



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

PLAYING FOR PLOT

Narration in ihrer Entfaltung durch das
Computerspiel

Verfasser

Frank Kofler

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 393

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Vergleichende Literaturwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Norbert Bachleitner

0. Inhaltsverzeichnis

Teil 1

1. Einleitung.....	9
1.1 In medias res: Bioshock.....	10
1.2 Ein letztes Wort	17
2. Ein Überblick zur Ausgangslage	19
2.1 Theoretical Imperialism.....	20
2.2 Die Probleme der Komparatistik	25
2.3 Fragestellungen.....	35
3. Was und Wie.....	36
3.1 Untersuchungsgegenstand	37
3.2 Untersuchungsmethoden	41

Teil 2

4. Narrative Muster und Phänomene	44
5. Die Einbindung etablierter Positionen.....	71
5.1 Ergodisch, ludisch, narrativ	72
5.2 Die Positionen Spieler-Spiel-Autor	88
5.3 Theorie des Abstands.....	100

5.4 Alternative Perspektiven	103
5.4.1 Spielverderber und Falschspieler 5.4.2 Das moralische Alibi	
5.4.3 Geschwindigkeit 5.4.4 Der illiterate User 5.4.5 Labyrinth und	
Linearitäten, Multiformen und Manipulationen 5.4.6 Simulation und	
Repräsentation 5.4.7 Der Eliza-Effekt 5.4.8 Über das Erkunden	
5.5 Exkurs I: [Spiel]-[Erzähl]-[Welten]	115
5.6 Exkurs II: SC&MMO.....	122
6. Das Meta-Spiel.....	126
6.1 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	127
6.2 Half-Life & Portal	131
6.3 The Stanley Parable	142
Teil 3	
7. Conclusio.....	144
7.1 Der Wandel: Technik und Wirtschaft versus Magie und Kunst	144
7.2 Ein erstes Wort (Persönliches Postskriptum).....	150
8. Anhang	153
8.1 Abstract	153
8.2 Curriculum Vitae.....	155
8.3 Quellenverzeichnis	156

Zur Zitierweise:

Monographien und Sammelbände werden bei wiederholter Verwendung als Referenz verkürzt mit [Nachname des Autors]: [Kurztitel des Werkes/Bandes], [Seitenangabe] ausgewiesen.

Jegliche Hervorhebungen oder Anmerkungen in Zitaten, falls nicht anderes über das Kürzel FK angegeben, sind aus dem Original übernommen worden.

Die Quellen von Onlineartikeln, -webserien und -auszügen werden immer (auch bei Wiederholungen) vollständig angegeben. Bei Webserien, wie z.B. *Extra Credits*, werden dabei immer die Namen der leitenden Autoren angegeben.

Computerspiele werden bei ihrer Ersterwähnung im Fließtext sowohl mit dem Jahr ihrer Erstveröffentlichung als auch mit ihrem zentralen Entwicklerstudio angegeben (Ausnahmen bilden die beiden Aufzählungen in Kapitel 1.2)

Die Quellen der Abbildungen werden im Abbildungsverzeichnis am Ende des Textes ausgewiesen.

Filme werden im Fließtext mit ihrem Regisseur und ihrem Erscheinungsjahr ausgewiesen. Am Ende des Textes findet sich ein detaillierter Nachweis der erwähnten Filmbeispiele.

Ein vollständiger Quellennachweis befindet sich am Ende des Textes.

Diese Arbeit wurde unter bewusster Berücksichtigung einer guten wissenschaftlichen Praxis verfasst, worüber eine inhaltlich und methodisch korrekte Bearbeitung des Materials nachgewiesen und garantiert wird. Die Ergebnisse der vorliegenden Forschung erheben dabei keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Diese Arbeit will unter den gegebenen Rahmenbedingungen eine würdige Annäherung an die folgend geschilderten Problemstellungen sein.

