



Felix Schniz; Genre und Videospiel. Einführung in eine unmögliche Taxonomie (Genrediskurse 1); Wiesbaden: Springer 2020; VIII u. 152 S., 12 s/w-Abb.; ISBN 978-3-658-27243-2; € 27,99

Der Diskurs um Genretheorie zeichnet sich hierzulande in erster Linie durch seine Abwesenheit im Mainstream der Film- und Medienwissenschaft aus, obwohl gerade eine dynamische und flexible Genreforschung einen wichtigen Brückenschlag zwischen Medientheorie und kreativ-kultureller Praxis leisten könnte. Im Sinne einer von Rick Altman und Barry Keith Grant international, hierzulande von Peter Scheinpflug und einigen anderen Film- und Medienwissenschaftler*innen vertretenen pragmatischen Genretheorie ließe sich aus einer zeitlich präzisierten und soziokulturell kontextuellen Perspektive ein produktiver, flexibler Rahmen für die medienübergreifende Analyse ziehen.

Genrediskurse bieten eine kritische Verknüpfung zwischen der Top-Down-Perspektive einer in abstrakten Sphären zirkulierenden Medientheorie und einer praxisbezogenen theoretischen Reflexion des popkulturellen Alltags. Auch aus einer transmedialen Forschungsperspektive erscheint die Beschäftigung mit dem Transfer und der Transformation von Genreformen zwischen unterschiedlichen Medien und ihren Kunstformen sehr vielversprechend. Sie ermöglicht es, eine am Objekt orientierte Perspektive einzunehmen, die zugleich die assoziierten Praktiken einbezieht. Die kontinuierlich anhaltenden kollektiven Aushandlungsprozesse, die mit der Revision und Reflexion der Genre-Spielregeln verbunden sind, bieten außerdem ein hilfreiches Korrektiv gegenüber normativen Setzungen. Doch statt die Möglichkeiten einer diskursiven, kontextsensitiven und historisch-kritischen Auseinandersetzung mit Genres auszuloten, wird häufig unter dem Verweis auf einen nicht näher spezifizierten Generalverdacht des normativen Essentialismus das eigene Desinteresse an Genreforschung kultiviert.

Die Lethargie gegenüber der Genretheorie teilen kurioserweise sowohl eine auf Distinktionen Wert legende Hochkultur, die mit Vorliebe in ihre eigenen Diskurse interveniert, als auch eine auf kulturelle Nobilitierung abzielende Beschäftigung mit Popkultur, die es tunlichst zu vermeiden sucht, den eigenen, zu veredelnden Forschungsgegenstand mit den unter Kunsthandwerkverdacht stehenden Genrebegrifflichkeiten in Berührung zu bringen. Eine Auseinandersetzung mit dem filmphilosophischen Potential der Genreformen und ihrer Variationen, wie sie beispielsweise Stephen Mulhall in seiner Studie *On Film*¹ am Beispiel des Science-Fiction-Films betreibt, lässt hierzulande bis auf einige wenige Ausnahmen nach wie vor auf sich warten. Eine dieser Ausnahmen ist die neu begründete Reihe Genrediskurse, die ver-

1 Stephen Mulhall, *On Film*, 3. Aufl., London und New York 2015.

deutlicht, dass es sich bei diesen nicht um einen randständigen Monolog, sondern einen lebendigen Dialog zwischen Theorie und Praxis handelt.

Der von Felix Schniz, Studiengangleiter des Klagenfurter Masterprogramms Game Studies and Engineering, verfasste erste Band widmet sich dem Thema Genre und Videospiel. Abgesehen von der erfreulichen Erkenntnis, dass es sich bei der Genreforschung in den Game Studies nicht um eine Serie zeitlich versetzter Single-Player-Partien handelt, bietet das ebenso kompakte wie kenntnisreiche Buch einen bestens informierten Überblick über die aktuellen Fragen der Genreforschung im Bereich Games. Wesentliche Ansätze der Game Studies werden ebenso vorgestellt wie die medienübergreifenden genretheoretischen Fragestellungen, an die sie anknüpfen.

Zu den besonderen Stärken des Bandes zählt, dass nach der Aufbereitung der übergeordneten Themengebiete Historizität, Ideologiekritik und Technik, sowie der Diskursanalyse im Hauptteil die konkrete Anwendung des zuvor entwickelten Modells pointiert erprobt wird. Die übersichtliche und stringente Gliederung leitet von den grundlegenden Parametern und Diskursen der Genretheorie zur Betrachtung der drei Genredimensionen Systemmechanik, Fiktionsästhetik und Soziotitus über. Die drei Bereiche beziehen überzeugend ludische, medienästhetische und handlungsbezogene Ansätze und deren hochgradig dynamische Austauschprozesse ein, die in hybriden Genrekonzepten resultieren. Anhand der sorgfältig gewählten Beispiele – das Open-World-Gangsterspiel *Yakuza 6: The Song of Life* (2019), das Survival-Horror-Game *Dead Space* (2008) und das Online-Rollenspiel *The Lord of the Rings Online* (2007) – kommen die unterschiedlichen Ebenen des Modells anschaulich zum Ausdruck.

