeitet (beziehungsweise diese verdoppelt). Die Beiträge, die zu „Digital Worlds“ (S. 443f.) zusammengefasst sind, und jene, die „Digitale Welten und ihre Bedeutung“ (S.117) besprechen, sind etwa in unterschiedlichen Abschnitten zu finden. Spiele öffnen, so die Herausgeber des Bandes, „Räume und Welten jenseits der alltäglichen Primärrealität und neue Bezugssysteme“ (S.1), hierin fußen letztlich auch die Verbindungen zur Fantastik. Ein wichtiger theoretischer Ausgangspunkt liegt in der kulturwissenschaftlichen Spieltheorie von Johan Huizinga (*Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1991).

Reinhard Berron setzt sich in seinem Aufsatz zum Rollenspiel DSA mit der Darstellung von Sprache in diesem Spielsystem auseinander und analysiert

diese mit linguistischen Mitteln (S.7-32). Viele der so untersuchten ‚Sprachen‘ bestehen jedoch nur aus wenigen Vokabeln, sie dienen innerhalb des Spielsystems als abstrakte Fertigkeit, die nie aktiv gesprochen werden wird. Die linguistischen Methoden (wie viele andere) kommen in diesen fiktionalen Zusammenhängen an ihre Grenzen. Einen Ausweg aus diesen Dilemma findet Tobias Unterhuber in seinem Beitrag zu intradiegetischen Diskursen (S.87-103): Er verweist darauf, dass etwa die Auseinandersetzung mit der Religionsgeschichte eines fiktiven Kontinents vor allem als Indikator für das Immersionspotential und die Möglichkeit des Denkens in fiktiven Ordnungen dient. Laura Flöter diskutiert in ihrem Artikel (S.297-317) das Verhältnis von Spieler_in und Avatar anhand einer Analyse von Strukturmerkmalen, wie Regeln, Spielinhalt, Präsentation und Dynamik. So wird nicht nur die Wechselwirkung von Immersion und *Bleed-Effekt* (Eintauchen in eine fiktive Welt und Effekte, die über diese Welt hinausreichen) sichtbar, sondern auch die Konkretisierung der Spieldynamik im spielerischen Handeln des Spielprozesses. Einen weiteren, probaten Weg die eigenen Forschungsinteressen einzubringen geht Sarah Faber, die eine poetologische Perspektive am Beispiel des Computerspiels exemplifiziert (S.443-459). Ihre Fallstudien zur Poetik

in Computerspielen befassen sich konkret mit Gedichten in *Mass Effect II* und einem interaktiven Poesiewettbewerb in *Kings's Quest VI*. Klaudia Seibel wendet sich in ihrem Artikel „Playable Stories or Narrative Games? The ludic transformations of *The Lord of the Rings* in card games“ (S.407-423) den unterschiedlichen Formen der auf J.R.R.Tolkiens Romanen beruhenden Kartenspiele zu und fragt nach den im Spielmechanismus eingebundenen Narrativen. Die meisten beschränken sich auf die Übernahme von Setting und Charakteren, einige gehen allerdings bewusst darüber hinaus und erzählen Geschichten jenseits des bekannten Handlungsverlaufs. Hier wird eine Fülle von Material gesammelt und strukturiert vorgestellt, wie sie nur selten in der Wissenschaft betrachtet wird. Einen ähnlichen Zugang übt die historische Materialsammlung von Aleta-Amirée von Holzen, die in ihrem Beitrag „Fantastisches Playmobil“ (S.333f.) Playmobilfiguren und ihre Umgebungselemente als Spielwelten, als reduzierte „Form von populären Erzählgenres“ (S.333) vorstellt.

Weitere Artikel bieten hochinteressante Schlaglichter auf spielerische Phänomene im Videospiel. Peter Seyferth widmet sich in einem unter-

haltsamen wie analytischen Selbstversuch dem Spiel *Grand Theft Auto*, wobei er das subversive Potential solcher Spiele fokussiert (S.255- 275). Christian Knöppler zeigt anhand von *Brothers: A Tale of Two Sons*, wie auch das Interface und die Controller als Elemente des Erzählens und Erlebens genutzt werden können (S.459-471). Das Buch schließt mit einem Plädoyer von Tom Reiss für die Langeweile in Computerspielen. Diese besitze eine ästhetische Funktion, wie er überzeugend anhand der beiden außergewöhnlichen Spiele *Cart Life* und *Papers, Please* argumentiert: „It is nothing other than the mere and more clearly articulated question as to what the games we play signify in regards to the reality [we] see ourselves living in“ (S.500).

Der Band versammelt Beiträge, die neue Zusammenhänge eröffnen, strukturiert Material sammeln und vorstellen, oder aktuelle Diskurse zusammenfassen. Der argumentative Tiefgang variiert dabei etwas, insgesamt findet sich jedoch eine breite Auswahl an inhaltlich wie methodisch anregenden Beiträgen, die durchaus zur Lektüre zu empfehlen sind.

Robin Junicke (Bochum)