PLAYING FOR PLOT

NARRATION IN IHRER ENTFALTUNG DURCH DAS COMPUTERSPIEL

Teil 1

1. Einleitung

Bevor Computerspiele zu Computerspielen wurden, waren sie Simulationen, Berechnungen von Möglichkeiten und von potentiellen Wirklichkeiten; sie wurden zum Anlass genommen, um die Fähigkeiten und Grenzen von neuen Rechen- und Darstellungsmaschinen auszutesten.¹ Diese Programme als Unterhaltung und Zeitvertreib oder gar als Möglichkeiten kreativer und ästhetischer Gestaltung zu verwenden, grenzte an eine Zweckentfremdung. Immer mehr und mehr entflammte aber Begeisterung für die digitalen Entfaltungsmöglichkeiten und das digitale Spiel. Junge Programmierer, die heute zum Teil als Legenden in der Branche gelten, fanden ihre Chance und das Computerspiel wanderte mit dem technischen Fortschritt von den Räumen des MIT in Arcade-Säle, Wohnzimmer und mittlerweile auch Universitäten. Computerspiele zählen heute zu den umsatzstärksten der sogenannten Unterhaltungs- und/oder Massenmedien und ihre allgegenwärtige Präsenz und ihr nicht ignorierbarer kultureller, technischer, wirtschaftlicher und sozialer Einfluss sind Gegenstand zahlreicher Untersuchungen geworden.

In dieser Arbeit soll ein weiterer Aspekt der Computerspiele beleuchtet werden: Die Narration in ihrer Entfaltung durch das Computerspiel. In seinen Anfängen hatte das Medium rein physisch, bezogen auf den Hardware-Speicher, keinen Platz für Narration. Man könnte diese Ära als eine Zeit des *Spiels als Attraktion* bezeichnen, um an die medienhistorische Wende zu erinnern, die mit dem Kino einher ging. Ebenso wie beim Kino war es am Anfang schwer, das Potential des Computerspiels zu ergründen – das Staunen über die neue Technik überwog. Heute aber hinterfragt kaum noch irgendwer den ästhetischen und kulturellen Effekt von Kinofilmen. Der Film hat allerdings einen langen Weg hinter sich und obwohl Computerspiele nun bereits über ein halbes Jahrhundert existieren, befinden sie sich immer noch am Anfang dieses Weges.

¹ Vgl. hierzu: Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. Zürich: Diaphanes 2010, S. 85.

*Playing for Plot*² soll, wie der Titel schon ankündigt, versuchen, einen Blick hinter den wirtschaftlichen Druck und die technischen Determinationen des Mediums zu werfen, um ein Phänomen zu erkunden, das in der Entwicklung des Computerspiels immer präsenter wird: Das Erzählen einer Geschichte durch das Spiel.

In diesem ersten Teil soll dabei der Kurs aufgezeigt werden, der bei der Behandlung dieses Themas angestrebt wird. Es wird sich zeigen, dass das Thema keineswegs unbearbeitet da liegt und dass es bereits von einigen Perspektiven, Theorien und Disziplinen durchaus geprägt wurde. Dies hier ist und bleibt eine Untersuchung, welche aus der Perspektive der Komparatistik getätigt wird und dadurch wird auch diese Auseinandersetzung nicht frei von Einflüssen und Prägungen sein. Die Komparatistik hat jedoch den Vorteil, bereits *per definitionem* eine interdisziplinäre Forschungsrichtung zu sein, welche daher die Möglichkeit besitzt, sich ihrem Gegenstand anzupassen, um nicht den Gegenstand an sich anpassen zu müssen. In diesem Sinne wird stetig versucht werden, eine Autorität des Untersuchungsgegenstandes zu bewahren, um von diesem heraus und nicht in diesen hinein zu analysieren.

1.1 In medias res: Bioshock

Einleitend soll nun bereits an dieser Stelle ein praktisches Beispiel geboten werden, um den großen *status-quo*- und Theorieblöcken, welche dieser Einleitung folgen, ein wenig Untergrund zu verschaffen und um aufzuzeigen, in welche Richtung die folgenden Analysen und Gedanken gelenkt werden sollen.

Bioshock (2K Games, 2007) ist ein exzellentes Beispiel, um an dieser Stelle *in medias res* in die Thematik einzusteigen, denn das Spiel selbst beginnt *in medias res*, ohne die klassischen einleitenden Strukturen für Computerspiele oder Erzählungen einzuhalten.³ *Bioshock* ist eine dystopische Science-Fiction-Erzählung, welche die Geschichte der in der Nachkriegszeit erbauten Unterwasserstadt Rapture zum Thema hat. In dieser

² Der Titel *Playing for Plot* wurde mit der Genehmigung des Autors an folgendes Essay angelehnt: Mittell, Jason: *Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises*. In: Eludamos. *Journal for Computer Game Culture*, 2012;6, S. 5-13. [<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol6no1-2/6-1-2-html>], 01.12.2012.

