

Narratologie vs. Ludologie

Revision einer Debatte

Schriftliche Hausarbeit
für die Bachelorprüfung der Fakultät für Philologie
an der Ruhr-Universität Bochum
(Gemeinsame Prüfungsordnung für das Bachelor-/Master-Studium
im Rahmen des 2-Fach-Modells an der RUB vom 7.1.2002)

Vorgelegt von

Dausacker, Alena

11.08.2011

Prof. Dr. Astrid Deuber-Mankowsky
Prof. Dr. Eva Warth

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Diskurs und Objekt der Debatte	6
2.1	Das Neue gegen das Bewährte	6
2.1.1	Der narratologische Ansatz	6
2.1.2	Der ludologische Ansatz	9
2.2	Narrative Computerspiele	11
2.2.1	Was ist ein Computerspiel?	11
2.2.2	Was ist ein narratives Computerspiel?	13
3	Warum Computerspiele erzählen	14
3.1	Der Computer als Narrationsmedium	14
3.1.1	Narrationsstrukturen	14
3.1.2	Konditionalität als Nexus von Interaktivität und Narration	18
3.1.3	Diskretheit und Abgeschlossenheit	21
3.2	Das zeitgenössische Computerspiel als Narrationsrahmen	22
3.2.1	State of the Art - or Kitsch?	22
3.2.2	Immersion und <i>agency</i>	24
3.3	Der Avatar im Spannungsfeld zwischen Werkzeug und Protagonist	26
4	Berührungspunkte von Narration und Gameplay	29
4.1	Erkundung eines narrativen Raums	29
4.2	Provokation und Projektion von Gefühlen und Zuständen	31
4.3	Spielmechanische Statements	33
5	Fazit	35
	Literatur- und Quellenverzeichnis	38

„Er war wie Ihr ein verwirrter Abenteurer, der sich plötzlich im Mittelpunkt eines großen Dramas wiederfand, dessen Ausgang immer noch nicht feststeht. Wenigstens wissen wir jetzt, um was für eine Geschichte es sich handeln wird, wenn es nach uns ginge. Habt Ihr Erfolg, wird es ein Epos sein. Versagt Ihr allerdings, haben wir es mit einer Tragödie zu tun. Ihr nehmt die Heldenrolle ein, Damian ist der Bösewicht und Lord Lovis hat euch verraten, wer den Deus Ex Machina spielen wird. [...] Wie in einem klassischen Drama, oder nicht?“

– Zandalor in DIVINITY 2: EGO DRACONIS

1 Einleitung

„Currently in game and digital culture studies, a controversy rages over the relevance of narratology for game aesthetics. One side argues that computer games are media for telling stories, while the opposing side claims that stories and games are different structures that are in effect doing opposite things.“ (Aarseth, 2004, S. 45)

Videospiele erfreuten sich in ihrer Frühzeit keines akademischen Interesses, was sich jedoch im Laufe der 90er Jahre langsam änderte. Dass diese elektronischen Unterhaltungsmedien in den Blick von Film- und Literaturwissenschaftlern gerieten, hat vor allem etwas mit der sich in den 90er Jahren rapide entwickelnden Möglichkeiten der Grafikdarstellung zu tun, denn sie befähigten Computerspiele zu etwas, das bis dahin anderen Medien vorbehalten gewesen war: Audiovisuelles Erzählen. Die Integration von narrativen Elementen in das Spiel selbst lieferte einen Punkt, an dem mit traditionellen filmanalytischen Werkzeugen nachgehakt werden konnte. Vor allem die Bild- und Narrationstheorie wurde auf die Spiele angewandt, die inzwischen dank der Darstellung dreidimensionaler Räume nun sogar eine eigene Kamera hatten. Und seit 1996 mit der Ersterscheinung von Lara Croft in TOMB RAIDER (Core Design, 1996) hatten die digitalen Spiele auch ihren ersten eigenen Superstar (vgl. Deuber-Mankowsky, 2001, S. 10). Der Medienrummel um die virtuelle Ikone blieb nicht ohne Echo in den Wissenschaften und ihm entwuchs ein noch zaghaftes, aber sich als legitim darstellendes Forschungsinteresse an Spielen in den Medien-, Sozial-, und Literaturwissenschaften, die Spiele behandelten wie alle anderen medialen Texte. Gegen diese Herangehensweise schien zuerst wenig zu sprechen, denn Spiele wie „TOMB RAIDER als gespielte oder zu spielende Geschichte zu interpretieren, wird durch den Beginn des Spiels nahegelegt“ (Neitzel, 2000, S. 7).

Es kam jedoch neben dem narratologischen Ansatz auch eine Forschungsrichtung auf, die die Analyse von Videospielen als Geschichten vehement ablehnt: Die Ludologie definiert diese Spiele als Simulationen und zeigt definitorische Diskrepanzen zwischen Spiel und Narration auf, die verhindern, dass Spiele jemals als Geschichte gesehen werden könnten.

Jesper Juul bemerkt:

„You can have a computer game without any narrative elements.“ (Juul, 1999, S. 3)

Diese Aussage ist ebenso wenig falsch wie Neitzels Beobachtung, dass manche Spiele sich selbst als Erzählungen präsentieren. Die Beschreibung von DIVINITY 2: EGO DRACONIS¹ (Larian Studios, 2009) bewirbt das Spiel zum Beispiel damit, dass der Spieler „die epische Geschichte des Göttlichen“ erleben kann. Auch die Erzählsituationen, die DRAGON AGE 2 (BioWare, 2011) und DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT (Radon Labs, 2010) in den Spielen als Rahmung etablieren, legen den Schluss nahe, dass sie als Erzählung konzipiert sind und als solche gesehen werden wollen. Trotzdem gibt es Diskrepanzen zwischen den Prinzipien von Spiel und Narration, die sich scheinbar nicht vereinbaren lassen.

So scheint diese etwas erkaltete Debatte noch längst nicht irrelevant geworden zu sein. Ziel dieser Arbeit ist es daher, nicht nur die beiden Positionen Narratologie und Ludologie vorzustellen, sondern auch einen eigenen Ansatz zu entwickeln, der eng mit der Realität der Produktion und Spielerwahrnehmung von Spielen verknüpft ist. Nach einem Blick in die Literatur zu den beiden Forschungsansätzen, bei dem ich mich besonders auf Britta Neitzel und Jesper Juul konzentrieren will, da sich an ihren Arbeiten prototypisch der Diskurs aufzeigen lässt, möchte ich mich deswegen den Fragen widmen, warum Computerspiele überhaupt Erzählungen sein wollen und können und in welcher Art die beiden so schwer kombinierbaren Prinzipien Spielmechanik und Narration ineinandergreifen. Zu beachten ist, dass die Literatur zu dem Thema im Rahmen dieser Arbeit nicht erschöpfend aufgearbeitet werden kann und die hier behandelten Autoren nur eine Auswahl darstellen. Zur weiteren Analyse werde ich eine eigene Definition des Untersuchungsgegenstands vorschlagen. Für einen Überblick über die Gründe, warum Erzählungen in digitalen Spielen implementiert werden, ist eine Betrachtung der technischen Möglichkeiten des Computers nötig, komplexe, sich verzweigende Strukturen darzustellen, aber auch ein Blick auf die gesellschaftliche Situation, in der sich das Medium Videospiel und die dahinter stehende Industrie befindet und welche Vorteile eine Erzählung dem Spiel an sich bringen kann. Dafür möchte ich zusätzlich zur Fachliteratur auch Stimmen aus dem Produktionsumfeld berücksichtigen, insbesondere einen Vortrag Brian Moriartys von der diesjährigen Game Developer Conference.

Bevor ich auf die gesellschaftlichen und medientheoretischen Aspekte eingehe, möchte ich mich jedoch mit dem Begriff der Linearität bzw. Nonlinearität von Erzählungen auseinandersetzen und untersuchen, inwiefern sie auf Computerspiele anwendbar sind und

¹Englischer Untertitel: *The Dragon Knight Saga*

ein Vokabular definieren, welches ich im Rest der Arbeit in Bezug auf Narration in Computerspielen benutzen werde. Hierzu werde ich diese beiden Narrationsansätze mit Richtlinien der Ratgeberliteratur für Produzenten bzw. des Gamedesign-Diskurses ergänzen und auf den Begriff des interlinearen Storytellings eingehen. Über diese Betrachtung narrativer Strukturen werde ich zum Verweis auf zwei informationstechnologische Schemata kommen – Struktogramm und Automat – die interaktive narrative Strukturen abbilden können, da sie durch ihre Wurzeln in der Informatik Konditionalität berücksichtigen, welche den Verbindungspunkt zwischen vorproduziertem Inhalt und Spielerinteraktion darstellt.

Am Ende meiner Untersuchung, warum Computerspiele erzählen, möchte ich einen Exkurs zur Rolle des Avatars einschieben, da die Spielfigur der Bezugspunkt des Spielers in der Fiktion des Spiels darstellt und daher auch in der Betrachtung der Narration von Bedeutung ist.

Wie Gameplay und Narration miteinander verknüpft werden, kann am besten durch die Analyse von Beispielen aufgezeigt werden, wobei auch eigene Spielerfahrungen mit eingebracht werden. Denn die Kombination von Erzählung und Spiel ist keine Zukunftsmusik, sie ist schon lange Realität und strebt nach immer neuen Wegen, dem Spieler² eine interaktive Erzählung zu präsentieren. Dabei möchte ich drei Verknüpfungsansätze vorstellen: Die Erkundung eines narrativen Raums, Einbindung des Spielers über Subjektivierungstechniken und spielmechanische *statements*.

In einem Fazit werde ich anschließend meine Ausführungen rekapitulieren und Schlüsse daraus ziehen, aber auch Impulse für eine weitere akademische Beschäftigung mit diesem Thema geben. In dieser Arbeit können und sollen keine allgemeingültigen Ergebnisse erzielt und erschöpfenden Betrachtungen durchgeführt werden, viel eher soll ein Überblick über den Gegenstand gegeben werden, der diskursive, mediale und gesellschaftliche Aspekte der Game Studies über die Frage der Narrativität von Videospiele miteinander verbindet.

²Ich werde zur erhöhten Lesbarkeit des Textes das generische Maskulinum benutzen. Spielerinnen sind ausdrücklich auch mit einbezogen.

2 Diskurs und Objekt der Debatte

2.1 Das Neue gegen das Bewährte

2.1.1 Der narratologische Ansatz

Claus Pias sieht für verschiedene Genres von Spielen verschiedene medienhistorische Kontexte. Das Prinzip einer Erzählung sieht er nur im Genre des Adventures. Er stellt fest, dass „Adventurespiele *Geschichten* in jenem basalen Sinn [sind], dass sie einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben.“[Hervorhebung durch Pias] (Pias, 2002, S. 124) Diese frühen Spiele³ basierten auf Karten und Serien von Entscheidungen, die auf diesen Karten verteilt sind. Er versucht jedoch nicht, spezifischere Narrationstheorien auf Adventurespiele anzuwenden. Stattdessen führt seine Beobachtung, dass Adventures „keine Ökonomie der Zeit sondern nur eine der Entscheidung besitzen“ (Pias, 2002, S. 133) zu einer Diskrepanz zwischen Narration und Spiel, die als Kritik von Juul wieder aufgegriffen wird⁴. Einen allgemeineren Ansatz zur Narrativität von Computerspielen bietet die Dissertation von Britta Neitzel. Auffällig an der Arbeit von Neitzel ist das Fehlen einer Definition von Videospielen an sich. Obwohl sie immer wieder Aussagen über Elemente von Computerspielen trifft, wird das vom Menschen wahrgenommene Ganze von ihr nicht näher eingegrenzt. Dadurch ergibt sich ein geradezu zerstückeltes Bild des Mediums, das sich nur schwer zu einer Einheit zusammenfassen lässt. Die Frage nach der Narrativität von Videospielen ist für sie „ein Weg zum Untersuchungsgegenstand“ (Neitzel, 2000, S. 7), auf den sie jedoch nie näher eingeht, es wird vom Leser ein Vorwissen über die möglichen Erscheinungsformen von Computerspielen vorausgesetzt. Ihre Eingrenzung des Untersuchungsgegenstand geschieht hauptsächlich über die Abgrenzung zu anderen Medien über das Dispositiv, welches sie auch Erzählsituation nennt und als „das Zusammenwirken von Medientextstrategien, apparativer Anordnung und der Position und den Aufgaben des Spielers“ (Neitzel, 2000, S. 14) definiert⁵. Dabei besteht ein Großteil ihrer Analyse aus der Verteilung narratologischer Funktionen auf Elemente des Dispositivs. Die generelle Problematik der Integration narrationstheoretischer Ansätze

³Er geht besonders auf Textadventures ein.

⁴„There seems to be a conflict between the temporalities of the game and the narrative: When something is interactive - like a game - the interactivity has to be now, when the player makes a choice. But the narrative has a basic trait of being about something past. Similarly, space is treated differently: Computer games always create space, where the player can move around, but narratives are very focused on skipping uninteresting spaces; a journey is only described when something actually happens. It is essential for the narrative that narration does not happen with constant speed, but that we shift between resume, cuts, and scene. The computer action game is based on real time, on the constant control of the player.“(Juul, 1999, S. 3)

⁵Ich werde den Begriff des technischen Dispositivs in dieser Definition von ihr übernehmen.

in die Spielanalyse ist ihr dabei jedoch bewusst:

„Wie also läßt sich der Eindruck, dass einige Videospiele narrativ sind, begründen? Ist er auf den ersten Blick vorhanden – es ist, wie oben gesehen, ein Leichtes, ein Spiel nachzuerzählen – so scheint er auf den zweiten Blick zu täuschen, denn Spielen und Erzählen beschreiben unterschiedliche Gegenstands- und Handlungsbereiche. Wo erzählt wird, wird nicht gespielt, und wo gespielt wird, wird nicht erzählt, oder anders gesagt: Eine Erzählung erzählt von Handlungen, im Spiel jedoch werden Handlungen ausgeführt. Erst wenn das Spiel zu Ende ist, kann von ihm erzählt werden.“ (Neitzel, 2000, S. 9)

Trotz dieser Einsicht kommt sie zu dem Schluss, dass die basalsten Gameplay-Elemente eben doch erzählen, denn „[d]urch das Gehen, Laufen und Springen Laras wird die Geschichte aktualisiert oder ‚geschrieben‘. Sie bezeichnen den Akt der Narration“ (Neitzel, 2000, S. 140). Das heißt dass Avataraktionen als Narration gesehen werden, also als die Wahrnehmbarmachung der zugrunde liegenden Struktur der Geschichte⁶. Die Zuschreibung der Erzählerfunktion an den Avatar ist nach dieser Beobachtung zwar schlüssig, doch widersprechen dem die von neueren Spielen etablierten Erzählrahmen.

