

# Videospiegelverfilmung

manchmal auch: Computerspielverfilmung; engl.: *adaptation of video (and computer) games*

Das unübliche Kunstwort *Videospiegelverfilmung* bezeichnet einen Film, der stofflich und meist auch narrativ auf einem Videospiegel basiert. Seit Mitte der 1990er ist eine ganze Reihe von Filmen entstanden, die auf ein vor ihnen existierendes Computerspiel dramatisieren. Meist ist die Adaption- und Verwertungskette umgedreht - zu den Merchandising-Angeboten eines Films gehören seit den 1980ern auch Spiele, die auf Figuren, Settings und Handlungen des Films rückverweisen. Nun liegt es schon aus ökonomischen Gründen plausibel, die nach Millionen zählenden weltweit verbreiteten Fan-Gemeinden der Computer- und Videospiele mit filmischen Adaptionen ihrer Spiele anzusprechen. Zwar war *Super Mario Bros.* (USA 1993, Annabel Jankel, Rocky Morton) trotz Starbesetzung noch ein kommerzieller Mißerfolg, doch schon der Jean-Claude-Van-Damme-Film *Streetfighter* (USA 1994, Steven E. de Souza) mit ca. 65 Millionen US-\$ und *Mortal Kombat* (USA 1995, Paul W.S. Anderson) mit annähernd 100 Millionen US-\$ Profit deuteten darauf hin, dass sich Spiele und Kino zu einem Auswertungsverbund zusammenschließen lassen. Heute zählen Filme wie der Animationsfilm *Pokemon: The First Movie* (USA/Japan 1999, Kunihiko Yuyama, Michael Haigney) oder Realfilme wie *Resident Evil* (Großbritannien [...] 2002, Paul W.S. Anderson, nach dem Spiel „Biohazard“; bislang vier Sequels) und vor allem *Lara Croft: Tomb Raider* (USA [...] 2001, Simon West, nach dem Spiel „Tomb Raider“; bislang ein Sequel; der Film wird mit annähernd 160 Millionen US-\$ Gewinn ausgewiesen) zu den gewinnträchtigsten Produktionen einer immer mehr zum Medienverbund zusammenwachsenden Industrie.

Literatur: Beil, Benjamin: *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*. Münster: Lit 2010. – Brookey, Robert Alan: *Hollywood gamers. Digital convergence in the film and video game industries*. Bloomington: Indiana University Press 2010. – Hartmann, Bernd: *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster: Lit 2004.

From:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:videospiegelverfilmung-5327>

Last update: **2012/12/20 07:40**