³ Vgl. hierzu: Campbell, Joseph: *The Hero With a Thousand Faces*. Novato, California: New World Library 2008.

Unterwasserstadt plante man unter der Führung eines gewissen Andrew Ryan ein paradiesisches Utopia und man wollte dies über den Weg von Genmanipulation und einer Art von totalem und unkontrolliertem anarchistischem Kapitalismus erreichen. Diese Kombination sollte es zum gesellschaftlichen Imperativ machen, dass jeder Bürger von Rapture sein stärkstes, schönstes und bestes Selbst sein wollte und sein müsste, um überleben zu können. Die sozialen und wissenschaftlichen Faktoren, wie auch die Themen um Alterität und Utopie, welche dieses Spiel unter anderem für eine genauere Interpretation interessant machen, können an dieser Stelle leider nicht weiter ausgearbeitet werden. Es sollen vorerst auch keine weiteren Gedanken bezüglich der Perspektiven- und Genrezugehörigkeit von *Bioshock* angestellt werden, da dazu im späteren Verlauf noch Stellung genommen wird. An dieser Stelle soll es zur Einleitung genügen, einen Blick auf die Erzählweise des Spiels durch und über die Spielmechanik zu werfen. Unter Spielmechanik ist dabei kein spezifisches Arsenal an Operatoren oder Agenten zu verstehen, sondern allgemeiner die möglichen Zusammenfügungen von Regeln, auf ludischen und narrativen Ebenen, aus welchen sich dann in der Folge die Spielerfahrung und die Art und Weise der Interaktion zwischen Spiel und Spieler ergibt. Genau diese Art des Erzählens über die Spielmechaniken wird es sein, welche den Leitgedanken dieser Auseinandersetzung bildet.

Im Ego-Shooter *Bioshock* steuert der Spieler einen gewissen Jack, dessen Herkunft anfangs noch unbekannt ist. Jack spricht, außer in Erinnerungen, nie, und wird sich dementsprechend in eine Reihe stummer Protagonisten einreihen, deren Schweigen auch noch Thema sein soll. Dieser fehlende Hintergrund des Charakters Jack und der Beginn des Spiels direkt nach einem Flugzeugabsturz im atlantischen Ozean, bezeugen den angesprochenen Einstieg *in medias res*, da jeglicher Kontext zu Anfang fehlt. Das Motiv der Amnesie, welches Jack angeheftet wird, ist hierbei ein geläufiges und zum Teil an Hollywood angelehntes Klischee, welches in Computerspielen dieser Art gerne verwendet wird, um den Spieler direkt in die Action zu werfen. Dem Spieler ist es möglich, Jack nach dem Absturz auf einen naheliegenden Leuchtturm zu retten, welcher sich als Einstiegspunkt zur Unterwasserstadt Rapture enthüllt. Dort angelangt findet Jack die Ruine einer Stadt, deren Zerfall und ehemaliger Prunk noch ein Rätsel zu sein scheint. Die springende Spielmechanik, die an dieser Stelle nun zentral sein soll, ist jene

