

Tim Raupach

Martin Hennig, Hans Krah (Hg.): Spielzeichen IV: Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen 2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24134>

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Raupach, Tim: Martin Hennig, Hans Krah (Hg.): Spielzeichen IV: Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 3, S. 489–490. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24134>.

Nutzungsbedingungen:

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

<https://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:

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

**Martin Hennig, Hans Krahl (Hg.): Spielzeichen IV:
Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen**

Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2023 (Spielzeichen, Bd.4), 345 S.,
ISBN 9783864881916, EUR 31,90

Spätestens seit Chris Crawford's Genretypologie von Computerspielen *The Art of Computer Game Design* (New York: McGraw-Hill, 1984) wiederholt sich in den angeschlossenen Genredebatten um das Medium ein Grundproblem. Als hybride mediale Artefakte entziehen sich Computerspiele meist allen Versuchen von Genresystematiken äußerst erfolgreich. Zu zahlreich scheinen die Genres und Subgenres, zu unscharf die Grenzziehungen zwischen Genresystemen von Computerspielen und anderen Medien. Klassifikationsversuche über die bloße Summe von Spielelementen, kurz, die ästhetische Form von Computerspielen, müssen temporär bleiben oder in Aporien münden.

Der inzwischen vierte Sammelband aus der Tagungsreihe „Spielzeichen“ versteht diese Schwierigkeiten zu bedenken. Im ersten Themenblock zur Systematik von Genrebegriffen des Computerspiels wird auf metatheoretischer Ebene über die Genrefrage eine grundsätzliche Selbstverständigung der Games Studies als eigenständiges Fach angeregt. Mit dieser selbstreflexiven Ausrichtung weist der Beitrag von Tobias Unterhuber auf die schwierige theoretische Ausgangslage zwischen der Etablierung von Genrekategorien einerseits und der fluiden Wirklichkeit von Spielen andererseits hin, um darauf

eine flexible und adaptive Herangehensweise der Forschungspraxis „an Genre- und Gattungstaxonomien“ (S.50) vorzustellen, wie sein Konzept der „Visual Novel“ (S.47) eindrücklich belegt. Mit dem „objet ambigu“ (S.93) schlägt Felix Schniz ein „philosophisches Gedankenexperiment“ (S.93) vor, das speziell undefinierbaren Gegenständen gewidmet ist. Folgerichtig überträgt der Autor es auf die „unmögliche Taxonomie von Videospielegenres“ (ebd.). Den analytischen Nutzen einer solchen Platzhalterfunktion lotet Schniz in seinem Beitrag auf der Ebene der Spielmechanik, der Fiktionsästhetik und der sozialen Konventionalisierung aus (vgl. S.102f.). Alle drei Bereiche stehen in Wechselbeziehung zueinander und sind für Schniz zentral, wenn es um ein analytisches Verständnis von Genrewahrnehmungen geht.

Die Konzepte beider Autoren können jenen „hermeneutisch orientierten Analysewerkzeugen[n]“ (S.68) zugerechnet werden, von denen Bojan Peric einmal mehr die „subsumierend-hierarchisierenden Taxonomien“ (ebd.) unterscheidet. Bei dem relativ vitalen Interesse des Fachs zur Selbstthematisierung von „kanonisierten Genresystematiken“ (S.67) zeigt sich diese Differenzierung für den Anspruch auf ein „einheitliches Genre-Verständnis“ (S.68) natürlich problematisch.

Allerdings wertet Peric die Diskussion darüber sowohl für das Medium ‚Computerspiel‘ als auch das Fach selbst positiv (vgl. S.67f.). Rolf Nohr erklärt dazu in seinem Beitrag, dass die geführten Genredebatten wesentlich zur „Nobilitierung“ (S.73) des eigenen Forschungsgegenstandes der Game Studies beigetragen hätten – mit dem Effekt der Auszirkelung kanonischer Grenzen von Computerspielgenres, die letztlich auch zur Verstärkung von Sichtbarkeit der eigenen Disziplin geführt hat, möchte man ergänzen. Um den damit jedoch fortgeführten, definitorischen Schwierigkeiten neu zu begegnen, schlägt Nohr eine handlungstheoretische Betrachtung des Gegenstandes vor. Diese solle es ermöglichen, dass Handlungserleben der Spielenden als Praktiken der „Konventionalisierung [...] und Schemabildungen“ (S.83), das heißt als eine bestimmte „Rationalitätsform“ (S.86) beschreibbar zu machen. Sie verbindet sich für Nohr notwendigerweise mit der ästhetischen Form der simulierten Spielwelten und könne so einen neuen Impuls in den „ähnlichkeits- und ordnungspolitische[n] Setzungen“ (S.87) der Genredebatte auslösen.

Der Band führt solche Impulse auch in den methodologischen Diskursraum der Computerspielanalyse ein und eröffnet hier neue Kontexte. So adaptiert Martin Hennig im zweiten Teil des Sammelbandes Reflexionsbegriffe der Transtextualität des Literaturwissenschaftlers Gérard Genette, um sie für die Genresystematik digitaler Spiele fruchtbar zu machen. Ausgangspunkt bildet dabei die Frage, inwieweit sich

deren Genrereferenzen über Genettes Begriff der „Hypertextualität“ (S.119) theoretisch einholen lassen. Besonderes Augenmerk findet hierbei die Differenzierung zwischen medienspezifischen und transmedialen Genre-traditionen- und systematiken (vgl. S.117f.). Diese stehen auch im Fokus des Beitrages von Andreas Rauscher, der hierfür den Begriff des „Genre-Settings“ (S.135) etabliert. Am Fallbeispiel des *Alien*-Franchises modelliert Rauscher selbst- und fremdreferenzielle Adaptionsformen, die für sein transmediales Genreverständnis relevant werden. Erstere können sich auf Spiele des Horrorgenres, letztere auf filmische Genretraditionen beziehen, um digitale Artefakte als Teil eines „popkulturellen Mythen-Patchworks“ (S.139) begreifbar werden zu lassen.

Es ist ein großer Vorzug des vorliegenden Sammelbandes, die beiden vorhergehenden Themenschwerpunkte ‚Genresystematik‘ und ‚Genrekontext‘ mit einem abschließenden dritten Teil aus facettenreichen Genreanalysen zu komplettieren, der sich im zuvor skizzierten Feld von internen und externen Genresystematiken bewegt. Damit wird nochmals auf eindrückliche Weise vorgeführt, dass Spielgenres mehr als „Phänomene der Reihenbildung“ (S.118) sind – sie sind dynamische, sich stetig verändernde Systeme, die in einem komplexen Wechselspiel zwischen Spielenden, Spielentwicklungen und medialen Diskursen entstehen.

Tim Raupach (Leipzig)