Besonders gut ist dies am Beispiel von DRAGON AGE 2 zu zeigen, wo am Anfang, nachdem der Spieler Geschlecht und Klasse seines Avatars gewählt hat, ein Verhör des Zwergs Varric, der auch als Gruppenmitglied im Spiel steuerbar ist, als Erzählrahmen eingeführt wird. Dass Varric und nicht der zuvor gewählte Avatar der Erzähler ist, wird schnell klar gemacht. Die erste spielbare Szene ist das Tutorial, in dem dem Spieler die Grundlagen des Kampfs beigebracht werden, ihm aber bereits eine große Auswahl an Fähigkeiten zur Verfügung steht und er den Gegnern weit überlegen ist. Nachdem der Kampf vorbei ist, unterbricht die Befragerin Varrics die Szene mit dem Einwurf: „Bullshit! This is not what really happened!“ Und tatsächlich kann der Spieler erst nach ihrer Ermahnung des Zwergs, die Wahrheit zu erzählen, seinen Avatar weiter personalisieren und er spielt die komplette Szene noch einmal, diesmal aber mit dem Anfang des Spiels angemessenem, nicht bereits über alle Fähigkeiten verfügendem Avatar. Eine weitere Szene im Spiel greift auf eine ähnliche Weise in den Erzählfluss ein. Der Spieler erhält die Aufgabe, Varrics Bruder mit ihm zu konfrontieren, der einen zuvor verraten hat. Betritt der Spieler das Haus, in dem er sich aufhalten soll, steuert er plötzlich nur noch Varric, der Rest der Gruppe ist verschwunden. Er sieht sich einer eigentlich übermächtigen Gruppe von Gegnern gegenüber, die allerdings leicht zu besiegen ist. Nach dem Kampf wird in einer Cutscene Varrics Bruder gezeigt, der sich auf die Knie wirft und einen Monolog über Varrics Vorzüge hält. Die Szene wird ausgeblendet und in einer Cutscene wird Varric in

⁶Leider kann im Rahmen dieser Arbeit nicht mehr näher auf die verschiedenen Narrationstheorien eingegangen werden. Neitzel gibt hier jedoch einen guten Überblick.

der Verhörssituation gezeigt, wie er den Monolog beendet und die Befragerin bezichtigt ihn abermals der Lüge. Diese beiden Szenen sind zwar spielbar, gehören allerdings nicht zur Geschichte. Der Avatar hat hier keine Erzählerfunktion, er ist der Erzählung Varrics unterworfen, der sich als unzuverlässiger Erzähler präsentiert und so auch Zweifel an der Richtigkeit aller anderer Spielereignisse zulässt.

Doch ist die Zuschreibung der Erzählerfunktion an den Avatar nicht die einzige problematische Setzung, die Neitzel vornimmt. Sie schreibt dem Spieler die Rolle eines implizierten Autors zu:

„Ebenso wie der implizierte Autor in der Literatur im Prozess des Lesens aus dem Text gebildet wird, ist der implizierte Autor eines Videospiele durch das Spiel eingesetzt und wirkt am Spiel mit. Und ebenso wie der implizierte Autor in der Literatur den Text nicht hervorbringt, bringt der implizierte Autor des Videospiele zwar bestimmte Abläufe hervor, nicht aber im Sinne eines realen Autors den ganzen Text.“
(Neitzel, 2000, S. 134)

Dies ist eine Ansicht, die zwar auch im Game Design aufgekommen ist, wie die Darstellung des Game Designers James Portnow beweist⁷, doch die Gegendarstellung von Thomas Grip⁸ vom schwedischen Spielehersteller Frictional Games zeigt, dass diese Position auch in der Industrie umstritten ist.

In einer späteren Arbeit spinnt Neitzel die Idee einer gespaltenen bzw. gedoppelten Rolle des Spielers als Handelnder und Beobachter weiter, die in ihrer Konzeption des *Point of Actions* (PoA) als Analogon zum *Point of View* (PoV) mündet. Dabei betont sie, dass es sich beim PoV um eine *Beobachtungsposition* handelt, nicht um eine *Wahrnehmungsposition*, da nach Luhmann Wahrnehmung „immer statt[findet] und sie findet nur dort statt, wo sich der eigene Körper befindet“ (Neitzel, 2007, S. 10). Sie unterscheidet zwischen einem objektiven, semi-subjektiven und subjektiven PoV⁹ und beim PoA ob der Spieler eine Rolle innerhalb der Diegese zugeschrieben bekommt, ob es ein Zentrum

⁷Er nennt es zwar nicht implizierter Autor, sondern setzt den Spieler als „storyteller“ und Künstler, doch seine Argumentation ähnelt der Neitzels, daher kann davon ausgegangen werden, dass trotz der unterschiedlichen Begrifflichkeiten dasselbe gemeint ist (vgl. Portnow u. a., 2011).

⁸Er vertritt eine Bordwellsche Sicht, nämlich dass auch das Ansehen eines Films oder Lesen eines Buchs eines aktiven Rezipienten bedürfen, da dieser für die Konstruktion des *plots* verantwortlich ist. Obwohl Videospiele dem Spieler eine noch aktivere Rolle zuschreiben, sieht er keinen grundlegenden Unterschied zum Erleben anderer Medienformen, da auch diese ihrem Publikum viel abverlangen können. Er sieht auf Produktionsseite ein Risiko in dieser Sichtweise, da die Hersteller zu viele Aufgaben auf den Spieler abwälzen könnten: „[...]this does not mean it is up for the player to create meaning and depth, it should instead be there for the player to find and become immersed in“ (Grip, 2011).

⁹Der objektive PoV entspricht dem Blick auf einen 2D-Raum oder einen unkörperlichen Blick auf eine 3D-Welt, der semi-subjektive PoV entspricht einer *third-person* Perspektive, in der die Kamera einem Avatar folgt, während der subjektive PoV der Ego-Perspektive entspricht

seiner Interaktionsmöglichkeit wie einen Avatar gibt und ob seine Handlungen über eine Befehlsstruktur ausgeführt werden¹⁰. Die Kategorien sind jedoch nur begrenzt anwendbar, da manche Spiele hybride PoAs anwenden, wie z.B. BLACK & WHITE (Lionhead Studios, 2001). Der Spieler kann in diesem Spiel Befehle erteilen, aber auch direkt in die Spielwelt eingreifen. Trotzdem ist ihre Aufteilung in PoV und PoA für manche Analysezwecke recht nützlich und ich werde in Kapitel 2.2.2 darauf zurückkommen.

Eine Annäherung an die ludologische Position nimmt Jan-Noël Thon vor, indem er zwischen *narrativen Ereignissen* und *ludischen Ereignissen* unterscheidet. Während narrative Ereignisse vorprogrammiert sind (in Anlehnung an Script-Sprachen sprechen manche hier auch von gescipteten Ereignissen oder *scripted events*) und in jedem Spieldurchgang vorkommen, finden ludische Ereignisse im Rahmen einer Simulation statt. Ludische Ereignisse sind recht frei und haben keine Relevanz im Rahmen der Erzählung (vgl. Thon, 2007, S. 32) .

2.1.2 Der ludologische Ansatz

Was bei der Lektüre ludologischer Literatur schnell ins Auge fällt, ist die vehemente Ablehnung bis hin zu offenem Zynismus, mit dem Ludologen einem narratologischen Ansatz gegenüber stehen. So vergleicht Aarseth die Beschäftigung von Film- und Literaturwissenschaftler mit Computerspielen mit dem rücksichtslosen Besetzen neuer Ländereien:

„As with any land rush, the respect for local culture and history is minimal, while the belief in one’s own tradition, tools, and competence is unailing. Computer game studies is virgin soil, ready to be plotted and plowed by the machineries of cultural and textual studies. What better way to map the territory than by using the trusty, dominant paradigm of stories and storytelling?“ (Aarseth, 2004, S. 45)

Er beobachtet, dass es einen Trend zur Generalisierung des Narrationbegriffes gibt, der Narration als kognitives Schema behandelt, durch das Menschen überhaupt erst Sinn herstellen. Narratologen selbst, stellt er fest, benutzen diese unbrauchbare, weil viel zu breite, Definition zumeist nicht. Die Anwendung narratologischer Konzepte auf (seiner Meinung nach) nicht-narrative Gegenstände sieht er als Geltungsbedürfnis anderer Disziplinen:

„And to us humanists, the (let’s face it) lowest caste of the academic world, it is nice to feel important again, for once. Finally, our expertise matters! We don’t know much about technology, or biology, but we do know stories and storytelling. So why be critical when we can be important instead?“ (Aarseth, 2004, S. 49)

¹⁰Die Kategorien heißen dementsprechend *intradiegetisch/extradiegetisch*, *zentriert/dezentriert* und *direkt/indirekt*.

Er gibt zu, dass im Genre des Adventure Games einen *plot* gibt, argumentiert jedoch, dass dies eine unglückliche Verbindung zweier Prinzipien ist, unter der beide leiden.

„What keeps the genre alive is increasingly more photorealistic, detailed three-dimensional graphical environments, but apart from that, it is mostly the same story-game over and over again. [...] Adventure games seldom, if at all, contain good stories. Even the most entertaining of these games, like Warren Spector's *Deus Ex* (1999), contains a cliched storyline that would make a B-movie writer blush, and characters so wooden that they make *The Flintstones* look like Strindberg.“ (Aarseth, 2004, S. 51)

Stattdessen spricht er vom Computerspiel als „the art of simulation“ (Aarseth, 2004, S. 52). Simulation sei „the hermeneutic Other of narratives; the alternative mode of discourse, bottom up and emergent where stories are top-down and preplanned. In simulations, knowledge and experience is created by the player's actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker“ (Aarseth, 2004, S. 52). Dass allerdings auch dieser Ansatz Probleme aufwirft, wird bei den ludologischen Versuchen deutlich, ihren Untersuchungsgegenstand zu definieren. Juul verwendet in *half-real* (2005) viel Mühe darauf, verschiedene Definitionen von Spiel miteinander zu vergleichen und eine eigene zu entwickeln. Diese neue Definition lautet:

„A game is a rule-based system with variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable“ (Juul, 2005, S. 36)

Auffällig ist, dass diese Definition auf alle Spiele zutrifft, auch nicht-digitale Spiele. Eine Erweiterung oder Eingrenzung seiner Definition für Videospiele nimmt Juul nicht vor. Interessant ist auch eine Grafik, in der er die Grenzbereiche seiner Definition aufzeigt. Storytelling setzt er eindeutig in den Bereich „Not Games“, mit der Begründung, dass der Ausgang festgeschrieben ist, es keine Spielerbemühung und keine emotionale Bindung an den Ausgang gibt (vgl. Figure 2.10, Juul, 2005, S. 44).

In seiner Masterarbeit von 1999 bietet Juul jedoch eine Definition für Computerspiele an:

„The computer game is an activity taking place on the basis of formally defined rules and containing an evaluation of the efforts of the player. When playing a game, the rest of the world is ignored.“ (Juul, 1999, S. 15)

Diese ist jedoch nicht nur in Hinsicht auf seine neue Definition von Spiel sehr dürftig, sie vernachlässigt auch das technische Dispositiv und ist daher keine brauchbare Definition von Computerspielen. Nach dieser Definition sieht er hier bereits eine Unmöglichkeit,

das Computerspiel als Geschichte zu sehen¹¹.

Aarseth betont, dass es die unterschiedlichen Erscheinungsformen von Computerspielen sind, die eine Definition erschweren. Videospiele als ein konsistentes Genre oder Medium zu besprechen sei daher „highly problematic“ (Aarseth, 2004). Wie oben erwähnt, macht er dennoch generalisierte Aussagen, indem er allen Computerspielen den Modus der Simulation zuschreibt. Im Bezug auf narrative Einschübe in Form von Textpanels und Cutscenes stellt er ihre Zugehörigkeit zum Spiel in Frage:

„When it is there at all, the story in these games is superficial, like a bored taxi driver whose only function is to take us on to the next ludic event. In the case of Heroes of Might and Magic, story fragments pop up at specific times in a level. They are completely superfluous, like illustrations in a storybook, and ignoring them will not affect the gameplay at all.“ (Aarseth, 2004, S. 52)

Beide Autoren zeichnen also ein Bild von Narration in Computerspielen als „Gimmick“, als unnötiges Anhängsel des Spiels, das mit dem eigentlichen Gameplay nichts zu tun hat. Die Untersuchung von Computerspielen als Narrationen sehen sie als Kurzschluss der Film- und Literaturwissenschaft, der die Ontologie des Computerspiels ignoriert.

2.2 Narrative Computerspiele

2.2.1 Was ist ein Computerspiel?

Wie oben bereits herausgestellt, ist vor allem das Fehlen einer brauchbaren Definition von dem, was ein Computer- oder Videospiele¹² ist, die Wurzel der Unvereinbarkeit der beiden Positionen. Um eine eigene Perspektive auf die Thematik zu entwickeln, möchte ich deshalb folgende eigene Definition vorschlagen und in einigen Punkten näher erläutern:

Ein Computer- oder Videospiele ist *Unterhaltungssoftware* (1), die eine *teilmanipulierbare* (2) *(audio)visuelle Ausgabe* (3) erzeugt und deren Hauptinhalt die *spielerische Interaktion* (4) mit dieser Ausgabe über *systemeigene Eingabegeräte* (5) ist.

1. Unterhaltungssoftware Dieser Punkt bringt zwei wichtige Aspekte in die Definition: Die Bezeichnung als Software legt fest, dass Videospiele auf Geräten ausgeführt und

¹¹ „[...] a story does not evaluate the efforts of the reader, and stories can hardly be described as formally defined“ (Juil, 1999, S. 15)

¹²Die beiden Begriffe werden in dieser Arbeit synonym verwendet.

damit auch rezipiert werden, die im weitesten Sinne als Rechner bezeichnet werden können. Da auch Konsolen, Handhelds und Smartphones über eigene Prozessoren verfügen, schließt dies alle Spielplattformen mit ein, ohne Überschneidungsmengen mit anderen medialen Spielformaten wie z.B. Fernsehgameshows zuzulassen.