der Unterscheidung zwischen dem Problem und der Wahl (*problem / choice*).⁴ Das Stellen von Problemen und die Fähigkeit, diese von Wahlmöglichkeiten zu unterscheiden, gelten als der Kern von Spieledesign und als etwas, was angehenden Spieledesignern als erstes gelehrt wird. In welcher Hinsicht ist dies nun für *Bioshock* und die hier gestellten Fragen nach Narration durch Spielmechaniken relevant oder besonders erwähnenswert? (Computer-)Spielen kann bedeuten, eine Reihe von Entscheidungen zu treffen, an deren Ende eine bestimmte Kette von getroffenen Entscheidungen steht (welche auch als die intersubjektiv wahrgenommene Narration des Spiels verstanden werden kann).⁵ Diese getroffenen Entscheidungen führen beim Spielen zur sogenannten *gameplay experience*,⁶ was man als die Erfahrung des Spiels oder als die Erfahrung aus dem Spiel und durch das Spiel übersetzen kann. Diese Entscheidungen können nun in zwei verschiedenen Formen auftreten, nämlich als Problem oder als Wahl. Probleme steuern den Spieler dabei auf ein Ziel zu, das mit Hindernissen versperrt ist. Es gibt dabei meistens die eine richtige (Problem-)Lösung, bzw. die richtigen Entscheidungen, auf die sich der Spieler verlassen kann. In den meisten Ego-Shootern, um ein Beispiel zu bringen, wird dies so ausschauen, dass man früher oder später digitale Widersacher mit digitalen Waffen töten wird, um dem Spielziel näher zu kommen. Nicht zu kämpfen ist in diesem Genre so gut wie nie eine Wahl. Und hierbei kommt man bereits auf die Wahl zu sprechen. Wählen bedeutet, den Spieler entscheiden zu lassen, was sein Ziel bzw. sein Anliegen ist. Diese Situation entsteht dann, wenn Entscheidungen nicht getroffen werden können, weil sich eine Möglichkeit als die klar effektive und richtige zeigt. "Choices are, when you are asked

⁴ Vgl. hierzu: *Video Games and... . Video Games and Choice*. Season 0, Episode 5. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. 2009. [<http://www.youtube.com/watch?v=jlOXAtPvMDk>], 01.12.2012.

Zum Vergleich hier ein Versuch der Definition, unter anderem der Begriffe *choice*, *game* und *play*, bei Pias / von Neumann: "Von Neumann unterscheidet, wie im Englischen üblich, zwischen 'game' (die Gesamtheit der Regeln, die es beschreiben, ist ein Spiel) und 'play' (also einer Instantiierung oder Aktualisierung der Regeln in einem Spiel). Diese Unterscheidung wiederholt sich in 'moves' (die Gelgenheit einer Entscheidung zwischen Alternativen, sei es durch den Spieler oder ein *device*) und 'choice' (der spezifischen Alternative, die in einem *play* gewählt wird). Zuletzt unterscheidet von Neumann zwischen *rules* (den Anweisungen, die nicht hintergebar sind, ohne dass ein Spiel aufhören würde, ein bestimmtes Spiel zu sein) und *strategy* (dem Konzept, das die Entscheidung eines Spielers organisiert)." Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 191 (Hervorhebungen im Original). Pias verweist in diesem Zitat auf: Von Neumann, John / Morgenstern, Oskar: *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton 1944, S. 49.

⁵ Vgl. hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 124.

⁶ Vgl. hierzu: *Video Games and... . Video Games and Choice*. Season 0, Episode 5. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. 2009. [<http://www.youtube.com/watch?v=jlOXAtPvMDk>], 01.12.2012.

to decide between things of equal or incomparable value."⁷ Es gibt keine klare Antwort. Diese Möglichkeit des Wählens klingt bereits viel interessanter als die Definition des Problems. Warum ist es also so, dass Probleme bzw. das Stellen von Problemen "the heart of what we consider games today"⁸ bilden? Die Antwort auf diese Frage ist relativ simpel, da es zu diesem Zeitpunkt ein einfach unüberbrückbarer Arbeitsaufwand wäre, ein Spiel auf freier Wahl aufzubauen. Die Verzweigungen und Netzwerke, die sich in so einem System bilden würden, wären mit dem aktuellen Stand der Technik nicht zu realisieren. Nicht nur die Narration, sondern das gesamte Spiel müsste im Prozess des Spielens entstehen und dieser Herausforderung ist man zurzeit noch nicht gewachsen. *Bioshock*, und dabei ist *Bioshock* nicht alleine, umgeht dieses Problem, indem es Wahlmöglichkeiten simuliert (die Symptome einer Wahl nachahmt) und die Probleme verschleiert. Der Spieler wird im Verlauf des Spieles immer wieder in die Situation versetzt zu entscheiden, ob er kleine genmanipulierte Mädchen (genannt *little sisters*), welche versuchen *Eve*⁹ zu ernten, rettet, oder sie ausbeutet. Dies mündet am Ende des Spieles darin, dass der Spieler entweder genug Mädchen ausgebeutet hat, um mächtig genug zu sein, Rapture zu unterwerfen, oder darin, dass er genug Mädchen gerettet hat, welche ihn dann aus Rapture befreien können und ihm sein eigenes Leben zurück geben. Der Spieler meint, in dieser Entscheidung den Spielverlauf beeinflussen zu können, liegt in dieser Meinung aber falsch oder höchstens nur halbrichtig. Die Konsequenzen liegen nur auf der obersten Struktur der Diegese, eine Makroebene, und bilden die erwähnten alternativen Enden. Der Weg des Spieles hin zu diesen Enden oder auch die Spielmechaniken,¹⁰ über welche das Spiel diesen Weg vermittelt, verändern sich durch die Entscheidungen nicht. Zudem, auf der Mikro-Ebene oder Substruktur, gibt es für den Spieler auf der ludischen Ebene eine unbestreitbare richtige Wahl, denn das Ausbeuten der *little sisters* gibt dem Spieler einen taktischen Vorteil. Diese mangelnde Einbindung der Entscheidungen in die Spielemechanik und die Verknüpfung der Entscheidungen zu spielerischen Vor- und/oder Nachteilen, erstickt die etwaigen