Die gerne bemühten Fallstricke des Essentialismus werden von vornherein geschickt umschiff't, indem das Videospiel bereits im zweiten Kapitel als ein ‚objet ambigu‘ bezeichnet wird. Dieser 1923 von Paul Valéry etablierte Begriff eines „Gegenstand[es], der sich weder in seiner Entstehung, noch seiner Beschaffenheit klar bestimmen lässt“ (16) impliziert von vornherein die Unmöglichkeit einer abgeschlossenen Genretaxonomie. Stattdessen wird analog zu den seit mehreren Jahrzehnten in der Filmwissenschaft präsenten Ansätzen eine pragmatische Perspektive eingenommen. Deren Erkenntnisinteressen werden jedoch nicht in der ausufernden Auflistung von Merkmalen verortet, zu der sowohl die Cluster-Stapelverarbeitung von Genremerkmalen als auch ein allzu exzessiver Gebrauch der Akteur-Netzwerk-Theorie tendieren. Die unterschiedlichen Prozesse und transmedialen Einflüsse, die Videospielen als ‚objet ambigu‘ eine besondere Faszination verleihen und transmedialen theoretischen Erkenntnisgewinn versprechen, werden klar benannt: „Sie vereinen die Remediation unterschiedlicher Medientraditionen und deren spezifischen Ausdrucksformen zu einer komplexen Gesamterfahrung. Jedes Videospiel ist somit ein Artefakt, dessen individueller Erfahrungshorizont sich aus einer variantenreichen Summe kognitiver Reize zusammensetzt und sich nur durch das einmalige Zutun der Spieler*innen ergibt.“ (23) Dieser hybride, in der ästhetischen Erfahrung immer wieder neu konfigurierbare Forschungsgegenstand lässt sich als mit flexiblen

kulturellen Praktiken assoziiertes Artefakt „niemals eindeutig einem Untersuchungsgebiet [zuordnen]“ (23). Gerade deshalb eignet sich die Kombination der Game Studies mit unterschiedlichen Disziplinen ebenso wie die Genreforschung bestens, um medienästhetische und mediendramaturgische Akzentverschiebungen und Paradigmenwechsel besser zu verstehen.

Die als Ausblick und weiterführende Forschungsfrage erwähnte Kommunikation von „subjektiven Erfahrungen des Videospiels“ (131) und ihre Aufbereitung innerhalb des drei-Dimensionen-Modells der Spielmechanik, der Fiktionsästhetik und des Sozioritus bietet auch eine interessante Herausforderung für die Erschließung neuer Methoden, etwa im Bereich Video-Essays und Autoethnografie. Gerade die Filmwissenschaft könnte von einer kritischen Reflexion dieser Prozesse der ästhetischen Eigenverantwortung, die über Genrekonzepte Kino und Konsole verbinden, und einer präziseren Bestimmung der gegenwärtigen transmedialen Vernetzungen profitieren.

ANDREAS RAUSCHER
Freiburg / Mainz



Ingrid Scheurmann; Konturen und Konjunkturen der Denkmalpflege. Zum Umgang mit baulichen Relikten der Vergangenheit; Köln: Böhlau 2018; 504 S., circa 200 Abb.; ISBN 978-3-412-51139-5; € 60

Die Autorin Ingrid Scheurmann präsentiert ein umfassendes Werk über die historische Entwicklung und das Selbstverständnis der Denkmalpflege der vergangenen 230 Jahre, geografisch eingegrenzt auf Deutschland beziehungsweise Westeuropa. In einer Art aufwändigem ‚Mixtum compositum‘ geht die Autorin nicht nur auf vertraute Themen und Protagonisten der Denkmalpflege ein, sondern bringt auch solche ans Licht, die stets nur am Rande betrachtet wurden, bislang gänzlich unbeachtet geblieben sind oder im Laufe der Jahre vergessen wurden. Dabei berücksichtigt sie sowohl jene, die unbewusst vergessen wurden, weil hieran etwa das Interesse und in der Folge auch die Überlieferung verebbte, als auch jene, die bewusst vergessen wurden oder werden sollten, wie etwa Überbleibsel der NS-Vergangenheit.

Die renommierte Historikerin und Expertin für Denkmalpflege, Ingrid Scheurmann, geboren 1954, ist neben ihrer über 25-jährigen Tätigkeit für die Deutsche Stiftung Denkmalschutz – im Bereich Denkmaltheorie und Denkmalakademie – seit vielen Jahren in der akademischen Ausbildung zur Denkmalpflege tätig, so als Honorarprofessorin an der TU Dortmund und als Dozentin an der HU Berlin. Darüber hinaus engagiert sie sich in verschiedenen internationalen und natio-