Das Element der Unterhaltung ist ebenfalls maßgeblich für die Definition, da sie auf den kommerziellen Rahmen verweist, in dem Spiele in der Regel produziert werden, ohne z.B. Serious Games auszuklammern. Da auch bei zweckgerichteten Spielen ein Unterhaltungsmoment mitgedacht und angestrebt wird¹³, lassen auch diese sich unter dieser Definition mitberücksichtigen.

2. Teilmanipulierbar Computerspiele bieten immer eine manipulierbare virtuelle Umgebung, aber diese Manipulationsmöglichkeiten sind stets beschränkt. Das basale Grundgerüst des Spiels und meistens auch die virtuelle Welt, die dargestellt wird, können vom Spieler nicht verändert werden. In der Regel verhindert dies auch ein Endlosspiel und führt dazu, dass die meisten Spiele ein Ende finden, wenn keine Manipulationsmöglichkeiten mehr bestehen.

3. (Audio)visuelle Ausgabe Um das Spiel für den Menschen erfahrbar zu machen, benötigt es immer eine Ausgabe, die sich seit Beginn der Computerspielgeschichte auf den audiovisuellen Bereich beschränkt hat, obwohl es auch taktiles Feedback in Form vibrierender Controller gibt. Da dies allerdings nur für bestimmte Systeme zutrifft und diese in jedem Fall auch eine audiovisuelle Ausgabe haben, soll dieser Teil der Definition zukünftige Entwicklungen der Ausgabemöglichkeiten nicht ausschließen, aber visuelle Ausgabe als notwendig (hierunter fällt auch reine Textausgabe) und audiovisuelle Ausgabe als die etablierte Norm festsetzen.

4. Spielerische Interaktion Durch den Begriff der spielerischen Interaktion werden Definitionen vom Spiel, wie sie bereits existieren, in diese Definition miteingebunden, ohne sich darauf zu limitieren. Das Wort *Hauptinhalt* impliziert, dass das Gameplay nicht der einzige Inhalt des Spiels sein muss.

5. Systemeigene Eingabegeräte Die Erwähnung der system- bzw. hardwareabhängigen Eingabegeräte erscheint mir als sinnvoll, da je nach Gerät ein von grundauf anderes Spielerlebnis erzielt werden kann. Es spielt sich anders mit einem Computer als mit einer Konsole, vor allem seit diese mit Motion Controllern arbeiten, und ein Handheld

¹³Die Neologismen *Infotainment* und *Edutainment* bezeichnen dieses Phänomen.

oder Smartphone bietet wiederum vollkommen andere Möglichkeiten des Gameplays. Die Veränderbarkeit des Spielerlebnisses durch die eingesetzte Technik ist vor allem wegen der sich immer noch schnell entwickelnden Industrie ein Punkt der Definition, der sich zukünftigen Entwicklungen öffnen soll.

2.2.2 Was ist ein narratives Computerspiel?

In der obigen Definition sind es die beiden Punkte der Teilmanipulierbarkeit und der audiovisuellen Ausgabe, die die Grundsteine für die Möglichkeit von Narration über Computerspiele legen. Auf den Begriff der Simulation habe ich bewusst verzichtet, da dies im Rahmen der Simulation freie Handlungsmöglichkeiten impliziert. Computerspiele sind jedoch wesentlich beschränkter, da Interaktionen von narrativen Ereignissen eingeschränkt, verboten oder erst ermöglicht werden. Geht man von einer reinen Simulation als Ideal für das Videospiele aus, muss gesagt werden, dass Narration das Spiel immer in einem gewissen Maße einschränkt, wobei es vermutlich nicht möglich ist zu sagen, ob zuerst Einschränkungen im Spiel narrativ erklärt wurden, oder ob Einschränkungen wegen der Narration eingeführt wurden. Letztendlich lässt die ohnehin eingeschränkte Manipulierbarkeit der Ausgabe zu, dass die Einschränkung der Interaktion, die notwendigerweise passiert, wenn das Spiel eine Geschichte erzählen will, vom Spieler akzeptiert wird.

Neitzel begünstigt diese Sichtweise dadurch, dass sie die Spielerperspektive in Point of View und Point of Action aufspaltet. (Vgl. Kapitel 2.1.1) Da der Spieler beide Positionen einnimmt, kann die eine zeitweise zugunsten der anderen aufgegeben werden, denn der Spieler gibt, wenn die Narration ihm Handlungsmöglichkeiten nimmt, nicht seine komplette Funktion auf: Die Beobachterposition bleibt bestehen. Besonders einleuchtend ist dies, da die Beobachtung die Handlung bedingt, denn nur, wenn der Spieler die Ausgabe wahrnimmt, kann er auch darauf reagieren. Auch Alexander Galloways Aufteilung des Computerspiels in *operator acts* und *machine acts* spricht dafür, dass Narration Teil eines Computerspiels sein kann. Er spricht sich dafür aus, dass keiner dieser Aktionstypen dem anderen übergeordnet ist, denn „in video games the action of the machine is just as important as the action of the operator“ (Galloway, 2006, S. 5). Nach ihm lässt sich Narration im Spiel als *diegetic machine act* (vgl. Galloway, 2006, S. 8-12) kategorisieren¹⁴, die immer zu einem Videospiele gehören. Damit kann Narration als eine mögliche Ausformung dieser Maschinenaktionen im Spiel gedacht werden: Die von der Maschine

¹⁴Dass Videospiele über eine fiktionale Welt verfügen, erkennt selbst Juul an. Im größten Teil von *half-real* (Juul, 2005) beschäftigt er sich mit der Beziehung von Fiktion oder – um auf filmisches Vokabular zurückzugreifen: – Diegese und Spielregeln

erzeugte Darstellungsebene setzt den Spieler in die Beobachterrolle, die stets Teil der Beziehung zwischen Videospiel und Spieler ist. Es wird offensichtlich, dass die Miteinbeziehung von Theorien, die sich explizit auf Computerspiele und nicht auf Spiele allgemein beziehen, den Diskurs für die Erörterung von Narration als Bestandteil digitaler Spiele öffnet und den definitorischen Widerspruch, der von Ludologen wie Juul angeprangert wird, auflöst.

Aber wie geht man als Wissenschaftler mit der Tatsache um, dass es Spiele ohne Narration gibt? Die Antwort scheint trivial, doch da dies ein Argument ist, das immer wieder aufkommt, scheint es notwendig, hier eine semantische Klärung vorzunehmen. Spiele sind nicht per se als Narration zu definieren, vielmehr ist Narration ein *möglicher Modus*, über den Videospiele verfügen. Wenn hier also die Rede von narrativen Computerspielen ist, so sind ausschließlich solche gemeint, die sich als narrativ präsentieren, d. h. solche, die von sich behaupten, eine Geschichte zu erzählen. Nicht-narrative Spiele wie z.B. TETRIS (Paschitnow, 1984) oder eine digitale Adaption eines analogen Spiels wie Poker sind nicht Gegenstand dieser Untersuchung.

Die meisten meiner Beispiele werde ich aus den Genres Action Adventure und Rollenspiel (Role-playing game oder kurz RPG) nehmen, da die Herangehensweise an und die Funktion von Geschichte in den beiden Spieltypen gut kontrastiert werden können und RPGs m.E. die größten Anstrengungen unternehmen, Narration und Gameplay miteinander zu verzahnen.

3 Warum Computerspiele erzählen

3.1 Der Computer als Narrationsmedium

3.1.1 Narrationsstrukturen

Im Folgenden werde ich einige Begriffsklärungen vornehmen und anschließend die Möglichkeiten der Strukturierung von Narration im Computerspiel erörtern. Neitzels Zusammenfassung der von ihr betrachteten Narrationstheorien macht deutlich, dass von den meisten Theoretikern die Trennung von *story*, *plot* und Narration vorgenommen wird (vgl. Neitzel, 2000, S. 72-75). Hierbei ist die *story* die zugrundeliegende kausal- und zeitlogische Folge der Ereignisse, die in ihrer Gesamtheit die Geschichte konstituieren und noch keine präsentationsabhängigen Faktoren beinhalten. Der Begriff wird von mir aus sprachlichen Gründen als Geschichte aufgenommen. Hierbei ist zu beachten, dass es sich bei der Geschichte quasi um den kleinsten gemeinsamen Nenner der Narration handelt, also einen Minimalplot, den jeder Spieldurchgang aufweist. Die Unterschiede, die sich in

individuellen Spieldurchgängen ergeben, sind nicht Teil der Geschichte.

Der *plot* beschreibt die Aufarbeitung der Geschichte in eine medienspezifische formale Anordnung der Ereignisse, die z. B. Flashbacks, Zeitsprünge und Auslassungen beinhaltet und ob eine Information gezeigt oder sprachlich übermittelt wird. Hier entscheidet sich, zu welchem Zeitpunkt der Geschichte der Rezipient über welches Wissen über die Geschichte verfügt, im Computerspiel aber kann sich hier entscheiden, welche Version der Geschichte, also welchen *plot* der Spieler erlebt. Um die Gesamtheit der möglichen *plots* zu bezeichnen, möchte ich hier den Begriff des Erzählautomats¹⁵ einführen, *plot* aber als auf eine konkrete und damit abgeschlossene Ausformung der Geschichte verweisend beibehalten.

Die Narration ist schließlich der Akt der Darstellung oder Präsentation und bezeichnet im Gegensatz zum Erzählautomat nicht das Was und Wann der Erzählung, sondern das Wie. Daher werde ich den Begriff *storytelling* gebrauchen, um auf die Präsentation zu verweisen, während im Begriff der Narration Geschichte und Erzählautomat stets mitgedacht werden.

Die klassische Struktur einer Geschichte ist wie oben erwähnt eine kausal- und zeitlogische Ereigniskette. Dabei wird zwischen linearem und nonlinearem Erzählen unterschieden, also ob sich die Reihenfolge der Einführung von Informationen an die chronologische Ordnung der Geschichte hält oder nicht. In manchen Theorien zu Geschichten in Videospielen wird jedoch die Vorstellung eines *emergenten storytellings* vermittelt (vgl. Pearce, 2004, 145f). Der Idee des Spiels als Simulation folgend, ist es logisch anzunehmen, dass ein Spiel nicht erzählen kann, dass die Abfolge von Geschehnissen in der Simulation *hinterher* aber als Geschichte erzählt werden kann, da sie in der Retrospektive nicht mehr veränderlich sind und wiederum eine kausal- und zeitlogische Ereigniskette erzeugt haben. Dies entspricht zum Beispiel der „narrative of a football game“ (vgl. Portnow u. Grip, 2011), was hier aber nicht Gegenstand der Untersuchung sein kann, da Sport oder Spiele, die diese Art von Geschichten erzeugen, keine narrativen Spiele sind. Die Geschichte ist hier ein Beiprodukt des Gameplays, das Spiel erzählt nicht und hat die Geschichte auch nicht als Ziel oder Inhalt.

Es ist also logisch anzunehmen, dass narrative Spiele einen nonlinearen Erzählautomat haben, da er ja flexibel sein und auf Spielereingaben reagieren können muss. Es ergibt sich jedoch auf den zweiten Blick ein Problem: Obwohl sich der Fortschritt des Spiels nach dem Spieler richtet, gibt es doch einen festen Anfang¹⁶, ein oder mehrere feste En-

¹⁵Ich werde Automaten in Kapitel 3.1.2 näher erläutern.

¹⁶Einen seltenen Sonderfall stellt hier DRAGON AGE: ORIGINS (BioWare, 2009) dar. Dieses Spiel bietet mehrere Anfänge oder *Origins*, die von Rasse (Mensch, Zwerg, Elf) und Hintergrund des vom Spieler erstellten Avatars abhängen. Die verschiedenen Anfangsszenarien werden aber nach kurzer Zeit in

den und Vorkommnisse, die notwendigerweise in einer bestimmten Reihenfolge im Spiel vorkommen. Das heißt, dass von Nonlinearität im Sinne einer nicht-chronologischen Anordnung der Geschichtelemente keine Rede sein kann. Anstatt eine freie Verkettung der Geschehnisse der Geschichte zuzulassen, folgt eine Geschichte im Computerspiel doch einer kausalen Logik, die sich als Entscheidungsbaum darstellen lässt.

Ein Entscheidungsbaum ist ein sich verzweigendes Diagramm in dem alle möglichen Spielverläufe dargestellt sind und laut Katie Salen und Eric Zimmerman „a common way of flow-charting interactive experiences“ (Salen u. Zimmerman, 2004, S. 232). Diese Art Diagramm lässt sich jedoch nur anwenden, wenn ein Spiel auf eine Reihe diskreter Entscheidungen reduzierbar ist. Salen und Zimmerman illustrieren die begrenzte Anwendbarkeit von Entscheidungsbäumen indem sie American Football als Beispiel eines Spiels ohne konkrete Entscheidungsstruktur aufführen, in dem „the game flows forward in a complex web of activity“ (Salen u. Zimmerman, 2004, S. 233). Die Voraussetzungen dafür, dass ein Spiel als Entscheidungsbaum dargestellt werden kann, sind eine Zeitstruktur, die auf Runden oder diskreten Einheiten basiert, eine Entscheidungsstruktur, in der Spieler eine endliche Anzahl an diskreten Entscheidungen treffen, die bezifferbare Ausgänge haben sowie die generelle Endlichkeit des Spiels (vgl. Salen u. Zimmerman, 2004, S. 234). Der Einsatz von solchen Diagrammen zur Darstellung von Computerspielen ist jedoch begrenzt, da sie schnell sehr unhandlich werden und nicht alle Elemente eines Spiels rundenbasiert sind. Zudem ist ein Entscheidungsbaum insofern linear, als dass im Ablauf nicht an einen früheren Zeitpunkt im Diagramm zurückgekehrt werden kann, dennoch ist dies eine Visualisierungsform, die der Form der Narration in Computerspielen schon sehr nahe kommt, auch wenn sie manchen Leuten angesichts der inzwischen häufig sehr offen gehaltenen Spielwelten äußerst simplistisch vorkommen mag.