⁷ Ebd.

⁸ Ebd.

⁹ *Eve* gilt im *Bioshock* Universum als modifizierte Version von *Adam*, was wiederum eine un stabile Form von Stammzellen ist, die zur genetischen Manipulation der Bewohner Raptures verwendet wird.

¹⁰ Unter Spielmechaniken versteht man das komplexe Zusammenwirken zwischen den Spielregeln mit der Spielumwelt, dem Spielrezipient und noch weiteren Aspekten. Diese Mechaniken/Regeln produzieren das sogenannte *gameplay*, worunter man wiederum das Muster der Interaktion zwischen Spieler und Spiel versteht.

dünnen moralischen Dilemmata in diesen Situationen und erschafft simple Momente der Problemlösung, verkleidet als Momente des Wählens. Solcherlei Muster sind, wie erwähnt, nicht nur in *Bioshock* zu finden, aber häufig schwer zu entlarven.

Bioshock wirft dieses Problem von Computerspielen und deren Behandlung und Verschleierung von Problemen und Wahlmöglichkeiten allerdings noch einmal auf besondere Weise auf: Der Augenblick in *Bioshock*, welcher das Spiel an dieser Stelle und für diese Fragestellungen erwähnenswert macht, ist der Moment kurz vor dem Ende. Jack tritt dabei erstmals Andrew Ryan gegenüber. Dabei hat dem Spieler ein gewisser Atlas, eine Stimme, welche Jack und den Spieler immer wieder über die Sprechanlagen Raptures kontaktiert hat, begleitet, geholfen und ihn bzw. seinen Avatar Jack zu Andrew Ryan geführt. Die Stimme des sogenannten Atlas gehört im Geheimen aber zu einer weiteren Figur im Spiel, zu Frank Fontaine, dem Widersacher des Rapture-Oberhaupts Ryan. Fontaine hat den Protagonisten Jack ohne dessen Einverständnis oder gar Wissen einer genetischen Gehirnwäsche unterzogen, welche diesen ohne Widerworte zu Gehorsam zwingen. Dem Spieler eröffnet sich dies im Moment der Begegnung mit Andrew Ryan, als dieser die folgenden Worte spricht:

Stop, would you kindly? (Jack reacts instantly, and obeys the command involuntarily) 'Would you kindly'... Powerful phrase. Familiar phrase? (Jack experiences a cascade of memories of Atlas including the phrase in his 'suggestions') Sit, would you kindly? (Jack obeys) Stand, would you kindly (Jack obeys) Run! Stop! Turn! (Jack obeys) A man chooses, a slave obeys. (Ryan hands Jack his golf club) Kill! (Jack obeys, striking him with the club) A man chooses! (Jack strikes again) A slave obeys! (Jack strikes again) OBEY! (Jack kills Ryan with a final, deadly blow)^{11 12}

Das „would you kindly“ gibt sich in dieser Szene als die Schlüsselphrase zu erkennen, mit welcher Fontaine/Atlas den Spieler/Jack kontrolliert hat. Und in dieser finalen Szene verliert der Spieler nun effektiv die Kontrolle über Jack und damit über seine Projektion im Spiel. Dieser Moment ist die Auflösung der Illusion, eine Wahl gehabt zu

¹¹ Die Ansprache ist nachlesbar unter: [http://bioshock.wikia.com/wiki/A_man_chooses,_a_slave_obeyes], 01.12.2012.

