

Markus Spöhrer

## Michael Fuchs, Jeff Thoss (Hg.): Intermedia Games – Games Inter Media: Video Games and Intermediality 2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14929>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Spöhrer, Markus: Michael Fuchs, Jeff Thoss (Hg.): Intermedia Games – Games Inter Media: Video Games and Intermediality. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2020), Nr. 2-3, S. 297–299. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14929>.

### 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/>

**Michael Fuchs, Jeff Thoss (Hg.): Intermedia Games – Games Inter Media: Video Games and Intermediality**

New York, NY: Bloomsbury 2019, 284 S., ISBN 9781501330490, USD 53,99; EBook USD 43,19

Bereits in frühen Phasen der Popularisierung digitaler Spiele waren diese in ökonomischer, ästhetischer sowie erzählerischer Hinsicht eng mit anderen Medienformen und -formaten verknüpft.

Derartigen inter- und transmedialen Bezügen, allerdings mit dem Fokus auf die gegenwärtige digitale Spielkultur, widmet sich der vorliegende Sammelband. Die Herausgeber gehen erwartbarerweise nicht von der Unabhängigkeit einzelner Medien beziehungsweise einer Einzel- und Sonderstellung je spezifischer medialer Eigenlogiken aus. Basierend auf Jay David Bolters und Richard Grusins *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, MA: MIT, 1999), wird die These unterstützt, dass jede Form von Mediation immer schon Remediation sei (vgl. S.1-2). Das heißt Medien und mediale Prozesse seien

immer interdependent und stünden im Kontext anderer (inter)medialer Netzwerke. Digitale Medien, so die Herausgeber, hätten in diesem Zusammenhang eine Sonderstellung, da sie durch das „Metamedium“ (S.2) Computer bedingt und hervorgebracht würden. Durch die Eigenschaft, Inputs und Outputs über Binärcodes gleichzuschalten, ermögliche der Computer „[to] dynamically simulate the details of any other medium, including media that cannot exist physically“ (S.2). In dieser Hinsicht begünstige die Digitalität die Konvergenz verschiedenster Medien, was sich ebenfalls deutlich an den inter- und transmedialen Aspekten des Computerspielmediums abzeichne (ebd.). Darüber hinaus sei das Computerspiel-Medium sogar „one of the richest areas with regard to intermedial phenomena in the current mediascape“ (S.4). Mit Blick auf den Forschungs-

diskurs merken die Herausgeber jedoch an, dass die Phänomene „Intermedialität“, „Intermedia“ und „Transmedialität“ zwar in Hinblick auf theoretische und methodische Herangehensweisen in der gegenwärtigen Forschung vertreten seien, und mit den *Intermediality* und *Adaption Studies* sogar eigene Forschungsfelder ausbildeten, jedoch nur selten in Zusammenhang mit digitalen Spielen gebracht würden (vgl. S.3).

Der Sammelband nähert sich diesem Desiderat über drei große Themenfelder: Der erste Teil behandelt „Video Games‘ Incorporation of Other Media“. Hier fokussieren die Beiträge auf audiovisuelle Repräsentationen des Mediums Film, Comic, Fotografie und Literatur durch digitale Spiele und die damit einhergehenden Aneignungs- und Übersetzungsprozesse der jeweiligen medialen Logik. So wird von Bernard Perron, Hugo Montembeault, Andréane Morin-Simard und Carl Therrien die Möglichkeit des spielerischen Einsatzes von Cut-Scenes und Montage diskutiert sowie der akademische Disput um jene ursprünglich filmischen Mittel in digitalen Spielen nachgezeichnet. Jason I. Kolkey beschreibt die digitalen Übersetzungen der Praktiken des „Writing Fiction“ (S.96) im Indie-Game *Elegy for a Dead World* (2014), in welchem die Spielenden mit einem Interface und einer Spielwelt konfrontiert werden, die sie zum ‚Schreibspiel‘ auffordern und so intermediale Beziehungen zum literarischen Schreibprozess herstellen.

Im zweiten Teil, „Intermedial Exchanges between Video Games and

Other Media“, finden sich vier Beiträge, die danach fragen, wie andere Medien Elemente von digitalen Spielen aneignen, inkorporieren und transformieren: Hier fungieren populäre Twitch-Streams und *Let’s Plays*, Videogame-Kunst sowie die Interrelationen und digitalen Übersetzungen von digitalen Games und literarischen Werken und Praktiken als Beispiele. Der Beitrag von Marco Caracciolo untersucht verschiedene Videospiele-Adaptionen von klassischen Kurzgeschichten Edgar Allan Poes sowie die entsprechenden Übersetzungen literarischer Traumlogik.

Der letzte Part schließt mit Diskussionen der transmedialen Rolle und Funktion von Videospiele in der gegenwärtigen populären Kultur. Ein interessantes Beispiel hierfür ist der Beitrag von Mattia Thibault, in dem die intermedialen Bezüge zwischen physikalischem Spielzeug von Lego und dem dazugehörigen digitalen Franchise aufgezeigt werden.

Der Sammelband bietet eine umsichtige Einführung in das Thema sowie eine Zusammenführung und Diskussion unterschiedlicher inter- und transmedialer Phänomene, die im Forschungsdiskurs bislang relativ unbeachtet blieben. Der Sammelband lädt dazu ein, weniger beachtete Verknüpfungen wie die von Games mit Literatur, Musik und Kunst in der zukünftigen kultur- und medienwissenschaftlichen Forschung stärker zu berücksichtigen. Dies ist insofern zu betonen, als inter-/transmediale Schnittstellen für

Game Studies keineswegs ein Novum sind, allerdings liegt gegenwärtig im Forschungsdiskurs ein Schwerpunkt auf der (mittlerweile fast überbetonten) Wechselbeziehung zwischen Filmen und digitalen Spielen.

*Markus Spöhrer (Konstanz)*