Häufig wird jedoch das Gameplay mit dem *storytelling* verwechselt: Nonlineares Gameplay kann nach Sheldon auch in einer linearen Narration stattfinden (vgl. Sheldon, 2004, S. 170). Im Bezug auf das Gameplay bezeichnet Linearität bzw. Nonlinearität jedoch meist die Wege, die durch ein Level genommen werden können. Ein lineares Level bietet nur einen einzigen Weg an sein Ende, ein nonlineares Level bietet keine Wege, nur offenen begehbaren Raum. Es gibt jedoch noch eine dritte Variante, nämlich die, dass es mehrere Wege durch ein Level gibt (vgl. Sheldon, 2004, ebd.). Übertragen auf die Narration hieße das, dass lineare Narration eine einzige kausallogische chronologisch geordnete Ereigniskette darstellt, nonlineare Narration eine Menge an Ereignissen zur Auswahl stellt, aus der der Spieler auswählt und die er in eine beliebige Reihenfolge bringen kann, ohne ihre zeitlogische Abfolge zu berücksichtigen, und die dritte Variante, die

einem *chokepoint* (s.u.) wieder vereint.

ich *multilineare* Narration nennen will, bietet mehrere lineare Ereignisketten, aus denen der Spieler genau eine auswählt. Das heißt nicht, dass Abschnitte der Geschichte eine Leerstelle aufweisen, die von Spieler gefüllt wird, sondern dass diese Abschnitte multiple Definitionen haben.

Wahrscheinlicher, als eine dieser Narrationsstrategien in Reinform anzutreffen, ist jedoch die Möglichkeit, die drei Optionen zu kombinieren¹⁷. Dabei beobachtet Sheldon, dass ein Spiel nie als non-linear wahrgenommen werden kann:

„[...] even if the player returns again and again to the first obstacle, then goes off in multiple directions until she figures out how to get past it, she is following a linear path of her own making. That path can end up looking like 100 feet of tangled string tossed in a drawer, but as long as you recognize that the player is always moving forward through the game (even if she appears to be retracing her steps), the experience must be linear.“ (Sheldon, 2004, S. 167)

Eine Möglichkeit, Nonlinearität zu fingieren, ist die die Kombination von modularen Passagen, die mehrere Lösungswege haben oder Ereignisse anbieten, die vom Spieler in eine beliebige Reihenfolge gebracht werden können, mit *chokepoints*, die die verschiedenen *plots* wieder miteinander vereinen (vgl. Sheldon, 2004, S. 171). Modulare Passagen können hierbei nonlinear wirken, da sie Ereignisse zur Auswahl stellen. Da sie aber keine zeitlichen oder kausalen Bezüge zueinander aufweisen, ergeben sich hier wieder multiple Wege durch die gleiche Menge an möglichen Ereignissen, also verschiedene Variationen einer Ereigniskette. Es handelt sich bei genauerer Betrachtung also um eine Variante der multilinearen Narration, die den Rezipienten durch ihren modularen Aufbau täuscht. Diese Kombination von multilinearen Passagen mit *chokepoints* wird manchmal als „interlinear storytelling“ bezeichnet (vgl. Heussner, 2009, S. 21).

Heussner spaltet die Geschichte in Computerspielen hingegen in zwei Komponenten auf: Die „World Story“ und den „Hero Arc“ (vgl. Heussner, 2009, S. 12-17). Die *world story* besteht aus der Menge der *chokepoints*, die multiple *plot*-Versionen an einer Stelle miteinander vereinen, und bezeichnet daher den linearen Teil des Erzählautomats, der die Geschichte ausmacht; Punkte im Diagramm, die jeder *plot* passiert. Der *hero arc* ist hingegen „[...] the result of all character specific choices the player made“ (Heussner, 2009, S. 18). Dies bezeichnet den Rollenspiel-Aspekt eines Spiels, durch die der Erzählautomat gesteuert wird und auf den ich in Kapitel 3.3 näher eingehen möchte. Der *hero arc* ist also für die Variationen der Plotdetails zuständig und wird durch den Spieler gesteuert, während die *world story* vom Entwickler festgelegt und notwendigerweise linear ist.

¹⁷Ähnlich können auch die verschiedenen Arten von Leveldesigns kombiniert werden.

3.1.2 Konditionalität als Nexus von Interaktivität und Narration

Der Grund, aus dem Computer fähig sind, komplexe narrative Strukturen zu verarbeiten, findet sich in den Programmiersprachen¹⁸. Programmcode kann Konditionalität berücksichtigen, „[d]a Varietät in der Form von IF/THEN seit Ada Lovelace das Prinzip von Algorithmen selbst ist [...]“ (Pias, 2002, S. 84). Die beiden relevanten Befehle lauten `if` und `switch`. Beide können Verzweigungen im Programmcode erzeugen, indem sie dem Computer sagen, an welcher Stelle im Text er „weiterlesen“ soll. Dies ist mit der Struktur von Hypertexten vergleichbar. Die Konditionen sind dabei immer mit Werten von Parametern verknüpft, von denen `switch` die Fälle für beliebig viele Werte einer Variable verwalten kann, während `if` logische Verknüpfungen berücksichtigen kann¹⁹.

```
switch (i){
    case 4:
        cout << "hello" << endl;
        break;
    case 5:
        cout << "hello" << endl;
        break;
    case 6:
        cout << "hello" << endl;
        break;
    default:
        cout << "world" << endl;
}

if(i>=4 && i<=6){
    cout << "hello" << endl;
}
else{
    cout << "world" << endl;
}
```

Abbildung 1: Ein Programmabschnitt, der für die Zahlen 4,5 und 6 „hello“ ausgibt und ansonsten „world“, einmal als `if`-Verzweigung und einmal als `switch`.

Doch nicht nur Verzweigungen sind möglich, sondern auch sogenannte Schleifen: Programmabschnitte, die so lange wiederholt werden, bis ihre Ausstiegsbedingung erfüllt sind. Visualisierungstechniken wie Baumdiagramme stoßen hier an ihre Grenzen: Ein Programmablauf ist keine reine Ansammlung von Entscheidungen, sondern kann auch „idle“ sein, also in einem Zustand verweilen und kann durch Schleifen auch an frühere

¹⁸Die Beispiele in diesem Kapitel stammen aus der Sprache C, aber es gibt Äquivalente in jeder Programmier- und Scriptsprache. z.B.: Rechenberg, Peter & Pomberger, Gustav et. al.: Informatik Handbuch. 3. aktualisierte und erweiterte Auflage. München: Hanser, 2002

¹⁹Jede `switch`-Verzweigung ist daher auch als `if`-Verzweigung darstellbar, aber nicht jede `if`-Verzweigung kann zu einer `switch` umgeschrieben werden.

Abschnitte des Programmcodes zurückspringen. Da Entscheidungsbäume nur die Bewegung in eine Richtung kennen, sind sie als Visualisierung für Programme nicht geeignet. Spiele, wie in meiner Definition bemerkt, sind jedoch zunächst einmal Software und somit als Programm darstellbar. Es gibt in der Informatik mehrere Konventionen, um Programmstrukturen darzustellen oder zu modellieren²⁰. Eine einfache Variante ist das Struktogramm, indem jeder Schritt im Programm als Block dargestellt wird und das von oben nach unten gelesen wird. Eine bedingte Verzweigung wird über ein Dreieck und die Aufteilung der Blockstruktur in zwei unabhängige Stränge dargestellt, eine Schleife als eine Kombination von Bedingungszeile und eingebettetem Befehlsblock.

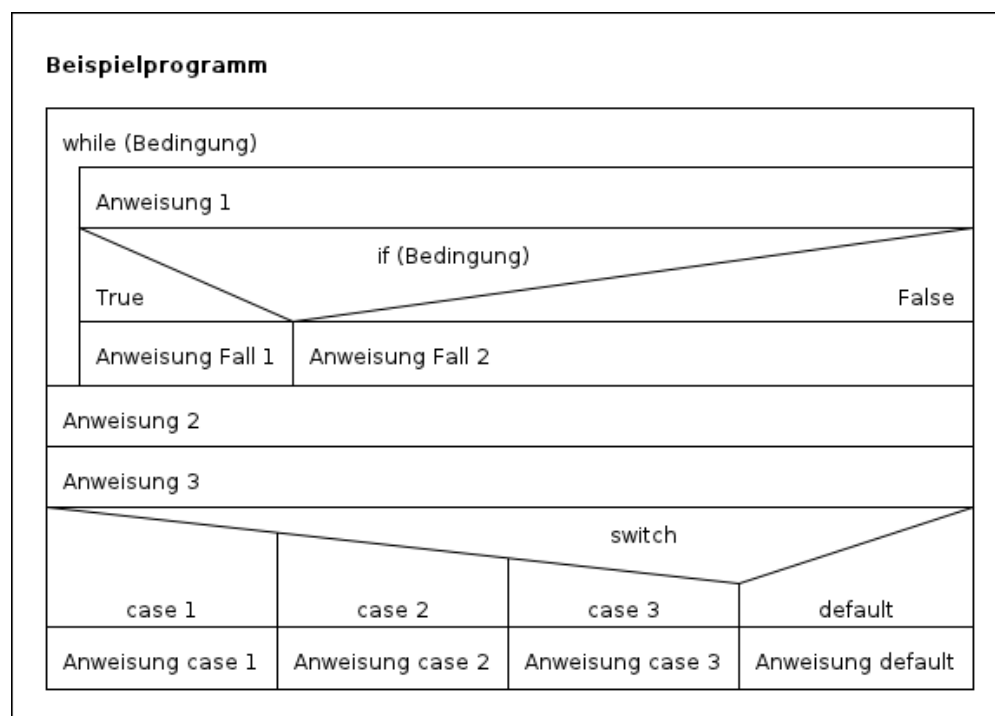


Abbildung 2: Ein Struktogramm mit einer while-Schleife, einer if- und einer switch-Verzweigung.

Eine andere Möglichkeit ist die Skizze als Automat. Ein Automat ist eigentlich eine abstrakte Maschine zur Gültigkeitsüberprüfung von Wörtern von formalen Sprachen der aus Zuständen und bedingten Übergängen (Transitionen) besteht und einen eindeutig bestimmten Anfangs- und Endzustand hat. Heussner beschreibt die *world story* als deterministischen endlichen Automat (nach dem englischen Begriff *deterministic finite*

²⁰Ich beziehe mich in diesem Kapitel auf keine bestimmte Quelle, doch lassen sich diese Visualisierungsmöglichkeiten in jedem Einführungswerk in die Informatik nachschlagen.

automaton DFA) und den *hero arc* als nichtdeterministischen endlichen Automat (entsprechend *nondeterministic finite automaton* bzw. NFA) (vgl. Heussner, 2009, S. 13 u. 17). Das Interessante am NFA für die Visualisierung von interaktiven Erzählungen ist, dass er eine endliche Zustandsmenge mit beliebig vielen bedingten Transitionen darstellen kann, in denen Bedingungen sich überschneiden können, d.h., dass für die gleiche Bedingung mehrere Transitionen angeboten werden. Bezogen auf den aristotelischen Begriff der Geschichte mit Anfang, Mitte und Ende, kann jede Erzählung auf die Struktur abc gebracht werden. Dies die Geschichte als Minimalstruktur, wie ich sie im vorherigen Kapitel beschrieben habe. Der NFA kann Strukturen darstellen, die sowohl eine Minimalgeschichte als auch Variationen mit beliebig vielen Zwischenzuständen abdecken, also $ab^n c$. Daher habe ich den Automat als Schema für die Darstellung der Gesamtheit aller möglicher *plots* gewählt.

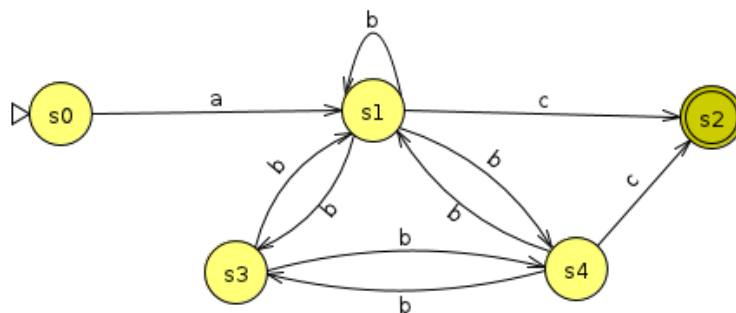


Abbildung 3: Ein Automat der Strukturen in der Form abc , abc , $abbc$, $abbc \dots ab^n c$ erkennt bzw. darstellen kann und zwei Varianten von c hat, also zwei „Enden“.

Es gibt natürlich noch mehr Möglichkeiten, Programmstrukturen zu modellieren wie zum Beispiel die *unified modeling language* (UML) oder den Programmablaufplan (PAP), die aber zu umfangreich sind, um in dieser Arbeit näher darauf einzugehen, vor allem, da sie (insbesondere UML) m.E. zu tief in die Struktur der Programmiersprachen gehen und daher zu unhandlich zur Darstellung von Narrationsstrukturen sind. Die endlichen Zustände eines Automaten scheinen mir geeigneter zu sein, da er knapp ein in sich geschlossenes System aus Zuständen mit diskreten Übergängen beschreibt. Warum Diskrettheit und Abgeschlossenheit für Computerspiele von Bedeutung sind, möchte ich im folgenden Kapitel erörtern.

3.1.3 Diskretheit und Abgeschlossenheit

In einem kleinen Gedankenexperiment sollen die Vorteile einer narrativen Struktur für den Computer aufgezeigt werden: Angenommen ein Entwickler wolle ein Computerspiel entwickeln, das einen zwischenmenschlichen Dialog simuliert und als Spielereingaben die über ein Mikrofon aufgenommenen stimmlichen Äußerungen des Spielers benutzt. Die Engine²¹ müsste menschliche Sprache verarbeiten können und über einen assoziativ-logischen Algorithmus verfügen, der passende Antworten zu jeder Äußerung generieren kann. Dies ist bereits heute in Teilen möglich, wenn auch nicht in einem kommerziellen Rahmen²². Die generierte Antwort müsste dann dem Spieler präsentiert werden und da es sich um eine Dialogsimulation handelt, sollte dies über eine stimmliche und passende non-verbale Äußerung eines virtuellen Charakters geschehen. Das Problem, dem sich der Entwickler gegenüber sieht, ist, dass es noch nicht möglich ist, eine Text-to-Voice-Ausgabe zu generieren, die die menschliche Sprache so perfekt nachahmt, dass sie die emotionalen Subtilitäten, die wir mühelos produzieren und wahrnehmen, überzeugend wiedergibt. Eine automatisierte Ausgabe ist also nicht möglich. Will der Entwickler mit vorproduzierten Aufnahmen arbeiten, so stößt er schnell an die Grenzen der Machbarkeit und zwar nicht nur was die Dauer und Kosten der Produktion dieses Spiels angeht, sondern auch beim Speicher der Spielplattform. Denn weder PCs noch Konsolen könnten mit den nötigen Datenmengen umgehen, die produziert werden müssten, um alle möglichen Emotionsparameter der Eingabe abzudecken. Für einen Computer gibt es kein „ein bisschen verärgert“, denn er kann nicht mit Kontinuen rechnen, für ihn gibt es nur diskrete Werte. Eingabe- und damit Ausgabemöglichkeiten müssten auf ein kommerziell mögliches Maß beschränkt werden, das weder die Produktionskosten und -dauer ins Unendliche treibt, noch die PCs der Spieler technisch überfordert. Ein Dialog muss auf ein paar wenige Antwortmöglichkeiten und die Gesamtmenge an führbaren Dialogen auf ein übersichtliches, vorproduzierbares Maß begrenzt werden. Narration kann diese enormen Einschränkungen legitimieren, denn wenn Dialog dargestellt werden soll, ist Simulation unmöglich und eine zugrundeliegende Geschichtsstruktur ist eine logische Begrenzung, die von den Spielern akzeptiert werden kann²³. Der Computer kann also noch keine Simulation zwischenmenschlicher Kommunikation erzeugen. Die Frage ist: Warum sollten sich Computerspiele dies überhaupt zum Inhalt machen? Dem möchte ich im Folgenden nachgehen.

²¹Das programmiertechnische Grundgerüst des Spiels.

²²So kann das System „Watson“ von IBM zum Beispiel assoziativ mit menschlicher Sprache umgehen und konnte so menschliche Gegner in der Gameshow Jeopardy besiegen (vgl. Pluta, 2011)

²³Dies heißt jedoch nicht, dass solch eine Simulation niemals möglich sein wird, doch der aktuelle Stand der Technik schließt solche Systeme in kommerziellem Rahmen momentan aus.

3.2 Das zeitgenössische Computerspiel als Narrationsrahmen

3.2.1 State of the Art - or Kitsch?

Dass sich die Videospiegelindustrie gegenüber dem Rest der Unterhaltungsindustrie nicht mehr als Randerscheinung sehen muss, ist spätestens seit den rekordbrechenden Verkaufszahlen von *CALL OF DUTY: BLACK OPS* (Treyarch, 2010) offensichtlich (Robinson, 2010). Für eine Industrie, die einen Massenmarkt bedient, ist die gesellschaftliche Akzeptanz von Videospielel allerdings noch immer sehr gering. Zuletzt mussten Videospiele um ihr Recht auf Meinungsäußerung bangen, da ein Gesetz, das den Verkauf von Spielen mit bestimmten Inhalten an Minderjährige verbieten sollte, vor dem obersten Gerichtshof der USA verhandelt wurde (Tito, 2011). Die Größe und Reichweite der Industrie allein konnten die Zweifel noch nicht aus dem Weg räumen, die auch hier in Deutschland immer wieder für Debatten um dieses Medium sorgen²⁴. Die Branche durstet nach Anerkennung, nicht zuletzt nach Anerkennung als Kunstform und damit nach gesellschaftlichem Prestige²⁵. Doch dieses Verlangen sieht sich nicht nur außerhalb der Industrie Kritikern gegenüber. Auf der diesjährigen Game Developers Conference (GDC) hielt Game Designer und Professor Brian Moriarty einen Vortrag in dem er die Haltung Roger Eberts verteidigte, dass Spiele niemals Kunst sein können. Wohl erkennt er definitorische Schwierigkeiten beim Hantieren mit dem Kunstbegriff, doch erkennt er in Videospielel eher Kitsch als Kunst, der von drei Merkmalen gekennzeichnet ist:

„One: Kitsch depicts objects or themes that are highly charged with stock emotions. [...] Two: The objects or themes depicted by kitsch are instantly and effortlessly identifiable. [...] Three (and most important): Kitsch does not substantially enrich our associations relating to the depicted objects or themes.“²⁶ (Moriarty, 2011)

Obwohl die Rede auf der GDC gut angenommen wurde (vgl. Gieselmann, 2011), ist diese Debatte noch längst nicht zu Ende, zumal sich auch die Industrie dafür einsetzt, auch bei Nicht-Spielern eine Wertschätzung für das Handwerk hinter den Spielen zu wecken (vgl. Mühlbauer, 2011). Moriarty stellt fest: „Nowhere in 25 centuries of philosophy did I find a single author who regarded games or sports as a form of art.“ Doch begeht er einen ähnlichen Fehler wie Juul und Aarseth, indem er davon ausgeht, dass „[a]ll of us, even Roger Ebert, can say what a video game is“. Seinen Ausführungen ist jedoch zu

²⁴Einen Überblick über die Berichterstattung und Aktionen, die Computerspiele negativ darstellen oder ein Verbot fordern, findet sich auf dem Blog *Stigma Videospiele* Dittmayer (2011).

²⁵Die Webserie *Extra Credits* (<http://www.escapistmagazine.com/videos/view/extra-credits>) bringt dies immer wieder zum Ausdruck.

²⁶Da im Transkript keine Seitenzahlen vorliegen, sei hiermit für das gesamte Kapitel auf diese Quelle verwiesen.

entnehmen, dass er digitale Spiele von analogen Spielen nicht ontologisch differenziert und er die Darstellungsebene des technischen Dispositivs damit nicht mitberücksichtigt. Er bestätigt diesen Eindruck, indem er auf die Präsentationsebene eingeht und anmerkt, dass die Präsentation nicht das Wesentliche am Spiel sei, sondern die Regeln und die Mechanik. Er argumentiert, dass Computerspiele keinen Anspruch darauf haben, als Kunst gesehen zu werden, da selbst Schach und Go, „arguably the two greatest games in history“, von niemandem als Kunst eingestuft werden.

Es gibt jedoch auch Stimmen, die weniger pessimistisch sind. So zum Beispiel Ernest Adams, der auf der GDC 2001 einen Vortrag hielt, in dem er ebenfalls die Frage erörtert, ob Videospiele jemals als Kunst gelten könnten. Er stimmt Moriarty insofern zu, als dass er einsieht, dass „the vast majority of what the game industry does is not art, but popular culture“ (Adams, 2007, S. 257). Doch er sieht das Potenzial gegeben, dass manche Videospiele zu den literarischen Künsten gezählt werden könnten:

„I believe that many computer games belong in the category of literary arts with movies and television because they do contain elements of narrative, and their narrative elements can be subjected to the same criticism as other narrative arts.“ (Adams, 2007, S.256)

Auch stellt er fest, dass Spiele ihre eigenen ästhetischen Kategorien aufmachen wie zum Beispiel Wiederspielbarkeit, dass aber kein Vokabular existiert, um Gameplay adäquat zu beschreiben (vgl. Adams, 2007, S. 258). Sein Rat ist es, dass Spiele sich in ihren Inhalten in dieser Phase, bis sie von der breiten Öffentlichkeit akzeptiert werden, an anderen Medien orientieren: „For games to be recognized as an art form they must do some of the things that other art forms do – that people expect of art forms“ (Adams, 2007, S. 260).

Auch Brett Martin, der die Akzeptanz von Film und Fotografie als Kunstformen betrachtet und zu dem Schluss kommt, dass ein Medium erst als eigenständige Kunst gelten kann, wenn es sich deutlich von dem Medium ablösen kann, welches ihm bisher am nächsten kam, sieht in der Narrativität von Computerspielen eine Chance sich zu etablieren: „When attention is aimed at fine-tuning the narrative elements and characterization instead of technological achievements, videogames will take a major step in becoming art“ (Martin, 2007, S. 206).

Da Computerspiele vor allem den Vergleich mit Literatur und Film anstreben, ist die Narration – die der Modus dieser beiden Medien ist – ein Weg, sich derer Domäne anzunähern. Juul verweist in *half-real* unter den sechs Bedeutungen des Narrationsbegriffes auch auf eine Beobachtung Torben Kragh Grodals: „Narrative as a specific type of theme – humans or anthropomorphic entities“ (Juul, 2005, S. 156). Ein Spiel muss

also menschliche oder anthropomorphe Akteure aufweisen, um als narrativ wahrgenommen zu werden. Viele Spiele tun dies tatsächlich, wenn auch nicht alle²⁷. Das bloße Vorkommen von menschlichen Akteuren ist jedoch noch nicht genug, sie müssen auch miteinander interagieren. Obwohl physische Interaktion im Spiel leichter darzustellen ist, versuchen viele soziale Interaktion zu integrieren, denn *action* ist auch im Film selten Indikator für hohe Kunst. Um sich also von den Gewalt- und Trivialitätsvorwürfen zu lösen, die dem Medium anhaften, und trotzdem dem Spiel als Interaktionsmodus treu zu bleiben, muss soziale Interaktion zu einem Element des Gameplays selbst werden, wobei wir wieder bei der im vorigen Kapitel beschriebenen Problematik einer Dialogsimulation angekommen wären. Narration bildet also die Brücke zwischen den großen Massenmedien Literatur und Film zum Spiel. Doch weniger soll Erzählung eine Angleichung an diese etablierten Medien sein, als der Beweis, dass auch Computerspiele auf ihrer Weise mit den selben Thematiken umgehen können, eigene Techniken der Narration haben, die die bisherigen Erfahrungen, die von Film und Literatur her bekannt sind, ergänzen und als Unterhaltungsform daher nicht als minderwertig zu betrachten sind.

3.2.2 Immersion und *agency*

Das Schlagwort der Immersion, zuerst in der Literatur- und Filmwissenschaft gebräuchlich, ist zu einem Leitbegriff der Computerspielentwicklung und -theorie geworden. Das Absorbiertwerden oder Eintauchen des Spielers in den dargestellten fiktionalen Raum ist Ziel jedes Game Designs, denn nur wenn die Grenze zwischen medialem Raum und Rezeptionsraum verwischt wird (vgl. Neitzel, 2008, S. 146), kann ein Spieler sich für viele Stunden in ein Unterhaltungsmedium investieren. Dabei ist der mentale Zustand der Immersion nicht erschöpfend definiert. In der Literatur werden mal Wahrnehmungseffekte wie der räumliche „Sog“ der *phantom rides* oder respektiv der Ego-Perspektive im Computerspiel beschrieben (vgl. Neitzel, 2008, S. 149f u. S. 155f), mal eine „Verschiebung des referenziellen Bezugshorizontes sowie unserer mentalen Selbstlokalisierung“ im Sinne eines mentalen Sprunges in eine fiktionale Welt (Voss, 2008, S. 76). Immersion ist also nicht ganz eindeutig theoretisch zu erfassen.

„Wenn Immersion jedoch nicht auf einen eigenständigen Zustand reduziert werden kann, sei es auf die Wahl eines perspektivischen Standorts oder auf der kinästhetischen Nachahmung, bleibt noch die Möglichkeit, sie eher funktional als eine *Anschubkraft gesteigerter Aufmerksamkeit für ganz unterschiedliche mentale und körperliche Regungen* zu betrachten.[Hervorhebung durch Voss]“ (Voss, 2008, S. 79)

²⁷Schließlich wollen auch nicht alle Spiele narrativ sein. Vgl. Kapitel 2.2.2

Im Kontext von Reviews wird Immersion in der Regel als die Ungebrochenheit der fiktionalen Logik, Stimmigkeit der ästhetischen Gestaltungsmittel und technische Unkompliziertheit der Einflussnahme auf die Spielwelt adressiert, was vor allem mit einem hohen Grad an mentaler und physischer²⁸ Involviertheit des Spielers und einer regelrechten Unsichtbarwerdung der Technik einhergeht. Dieser hohe Grad an Involviertheit geht noch mit einem weiteren mentalen Zustand einher, der erreicht werden soll: Der von Csikszentmihalyi geprägte tranceartige Zustand des *flows*, der eintritt, wenn ein Spieler konstant in dem Bereich zwischen Über- und Unterforderung agiert (vgl. McGonigal, 2011, S. 35ff).

Der Spieler lässt sich jedoch nicht nur auf mechanischer Ebene involvieren:

„Narrative Antizipationen und Retrospektionen, intertextuelle Bezüge sowie die emotionale Anteilnahme an den Charakteren und Konflikten fließen in unsere Immersionen ebenso ein wie physische und stimmungsmäßige Reaktionen auf die materialästhetischen Eigenschaften der gewählten Darstellungsmittel.“ (Voss, 2008, S. 79)

Diese von Voss formulierte Beobachtung, die sich auf den Film bezieht, multipliziert sich im Videospiel mit der Handlungsmöglichkeit im fiktiven Raum (vgl. Neitzel, 2008, S. 153f). Wenn also bereits im Film emotionale Anteilnahme und Narration²⁹ einen immersiven Effekt haben, so kann dieser nur verstärkt werden, wenn die Beziehungen zu NPCs (Non Player Characters) und gar die Erzählung selbst vom Spieler beeinflusst werden können.

Diese emotionale und parasoziale Einbindung des Spielers kann eine extrem befriedigende Erfahrung für ihn hervorrufen, da es ihm das Gefühl von Macht und „heroic purpose“ (McGonigal, 2011, S. 3) gibt. McGonigal spricht von „intrinsic rewards“ (McGonigal, 2011, S. 49), die essenzielle Voraussetzungen sind, um sich glücklich zu fühlen:

„[...]we crave **satisfying work**, every single day. [...] for everyone it means being immersed in clearly defined, demanding activities that allow us to see the direct impact of our efforts. [...] we crave **the experience, or at least the hope, of being successful**. We want to feel powerful in our own lives [...] [...] we crave **meaning**, or the chance to be a part of something larger than ourselves. [Hervorhebung durch McGonigal]“ (McGonigal, 2011, S. 49)

²⁸Physische Involviertheit soll hier stetige Forderung nach Spielereingaben bedeuten.

²⁹„Und auch die Filmerzählung, so gilt es ergänzend anzufügen, stellt keineswegs bloß eine abstrakte Hintergrundstruktur dar, wie es eventuell die kinästhetisch reduzierte Deutung von Immersion bei Lipps nahelegen könnte. Vielmehr, so lautet mein Vorschlag, fungiert die narrative filmische Struktur als aussagbare Sinn stiftende Ordnung unserer durch den Film verursachten immersiven Bewusstseinsregungen.“ (Voss, 2008, S. 82)

Dieses Gefühl, Kontrolle über eigene Entscheidungen und die Fähigkeit zu handeln zu haben, wird auf Englisch *agency* genannt. Spiele sind gut darin, dieses Gefühl auszulösen und durch die Geschichte eines Spiels, wird dem Handeln des Spielers Bedeutung beigemessen, wie McGonigal beobachtet:

„Games make us part of something bigger and give epic meaning to our actions. [...] They create *epic contexts for action*: collective stories that help us connect our individual gameplay to a much bigger mission. [Hervorhebung durch McGonigal]“ (McGonigal, 2011, S. 98)

Wenn Spiele dieses Gefühl der Selbstbestimmtheit auslösen, das in der Realität oftmals fehlt, ist die Frage nach dem Suchtpotenzial von Spielen jedoch berechtigt. Da Computerspiele dem Spieler im Kontext ihrer Fiktion und Narration mehr Macht geben, als er im Rest seines Lebens hat und er dadurch Glücksgefühle verspürt, die ihm ansonsten verwehrt bleiben, ist die Möglichkeit von Eskapismus imminent. McGonigal argumentiert jedoch, dass Spiele eine Chance sind, bewusst die eigene Lebensqualität durch eine Reorientierung zu *intrinsic rewards* hin zu steigern:

„When we realize that this *reorientation toward intrinsic reward* is what’s really behind the 3 billion hours a week we spend gaming globally, the mass exodus to game worlds is neither surprising nor particularly alarming. [...] it’s evidence that gamers aren’t escaping their real lives by playing games. They’re actively making their real lives more rewarding.[Hervorhebung durch McGonigal]“ (McGonigal, 2011, S. 51)

Eine Geschichte kann den Spieler in ihren Bann ziehen, ihm eine Möglichkeit geben, sich in einem fiktionalen und narrativen Kontext zu betätigen und Einfluss auf Ereignisse zu nehmen, die in seinem Alltagsleben außerhalb seines Einflussbereichs liegen. Eine Narration bindet den Spieler daher an das Spiel und befriedigt sein Verlangen nach bedeutsamem Handeln.

3.3 Der Avatar im Spannungsfeld zwischen Werkzeug und Protagonist

Es bietet sich an, einen Exkurs zur Funktion des Avatars einzufügen, da alle diegetischen Spieleraktionen (vgl. Galloway, 2006, S. 22ff) über den Avatar vermittelt werden. Die Spielfigur ist die Erweiterung des Spielers in den virtuellen Raum hinein, aber auch Protagonist in der vom Spiel dargestellten Geschichte. Dabei ist die Gleichsetzung des Avatars mit einem Charakter in einem Film oder Literatur im besten Fall problematisch. So beobachtet Neitzel für Lara Croft in TOMB RAIDER:

„Lara erhält in den Spielsequenzen keine eigenständige Gefühlsstruktur und auch keine kognitiven Fähigkeiten. In dieser Hinsicht ist sie also unvollständig. Vervollständigt wird sie durch den Spieler, der möglicherweise in einigen Situationen des Spiels Angst empfindet und die Entscheidungen trifft.“ (Neitzel, 2000, S. 148)

Ist der Avatar also notwendigerweise nur eine Karikatur eines ausformulierten Charakters wie er aus anderen Medien bekannt ist? Ist er eine emotionale Leerstelle, in die der Spieler seine Gefühle interpolieren kann?

Bevor ich mich diesen Fragen widme, muss betont werden, dass sich die Beziehung zwischen Spieler und Avatar in verschiedenen Spielgenres stark unterscheidet. Während in Actionspielen wie dem oben genannten TOMB RAIDER oder auch ASSASSIN'S CREED (Ubisoft Montreal, 2007) der Avatar hauptsächlich als Vehikel zur Erschließung der Spielwelt dient und nur in Cutscenes eine Charakterisierung erfährt, auf die der Spieler keinen Einfluss hat, sind in Rollenspielen beinahe alle Spielmechaniken auf die Entwicklung des Avatars ausgelegt, denn die Belohnung für Quests oder Kills sind XPs: Experience Points, die, wenn der Spieler genügend davon gesammelt hat, einen Stufenaufstieg des Avatars und damit die Auswahl neuer Fähigkeiten (*skills*) ermöglichen. Über verschiedene Dialogoptionen kann der Charakter des Avatars in Spielen wie DRAGON AGE 2 vom Spieler beeinflusst werden. Es könnte gesagt werden, dass Rollenspiele avatarzentrisch sind, da der Aufbau von Fähigkeiten und Persönlichkeit der Spielfigur Hauptinhalt in Spielen dieses Genres ist. In Actionspielen ist der Avatar hingegen bereits voll entwickelt, die Spielfigur erhält wenn nur wenige vorgegebene neue Fähigkeiten, die der Spieler sich nicht aussuchen kann und die Geschichte ist linear, auch darauf hat der Spieler keinen Einfluss. In Rollenspielen lernt der Avatar und wird mächtiger, in Actionspielen lernt der Spieler, mit dem Avatar umzugehen. Actionspiele fordern Übung vom Spieler, Rollenspiele fordern Zeit. Aufgrund dieser Unterschiede ist es schwierig, eine allgemeingültige Aussage über die Funktion des Avatars zu treffen. Aber eine Beobachtung trifft auf beide Ausformungen der Spieler-Avatar-Beziehung zu: In keinem Spiel kann eine Identifikation des Spielers mit dem Avatacharakter angestrebt werden, denn Identifikation ist ein emotionales Sichgleichsetzen mit einer anderen Person. In dem Zitat von Neitzel wird jedoch deutlich, dass der Avatar in Actionspielen in Spielpassagen bar jeglicher Emotion ist und der Spieler sich daher nicht mit ihm identifizieren kann. Wenn er in Cutscenes Gefühle zeigt, so muss darauf hingewiesen werden, dass er in diesem Moment Teil eines *machine acts* ist und ähnlich wie der Spieler, der für diese cinematischen Einschübe seine Handlungsposition im Sinne des PoA abgibt, nicht mehr das Werkzeug des Spielers ist, sondern diesen Teil seiner Funktion zugunsten seiner Rolle als Protagonist ablegt. In Actionspielen ist die Funktion des Avatars also gedoppelt: Er ist sowohl Werkzeug als auch Protagonist und wechselt die Funktion dem Modus des Spiels entsprechend. In

Rollenspielen kann auch nicht von emotionalem Sichgleichsetzen die Rede sein, denn in vielen Fällen bestimmt der Spieler hier die Reaktionen und damit die zur Schau gestellten Gefühle des Avatars. Eine Identifikation kann hier also nicht stattfinden, stattdessen findet sich hier der Verweis auf die Genrebezeichnung: Der Spieler spielt eine Rolle, er interpretiert einen Charakter in dem ihm möglichen Rahmen.

Um zu den Ausgangsfragen zurück zu kommen: Der Avatar kann in Spielpassagen von Actionspielen nicht als Charakter gesehen werden, nicht einmal als die Karikatur eines solchen. Seine Uneigenständigkeit verweist auf seine Funktion: Ein Vehikel zur Erfahrung der Spielwelt und des Gameplays. Dabei ist er immer auch eine visuelle Rollenbeschreibung für den Spieler, denn die Spieleraktionen sind auf die Möglichkeiten des Avatars beschränkt. In ASSASSIN'S CREED hat der Spieler keine andere Wahl als den Assassinen Altaïr zu spielen, der sich darauf versteht, sich unauffällig durch die Stadt zu bewegen, lautlos zu töten, sich die Wachen vom Hals zu halten und wenn nötig in Verstecken zu verschwinden. Die einzige Möglichkeit, diese Rolle nicht zu spielen, ist das Spiel nicht zu spielen. Dass er trotzdem Protagonist einer Geschichte sein kann, rührt daher, dass er die Funktion der Spielfigur in narrativen Segmenten zumindest teilweise ablegt³⁰ und dafür die des Protagonisten einnimmt. Mit Galloway gesprochen: Ist der Avatar Objekt von Spieleraktionen, ist er Spielfigur; ist er Objekt von Maschinenaktionen, ist er Protagonist.

In Rollenspielen liegt die Sache jedoch anders, da hier die Charakterisierung des Avatars und die Erkundung einer Geschichte Hauptinhalte des Gameplays sind. Besonders deutlich wird dies am Beispiel von DRAGON AGE 2. Die Orte der Spielwelt von DRAGON AGE 2 sind vage gehalten in ihren Details, sind nicht über Wege miteinander verbunden und tauchen immer wieder in anderen Kontexten auf. Dies kann sich das Spiel nur leisten, weil die Erkundung der räumlichen Beschaffenheit der Spielwelt nicht Hauptinhalt des Spiels ist. Der Fokus liegt auf der Erschließung der Beziehungen zwischen verschiedenen Personen, Geschehnissen und Gruppierungen und der Positionierung des Avatars zu diesen Elementen, der in diesem Genre eher als Charakter bezeichnet wird und auch werden kann. Die Persönlichkeit, der Charakter des Avatars ist ein Filter bzw. eine Steuerung für den Erzählautomat, der wie oben dargestellt in manchen Segmenten multiple Definitionen hat. Die Selektion einer Definition und damit die Ausformung eines *plots* sind Produkt der Entscheidungen, die der Spieler aufgrund der Eigenschaften trifft, die er sich für seinen Avatar ausgedacht hat. Eine Rolle ist ihm nicht vorgegeben, auch

³⁰So sind in vielen Cutscenes in ASSASSIN'S CREED die Avataraktionen eingeschränkt, aber der Spieler hat immer noch die Möglichkeit, Altaïr in einem minimalen Umfang zu steuern.

wenn die Auswahl notwendigerweise begrenzt ist³¹. Ähnlich wie bei der Geschichte kann also davon ausgegangen werden, dass der Avatar in Rollenspielen keine Leerstelle ist, sondern multiple Definitionen einer Persönlichkeit hat, aus denen der Spieler aufgrund seiner Vorstellung eines Charakters auswählt.

4 Berührungspunkte von Narration und Gameplay

Computerspiele verfügen über ein gewaltiges *storytelling*-Vokabular: Ob nun seitenweise Text in Tagebüchern und Kodizes, visuelle Hinweise auf das Geschehen in der Spielwelt, Gespräche zwischen NPCs, die charakterisieren oder auf spätere Ereignisse verweisen können, oder cinematische Einschübe: Es gibt wohl kaum eine Medium, das sich so vieler verschiedener Techniken bedienen kann, um Informationen an den Mann (den Spieler) zu bringen. Mit diesen Informationen kann eine Geschichte vermittelt werden, aber es drängt sich auch eine Frage auf, die James Portnow, Daniel Floyd und Allison Theus in ihrer Webserie *Extra Credits* in einer Folge aufwerfen:

„Can games express an idea simply through their mechanics alone? Can they tell a story or raise a question using only their most basic element: play?“ (Portnow u. a., 2010)

Gibt es eine geglückte Kombination aus *storytelling*, also der Vermittlung von Information über Ereignisse in der fiktionalen Spielwelt, und Spielmechanik³²? Oder steht diese Verbindung unter einem unglücklichen Stern und wird immer an den unüberbrückbaren Differenzen zwischen der passiven Rezipientenrolle und der aktiven Rolle des Spielers scheitern? Einige Möglichkeiten möchte ich in den folgenden Kapiteln vorstellen.

4.1 Erkundung eines narrativen Raums

Erkundung ist immer ein Produkt von Neugier und Entscheidungen. Gehe ich auf dem Weg weiter oder probiere ich querbeet zu laufen? Ist ein Weg lohnender als ein anderer? Gehe ich rechts oder links? Dies ist ein in vielen Teilen unterbewusster Entscheidungsprozess, aber er ist nichtsdestotrotz vorhanden. Erkunden lässt sich jedoch nicht nur Raum, sei er nun fiktional oder real. Ein Netz von Informationen lässt sich auch erkunden. (Jeder, der sich schon mal an den unzähligen Verlinkungen auf einem Wikipediaartikel hat stundenlang ablenken lassen, wird hier zustimmen.) Ein Erzählautomat, der die Struktur eines Entscheidungsbaums aufweist, eignet sich also auch dazu, erkundet zu werden.

³¹vgl. Kapitel 3.1.3

³²Spielmechaniken bezeichnet einzelne technisch implementierte Gameplayelemente.

Allerdings gibt es eine Ausnahme: Die Entscheidungen, die der Spieler fällt, können nicht rückgängig gemacht, die Wege nicht zurückverfolgt werden. Um einen anderen Weg zu nehmen, eine andere Strategie zu verfolgen, muss der Entscheidungsbaum und damit das komplette Spiel von vorne begonnen werden. Dies bringt dem Spiel einen Wiederspielwert ein, den Adams als Ästhetikkategorie für Videospiele vorschlägt (vgl. Kapitel 3.2.1), den Aarseth narrativen Spielen aber abspricht: „Unlike other games, but like most novels, these games are normally only played once, and typically not completed. This makes them very different from other games“ (Aarseth, 2004, S. 51). Dies mag für Spiele mit einer linearen, statischen Geschichte zutreffen, doch die technischen Möglichkeiten, vor allem die Verfügbarkeit von großen Speicherkapazitäten, ermöglichen den Entwicklern, sozusagen einen dynamischen narrativen Raum mit vielen Abzweigungen und mehreren Enden zu kreieren, den der Spieler unmöglich in nur einem Durchgang erleben kann. Doch sind solche Entscheidungen nicht zu spärlich gesät, als dass sie in der Gameplay-Erfahrung des gesamten Spieles tatsächlich Gewicht haben können? Entscheidungen müssen nicht jedes Mal die komplette Richtung der Narration verändern. Ein gutes Beispiel hierfür ist das Dialogsystem von DRAGON AGE 2. Von Anfang an werden Dialoge als häufig auftretendes Spielelement aufgezeigt. Dabei wählt der Spieler aus zwei bis fünf Antwortmöglichkeiten aus, die in einem Radialmenü dargestellt sind. In der Mitte des Menüs werden durch Symbole die generelle Stimmung der jeweiligen Antworten dargestellt (friedlich, neutral/lustig, aggressiv) und ob es sich um eine Entscheidung handelt, die den Verlauf des aktuellen Quests beeinflussen wird. Auch die Dialogoptionen, die nicht verlaufskritisch sind, provozieren eine jeweils (zum Teil minimal) andere Antwort beim Gesprächspartner und können die Beziehung von Gefährten zum eigenen Charakter beeinflussen. Die Reaktionen der NPCs sind zwar meist kurz, dennoch ergibt sich aus der gesamten Menge der Unterhaltungen schließlich der *plot* der Geschichte: Diese Narrations-„Schnipsel“ sind die Hauptbausteine des Erzählautomats und diese Unterhaltungen kommen derart oft vor, dass sie zum Standardfeedback auf Spielerreaktionen gezählt werden könnten. Feedback, also Signale des Programms, dass es die Spielereingabe registriert und darauf reagiert hat, sind ein unabdingbarer Teil von Computerspielen, der Informationskanal, der den Eingabe-Ausgabe-Fluss erst ermöglicht. Durch das oft schnelle Hin und Her in den Dialogen wird diese ohnehin immer präsenste Funktion zur Übermittlungen von Minimalteilen des *storytellings* genutzt. Die Kürze der Antworten gibt dem Spieler das Gefühl, die Kontrolle über das Geschehen nicht zu verlieren. Wichtig ist hierbei das *pacíng*: Wechseln sich lange Gameplay-Abschnitte mit langen narrativen Abschnitten ab, so wirkt der Wechsel künstlich und störend, sind die narrativen Abschnitte jedoch kurz und häufig ergibt sich ein stetiger Fluss an Informationen, der die

Geschichte eng mit dem Gameplay verbindet.

Die Narration wird, indem dem Spieler häufig die Möglichkeit zur Entscheidung gegeben wird, selbst Objekt der Erkundung und damit des Gameplays.

4.2 Provokation und Projektion von Gefühlen und Zuständen

Nach Galloway sind Spiele Aktionen. Aktionen auf Seiten des Spielers und auf Seiten der Maschine. (Vgl. Kapitel 2.2.2) In Spielen passiert also immer etwas. Wie oben schon herausgestellt, ist der Inhalt der verschiedenen *plots* von Computerspielen daher meist die etwas schwerer fassbare Seite von Narration: Die zwischenmenschliche Ebene, die subjektive, emotionale Ebene des Avatar-Protagonisten und der NPCs sowie die Beziehungen zwischen ihnen. Wie lassen sich diese im Gameplay behandeln? Eine Technik, die viele Spiele verfolgen, ist es, die Auswirkung von psychischen oder physischen Zuständen des Avatars auf seine Mobilität im Gameplay wiederzugeben. Ein Beispiel hierfür findet sich in *THE WITCHER* (CD Project Red, 2007), in dem der Spieler NPCs zu Trink-Duellen herausfordern kann oder in manchen Gesprächen zum Trinken genötigt wird. Der Einfluss von Alkohol zeigt sich zum einen in der Grafikausgabe: Das gesamte Bild verschwimmt und der Avatar Geralt taumelt sichtlich. Doch auch die Steuerung wird dementsprechend schwieriger, da Geralt sich langsamer und ungenauer bewegt als im nüchternen Zustand. Die motorischen Einschränkungen des Avatars werden somit auf die Steuerung übertragen und für den Spieler direkt wahrnehmbar gemacht. Ein Beispiel für die Auswirkungen eines psychischen Zustands findet sich in *NIGHT OF JOEANNE* (Sluggerry, noch nicht veröffentlicht), einem Survival Horror Game, in dem der Spieler das kleine Mädchen Joanne durch ein großes Haus führen muss, in dem ihr einzelne Monster auflauern. In diesem Spiel hat der Spieler eine Angst-Anzeige, die sich erhöht, wenn sich das Monster nähert. Zudem muss Joanne immer ihren Teddybären mit sich nehmen, denn sonst beruhigt sie sich nicht mehr.

Eine andere Möglichkeit, Spieler emotional zu Involvierem, ist einem NPC eine Funktion im Gameplay zuzuweisen, die im Spieler die Gefühle, die er zu diesem NPC haben soll, unmittelbar auslöst. Als Beispiel ist hier *ICO* (Sony Computer Entertainment, 2001) zu nennen. In diesem Spiel für die PlayStation2 übernimmt der Spieler die Rolle eines kleinen Jungen, der aus einer verfallenen Burg entkommen muss. Es gelingt ihm aber nur zusammen mit einem Mädchen namens Yorda, das er dort gefunden hat, da nur sie die verwunschenen Türen in dem alten Gemäuer öffnen kann. Um sie mit sich zu nehmen, muss Ico sie an der Hand nehmen, wozu der Spieler einen Knopf gedrückt halten muss. Yorda wird allerdings immer wieder von Schattenkreaturen angegriffen, vor denen Ico sie beschützen muss. Ist sie anfangs zunächst wenig mehr als ein sehr unhandlicher Schlüssel,

so fängt der Spieler schnell an, sich tatsächlich um ihr Wohlergehen zu sorgen, zumal sie die einzige andere menschliche Gestalt in der unheimlichen leeren Kulisse ist. Der Wert, den Yorda als Gameplay-Element hat, überträgt der Spieler auf ihren Charakter in der Diegese.

Aber Gefühle zu NPCs sind nicht die einzigen Emotionen, die direkt durch Gameplay-Funktionen ausgelöst werden können. Was Spiele direkt übermitteln können, sind Gefühle die mit dem Status und der Handlungsfähigkeit der Spielfigur im sozialen Gefüge der Narration zusammenhängen. Dies betrifft vor allem Allmacht/Machtlosigkeit, Unter-/Überlegenheit, Kontrollverlust und natürlich auch das Gefühl des „Gewinnens“, das McGonigal *fero* nennt. Diese Gefühle können dann im Spieler ausgelöst werden, wenn sie mit denen des Avatar-Protagonisten in der entsprechenden Situation übereinstimmen. Als Beispiel soll hier Kontrollverlust in *THE DARKNESS* (Starbreeze Studios, 2007) angesprochen werden, der von Benjamin Beil in seinem Aufsatz „*You are nothing but my puppet*“ - *Die unreliable prosthesis als narrative Strategie des Computerspiels* (2009) untersucht wird. In *THE DARKNESS* werden zentrale narrative Segmente mit einem Kontrollverlust über den Avatar Jackie verknüpft. Während dies keine Besonderheit in Cutscenes ist, so argumentiert Beil, dass eine Analyse als üblicher Cutscene-Spielsequenz-Wechsel „die Bedeutung der ‚gespaltenen‘ Avatarfigur in *The Darkness* [verfehlt] und [...] das Spielerlebnis zu sehr auf die spielerischen/simulativen Elemente [reduziert]“ (Beil, 2009, S. 81). Jackies Kontrollverlust ergibt sich in *THE DARKNESS* durch seine Besessenheit durch den Dämon, der dem Spiel seinen Namen gibt. Greift *The Darkness* anfangs noch helfend ein, zeigt sich im Laufe des Spiels doch, dass der Dämon kein Freund und Helfer ist, sondern ein Fluch, der Jackie immer mehr kontrolliert. Beil sieht besonders in der Schlusszene, in der Jackie nur noch sporadisch steuerbar ist, und dem antiklimaktischen Endkampf, der nicht wie üblich der schwierigste im Spiel ist, die Kulmination dieses Prinzips und die Fokussierung auf den narrativen Aspekt des Spiels:

„In spielerischer Hinsicht mögen gerade diese letzten Abschnitte irritieren, da das typische System einer stetigen Steigerung des Schwierigkeitsgrades bis zur finalen spielerischen Prüfung hier komplett unterlaufen wird, der spielerische Abschluss als ‚Antiklimax‘ ausfällt. Allerdings wird so auch gerade anschaulich, dass die Sequenz nicht spielerisch isoliert betrachtet werden sollte, da sie ganz bewusst keiner klassischen ‚Bossgegner-Struktur‘ folgt, sondern ein Gefühl der Übermacht der *Darkness*-Kräfte gewissermaßen ‚erfahrbar‘ machen will. Die spielerischen Aspekte sind somit in diesem Fall den narrativen untergeordnet und machen erst innerhalb der Hybridstruktur als ‚spielerisches Äquivalent‘ zur narrativen Subjektivierungsstrategie (Machtdemonstration vs. Kontrollverlust) Sinn.“ (Beil, 2009, S. 86)

Der Spieler spürt den Kontrollverlust also analog zu Jackie, der sich am Ende ganz an The Darkness verliert und mit diesem totalen Bewusstseinsverlust endet auch das Spiel (vgl. Beil, 2009, S. 80). Ein Gegenbeispiel zu diesem Machtverlust können die „Übermachtszenen“ aus DRAGON AGE 2 betrachtet werden, die bereits in Kapitel 2.1.1 beschrieben wurden. Hier ist die plötzliche Erstarkung oder Unbesiegbarkeit des Avatars als Übertreibung bzw. Lüge des Erzählers gekennzeichnet und verdeutlicht die Abhängigkeit des Spiels von der Erzählung.

4.3 Spielmechanische Statements

Die Antwort die James Portnow von Extra Credits schließlich auf die Frage nach der Narrativität von Spielmechanik gibt, hängt er am Beispiel von MISSILE COMMAND (Atari, 1980) auf. In diesem Spiel aus der Zeit der Arkaden kontrolliert der Spieler drei Militärstützpunkte, von denen aus er Verteidigungsschüsse auf ständig ankommende Geschosse abfeuern kann. Der Spieler hat sechs Städte zu beschützen. Das Spiel endet, wenn alle Städte zerstört sind. Die Narration sieht Portnow darin, dass dem Spieler eine Aufgabe in menschlichen Maßstäben präsentiert werden und er sich sechs Städte ohne weiteres vorstellen kann. Das Spiel konfrontiert den Spieler mit schwierigen strategischen Entscheidungen, da er das Überleben der Städte und das der Stützpunkte gegeneinander abwägen muss und sich überlegen muss, ob er einige der Städte opfert, weil eine geringere Anzahl leichter zu verteidigen ist. Aber entscheidend ist, dass der Spieler MISSILE COMMAND nicht gewinnen kann. Hierin sieht Portnow „the bluntest point the game makes“, denn es legt dem Spieler damit nahe: „Nuclear War has no winners.“

Jedoch ist dies nur eine Aussage und erfüllt die Kriterien einer Minimalgeschichte nicht. Neitzel stellt dies nicht für MISSILE COMMAND, aber doch für vergleichbare Spiele aus der selben Ära fest:

„[...] auf der Bildebene findet nichts statt, was mit einer Narration verglichen werden könnte, Die objektive Ansicht oder Aufsicht entspricht nicht einmal der Minimaldefinition der Narration, die Metz (1966) aufstellt. Er bestimmt die Erzählung als „eine zweifach zeitliche Sequenz“ (ebd., 38), in der die Geschichte die eine und die Narration die andere zeitliche Sequenz darstellt. Es gibt bei der objektiven Ansicht oder Aufsicht keine zeitliche Abfolge. Das Bild bewegt sich nicht. Es ist die stehende Abbildung eines Geschehens, aber keine Narration.“ (Neitzel, 2000, S. 177)

Die Interpretation von Portnow von einer Erzählung über einen militärischen Befehlshaber, der in einer aussichtslosen Situation schwerwiegende Entscheidungen treffen muss, wird durch den Namen des Spiels vielleicht nahe gelegt, aber vom Spiel selbst nicht transportiert, auch weil die Darstellungstechnik in der Frühzeit der Computerspiele noch

nicht so ausgereift war, als dass solche Details präsentiert werden konnten. Es gibt zwar auch Ansätze, TETRIS als Darstellung des hektischen Alltags des modernen Menschen zu verstehen, doch handelt es sich hierbei um eine Überinterpretation, da nichts im Spiel selbst auf diese Deutung hinweist. Mit genügend Fantasie lässt sich eine Geschichte in alles hineininterpretieren, doch bedarf es eines etwas nüchternen Blicks, um allgemeingültige Ergebnisse zu finden.

Obwohl ich Portnow hier widersprechen muss, arbeitet er etwas Interessantes heraus, das in einem anderen Licht betrachtet zur Narration beitragen kann. Zurückgreifend auf die Debatte um Computerspiele als Kunstform stellt Ernest Adams fest:

„Art must have the capacity to express ideas, Film is an art form because it has an aesthetic, and it also has the capacity to make statements.“ (Adams, 2007, S. 259)

„Nuclear War has no winners“ ist solch ein *statement*, das als Grundgedanke des Spiels gesehen werden kann. Solch ein Leitmotiv oder Thema ist auch aus Literatur und Film bekannt³³ und kann daher natürlich auch in der Narration eines Computerspiels vorkommen. Daraus ist zu schließen, dass sich das Leitmotiv der Narration eines Spiels auch durch die Spielmechanik selbst metaphorisieren lässt.

So könnte für THE DARKNESS, welches im vorhergehenden Kapitel besprochen wurde, „Du bist nicht Herr deines eigenen Schicksals“ bzw. „Unausweichlichkeit“ als Leitmotiv und spielmechanisches *statement* identifiziert werden.

Doch müssen spielmechanische *statements* nicht zwangsläufig das Leitmotiv eines Spiels sein. Sie können auch benutzt werden, um im Gameplay einen Bezug zu narrativen Ereignissen herzustellen. In DIVINITY 2: EGO DRACONIS spielt der Spieler einen Drachenjäger, der eigentlich Drachenritter (die sich in Drachen verwandeln können) jagen soll. Der Avatar wird in der Mitte des ersten Akts jedoch selbst zu einem Drachenritter verwandelt. Nach dieser Verwandlung ist der Avatar wendiger und kann um einiges weiter springen als zuvor. Fällt dies zuerst nur im Gameplay auf, so muss der Spieler sich gegen Ende des ersten Akts jedoch Prüfungen unterziehen, von der eine mit der Bemerkung eingeleitet wird: „Der Drache ist so wendig wie stark. Noch vor den Flügeln kommt der katzenhafte Sprung.“ Die Prüfung ist dementsprechend eine Geschicklichkeitspassage mit Plattformen. Hier wird eine Aussage erst im Gameplay gemacht, in der Narration aufgegriffen und abermals im Gameplay als Herausforderung dargestellt.

³³Es ist allerdings keine notwendige Bedingung für Narration.

5 Fazit

Wie die Aufarbeitung des Diskurses gezeigt hat, sind sowohl die narratologische als auch die ludologische Position nicht vorbehaltlos hinzunehmen. Bei der narratologischen Annäherung an den Untersuchungsgegenstand stößt man immer wieder auf Spiele, die sich den Kategorien und Setzungen Neitzels entziehen und sie in Frage stellen. Außerdem ist die Narrationstheorie aus Film- und Literaturwissenschaft nur bedingt auf Computerspiele anzuwenden. Es bedarf neuer Begriffe wie zum Beispiel dem des interlinearen Storytellings, um den neuen Strukturen von interaktiven Medien gerecht zu werden. Während die Narratologie also über die Unterschiede zwischen herkömmlichen und neuen Narrationen stolpert, so verfehlt die Ludologie ihren Gegenstand adäquat zu definieren. Durch die Nichtbeachtung des technischen Dispositivs und der damit einhergehenden Gleichsetzung digitaler und analoger Spiele verschließen sich Ludologen wie Juul aber auch Entwickler wie Moriarty dem expressiven Potenzial von Computerspielen.

Digitale Spiele haben viele Gründe, sich Narration als Modus zu eigen zu machen, die sich einerseits aus der Begrenztheit der technischen Möglichkeiten und andererseits aus dem Streben nach gesellschaftlicher Akzeptanz speisen. Nicht zuletzt wirkt Narration sinnstiftend für die Beschäftigung des Spielers mit der fiktiven Spielwelt, da sie ihn emotional involviert und ihm Ziele vorgibt. Dreh- und Angelpunkt der Einbindung des Spielers in die Narration ist meistens der Avatar, dessen Rolle der Spieler für die Dauer des Spiels übernimmt. Durch verschiedene Subjektivierungstechniken wird der Spieler in die psychische und soziale Welt des Avatar-Protagonisten eingebunden und über den Aspekt des Rollenspiels kann der Spieler verschiedene Seiten einer Geschichte und einen selbst erdachten Charakter spielerisch erkunden.

Gameplay und Narration, obwohl ontologisch verschieden, sind in der Wahrnehmung des Spielers nicht immer strikt trennbar. Dies geht soweit, dass ein narratives System selbst Objekt des Spiels werden kann, wie dies in RPGs wie DRAGON AGE 2 der Fall ist. Dies ist nur durch den technischen Fortschritt möglich, da auch private Spielplattformen wie PCs und Konsolen inzwischen mit so großen Speichermengen umgehen können, dass mehrere *plots* implementiert werden können. Die Erzählung, die sich dem Spieler präsentiert, muss so nicht mehr bei jedem Spieldurchgang die gleiche sein und daher nicht mehr als Einschränkung für das Gameplay fungieren. Hat eine Spielmechanik narrative Qualitäten wie z.B. Dialogsysteme, so könnte analog von einer Erzählmechanik gesprochen werden. Dies gilt dann, wenn Informationen mit relevantem Bezug zur Geschichte, also Storytelling oder auch nur „Schnipsel“ desselben, das Standardfeedback auf eine bestimmte Spielhandlung ist. Letztendlich liegen dem Spiel im Programmcode

alle möglichen *plots* als Ausformung einer Geschichte vor, die ich in ihrer Gesamtheit als Erzählautomat beschrieben habe.

Die beiden Modi Narration und Gameplay gewichten Zeit und Raum unterschiedlich: Während Narration ihre Bedeutung in einem zeit- und kausallogischen Rahmen produziert, entfaltet sich Gameplay im (fiktionalen) Raum. Dies muss sich jedoch nicht gegenseitig ausschließen, sondern kann sich ergänzen, sodass sich im digitalen Spiel Bedeutung auf allen drei Ebenen herstellen lässt. Somit kann ein Computerspiel als semiotisches System ein informationsreiches mediales Erlebnis bieten, das Raum, Zeit und Kausalität auf neue Art und Weise zueinander in Beziehung zu setzen vermag. Die Bezeichnung als „Spiel“ wirkt dabei teilweise irreführend, denn obwohl die Spielelemente einen großen Teil des Mediums ausmachen, limitiert der Name die Sicht vieler wie z.B. Juul und Moriarty auf einen Aspekt und verhindert eine Betrachtung des medialen Gesamtkonstrukts, das vom technischen Dispositiv getrennt nicht denkbar ist. Daher habe ich eine Definition vom Computerspiel vorgeschlagen, die das Spiel nicht in den Vordergrund stellt, sondern vor allem die Rezeptionssituation beschreibt.

Aus der Betrachtung der Debatte und den technischen, gesellschaftlichen und medialen Rahmenbedingungen ergibt sich, dass es noch immer einen Mangel an Theorien gibt, die aus der Untersuchung von Videospielen an sich stammen. Die Anwendung von Narrations- oder Spieltheorie auf den Gegenstand kann zwar Erkenntnisse bringen, wird aber niemals die Eigenheiten von Computerspielen erfassen, die diese von Film, Literatur und analogen Spielen unterscheiden. Gerade die Anwendbarkeit von Theorien wie den Momenten des Spiels nach Galloway, die kurz in Kapitel 2.2.2 angerissen wurden, bestätigt, dass das Computerspiel eigene Grundlagen braucht. Zwar ist m.E. ein medien- und kulturwissenschaftliches Grundwissen zur Theoriebildung unverzichtbar, doch müssen neues Vokabular und neue Analysekriterien vor allem aus der intensiven Auseinandersetzung mit einem großen Korpus an Videospielen und dem Produktionsprozess, eventuell auch in Zusammenarbeit mit der produzierenden Industrie erarbeitet werden. Ein blindes und kontextfreies Anwenden von Definitionen und Theorien kann bestenfalls zu problematischen und widersprüchlichen Einsichten führen oder nur Teilgebiete des Mediums erhellen. Ziel der akademischen Beschäftigung mit Videospielen sollte es sein, Theorien aufzustellen, die der sich immer noch rapide entwickelnden Technik genug Platz lassen, sodass Analysekatoren von neuen Spielen nicht kompromittiert oder komplett gesprengt werden und neue Formen der Symbiose aus Narration und Gameplay nicht jedes Mal einen neuen analytischen Fundus erfordern.

Dabei sollte die narratologische Forschungsrichtung zumindest die Ermahnung der Ludologen ernst nehmen, nicht ohne eine brauchbare Definition von Narration an den

Gegenstand zu gehen, der allerdings ebenfalls einer Definition bedarf, der den Erkenntnishorizont nicht von vorne herein einschränkt. Neue Theorien, besonders wenn sie Kategorien aus den Film- und Literaturwissenschaften übernehmen, müssen eingehend an unterschiedlichen Spielen auf ihre Gültigkeit überprüft werden. Vor allem ist es m.E. wünschenswert, dass sich der akademische Diskurs der Game Studies der Öffentlichkeit als solcher präsentiert, um so sowohl der Industrie als auch dem populären Diskurs zu signalisieren, dass das Medium wissenschaftliches Interesse genießt und es fundierte Theorien zu ihm gibt und es eben nicht mehr der Außenseiter unter den Massenunterhaltungsmedien ist, als der es noch häufig dargestellt wird.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Literatur

- [Aarseth 2004] AARSETH, Espen: Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In: WARDRIP-FRUIN, Noah (Hrsg.) ; HARRIGAN, Pat (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge : MIT Press, 2004, S. 45–55
- [Adams 2007] ADAMS, Ernest W.: Will Computer Games Ever be a Legitimate Art Form? In: CLARKE, Andy (Hrsg.) ; MITCHELL, Grethe (Hrsg.): *Videogames and Art*. Intellect, 2007, S. 255–264
- [Beil 2009] BEIL, Benjamin: »You are Nothing but my Puppet!« Die Unreliable Prosthesis als narrative Strategie des Computerspiels. In: BEIL, Benjamin (Hrsg.) ; SIMONS, Sascha (Hrsg.) ; SORG, Jürgen (Hrsg.) ; VENUS, Jochen (Hrsg.): *»It's all in the Game«*. Marburg : Schüren, 2009, S. 73–90
- [Galloway 2006] GALLOWAY, Alexander R.: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006
- [Juul 2005] JUUL, Jesper: *half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MIT Press, 2005
- [Martin 2007] MARTIN, Brett: Should Videogames be Viewed as Art? In: CLARKE, Andy (Hrsg.) ; MITCHELL, Grethe (Hrsg.): *Videogames and Art*. Bristol : Intellect, 2007, S. 201–210
- [McGonigal 2011] MCGONIGAL, Jane: *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London : Jonathan Cape, 2011
- [Neitzel 2000] NEITZEL, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*n, Bauhaus-Universität Weimar, Diss., 2000
- [Neitzel 2007] NEITZEL, Britta: Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: BARTELS, Klaus (Hrsg.) ; THON, Jan-Noël (Hrsg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Zentrum für Medienkommunikation, 2007, S. 8–28
- [Neitzel 2008] NEITZEL, Britta: Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien. In: *Montage AV* 17/2 (2008), S. 145–158
- [Pearce 2004] PEARCE, Celia: Towards A Game Theory of Game. In: WARDRIP-FRUIN, Noah (Hrsg.) ; HARRIGAN, Pat (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge : MIT Press, 2004, S. 143–153
- [Pias 2002] PIAS, Claus: *Computer Spiel Welten*. München : sequenzia, 2002

- [Salen u. Zimmerman 2004] SALEN, Katie ; ZIMMERMAN, Eric: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT Press, 2004
- [Sheldon 2004] SHELDON, Lee: *Character Development and Storytelling for Games*. Boston : Course Technology, 2004
- [Thon 2007] THON, Jan-Noël: Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele. In: BARTELS, Klaus (Hrsg.) ; THON, Jan-Noël (Hrsg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg : Zentrum für Medienkommunikation, 2007, S. 29–60
- [Voss 2008] VOSS, Christiane: Fiktionale Immersion. In: *Montage AV* 17/2 (2008), S. 69–86

Onlinequellen

- [Deuber-Mankowsky 2001] DEUBER-MANKOWSKY, Astrid: *Lara Croft - Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken*. Frankfurt a.M. : Suhrkamp, 2001 http://www.ruhr-uni-bochum.de/adm/weiter/lara_croft.pdf
- [Dittmayer 2011] DITTMAYER, Matthias: *Stigma Videospiele*. <http://stigma-videospiele.de/wordpress/>. Version: Juli 2011
- [Gieselmann 2011] GIESELMANN, Hartmut: *GDC: "Videospiele sind Kitsch, keine Kunst"*. <http://heise.de/-1202752>. Version: März 2011
- [Grip 2011] GRIP, Thomas: *The player - the artist?* <http://frictionalgames.blogspot.com/2011/06/player-artist.html>. Version: Juni 2011
- [Heussner 2009] HEUSSNER, Tobias: *An Introduction to Interlinear Storytelling*. http://dl.dropbox.com/u/33170/tobiasheussner_interlinear_storytelling.zip. Version: 2009
- [Juul 1999] JUUL, Jesper: *A Clash Between Game and Narrative*. <http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>. Version: 1999
- [Moriarty 2011] MORIARTY, Brian: *An Apology for Roger Ebert*. <http://www.ludix.com/moriarty/apology.html>. Version: März 2011
- [Mühlbauer 2011] MÜHLBAUER, Peter: *Videospiele als Kunst*. <http://www.heise.de/tp/artikel/34/34476/1.html>. Version: April 2011
- [Pluta 2011] PLUTA, Werner: *Ratekönig Computer. Watson dominiert bei Jeopardy*. <http://www.golem.de/1102/81501.html>. Version: Februar 2011
- [Portnow u. a. 2010] PORTNOW, James ; FLOYD, Daniel ; THEUS, Allison: *Extra Credits: Narrative Mechanics*. <http://www.escapistmagazine.com/videos/view/extra-credits/2545-Narrative-Mechanics>. Version: Dezember 2010

[Portnow u. a. 2011] PORTNOW, James ; FLOYD, Daniel ; THEUS, Allison: *Extra Credits: The Role of the Player*. <http://www.escapistmagazine.com/videos/view/extra-credits/3555-The-Role-of-the-Player>. Version: Juni 2011

[Portnow u. Grip 2011] PORTNOW, James ; GRIP, Thomas: *Extra Credits Addendum: Discussing the Role of the Player*. <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/editorials/misc/8976-Extra-Credits-Addendum-Discussing-the-Role-of-the-Player>. Version: Juni 2011

[Robinson 2010] ROBINSON, Andy: *Black Ops annihilates record Harry Potter weekend*. <http://www.computerandvideogames.com/277090/news/black-ops-annihilates-record-harry-potter-weekend/>. Version: November 2010

[Tito 2011] TITO, Greg: *Supreme Court Rules in Favor of Videogames*. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/111300-Supreme-Court-Rules-in-Favor-of-Videogames>. Version: Juni 2011

Erwähnte Spiele

ASSASSIN'S CREED, Ubisoft Montreal (CA). Ubisoft, 2007.
BLACK & WHITE, Lionhead Studios (GB). Electronic Arts, 2001.
CALL OF DUTY: BLACK OPS, Treyarch (US). Activision, 2010.
DIVINITY 2: EGO DRACONIS, Larian Studios (BE). dtp entertainment, 2009.
DRAGON AGE 2, BioWare (CA). Electronic Arts, 2011.
DRAGON AGE: ORIGINS, BioWare (CA). Electronic Arts, 2009.
DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT, Radon Labs (DE). dtp entertainment, 2010.
ICO, Sony Computer Entertainment (JP). Sony Computer Entertainment, 2001.
MISSILE COMMAND, Atari (US). Atari, 1980.
NIGHT OF JOEANNE, Sluggerlfy (DE), noch nicht veröffentlicht.
TETRIS, Alexei Paschitnow (RU), 1984.
THE DARKNESS, Starbreeze Studios (SE). 2K Games, 2007.
THE WITCHER, CD Project Red (PL). Atari, 2007.
TOMB RAIDER, Core Design (GB). Eidos Interactive, 1996.