¹² Andrew Ryan zwingt Jack in dieser Situation dazu ihn zu töten, da Jack ein uneheliches Kind Ryans ist, welches dieser in Kindesalter an Fontaine verkauft hatte. Dieser unterzog Jack dann der erwähnten Gehirnwäsche und richtete ihn ab. Man erfährt dann auch, dass es Fontaine war, welcher Jack dazu zwang, das Flugzeug am Anfang des Spiels zum Absturz zu bringen, um dann als Marionette durch Rapture zu streifen, auf der Suche nach Ryan.

haben. Das Spiel kontrolliert nun Jack, wie es in einem übertragenen Sinn den Spieler die ganze Zeit kontrolliert, gelenkt und ihm eben keine Wahl gelassen hat. Dem Spieler wurde weisgemacht, moralische und taktische Freiheit auszuüben. Jack versucht gegen die Manipulation seines Geistes anzukämpfen, scheitert aber. Er tötet Andrew Ryan, wie befohlen. Fontaines Plan, welcher die Metapher für die prädestinierten bzw. machtlosen Aktionen, Handlungen und Entscheidungen des Spielers ist, geht auf.¹³ Alles was dem Spieler und Jack bleibt, steckt in der Auflösung des Spiels und in den *little sisters*, bzw. in den Entscheidungen, welche der Spieler bezüglich der kleinen Mädchen getroffen hat. Die Konsequenzen dieser Entscheidungen verändern die Narration allerdings nicht auf einer ludischen Ebene und sind deswegen für diese Auseinandersetzung weniger zentral.

Die Art und Weise, wie *Bioshock* an dieser Stelle sowohl mit dem Konflikt von Problem und Wahl als auch mit der scheinhaften Freiheit in den Entscheidungen des Spielers umgeht, ist das, was in Folge dieser Auseinandersetzung unter die Definition eines Meta-Spiels fallen soll. Das Spiel thematisiert, leitet und schreibt die Narration in seiner eigenen Mechanik weiter. Das Spiel erzählt durch sein Spielen (*show, don't tell*)¹⁴ und genau das sind die Aspekte und Momente, nach welchen diese Arbeit versucht Ausschau zu halten. Hierin steckt der Grund, warum bereits in dieser Einleitung der Akkusativfall des Untertitels "Narration in ihrer Entfaltung *durch* das Computerspiel" immer wieder wiederholt wird und nicht von einer Entfaltung der Narration *im* Computerspiel gesprochen wird.

¹³ Der Ausdruck *Entscheidung* darf an dieser Stelle nicht mit dem Moment der *Wahl* in Verbindung gebracht werden; es geht um Entscheidungen bei Problemen. Um dies zu verdeutlichen, kann man sich an die einfachen Dialoge aus der Steinzeit von Computerspielen erinnern. In Situationen, wo Mario gebeten wird, doch die Prinzessin aus dem Schloss zu befreien, konnte man sich dafür *entscheiden*, mit Ja oder Nein zu antworten. Entschied man sich für Nein, so folgte daraus nicht, dass man sich von diesem Problem entfernen konnte und sich ein neues Narrativ eröffnete. Meistens kam man über einen *loop* im Dialogsystem zurück zu der Frage, und konnte sich erneut für Ja oder Nein entscheiden, so lange, bis man sich endlich für Ja entschied. Dies ist eine versimpelte Darstellung des Problem/Wahl-Konflikts und verdeutlicht, wie Probleme funktionieren und wie diese seit jeher gern als Wahlmöglichkeiten getarnt werden.

¹⁴ "If you can't let your audience imagine, you can't let your audience explore. [...] Step away from the literal and trust the audience [...] [The audience] would be able to interpret what they are exploring." *Extra Credits. Mechanics as Metaphor (Part 2)*. Season 4, Episode 26. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *Penny Arcade* 2012. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/mechanics-as-metaphor-part-2>], 01.12.2012.

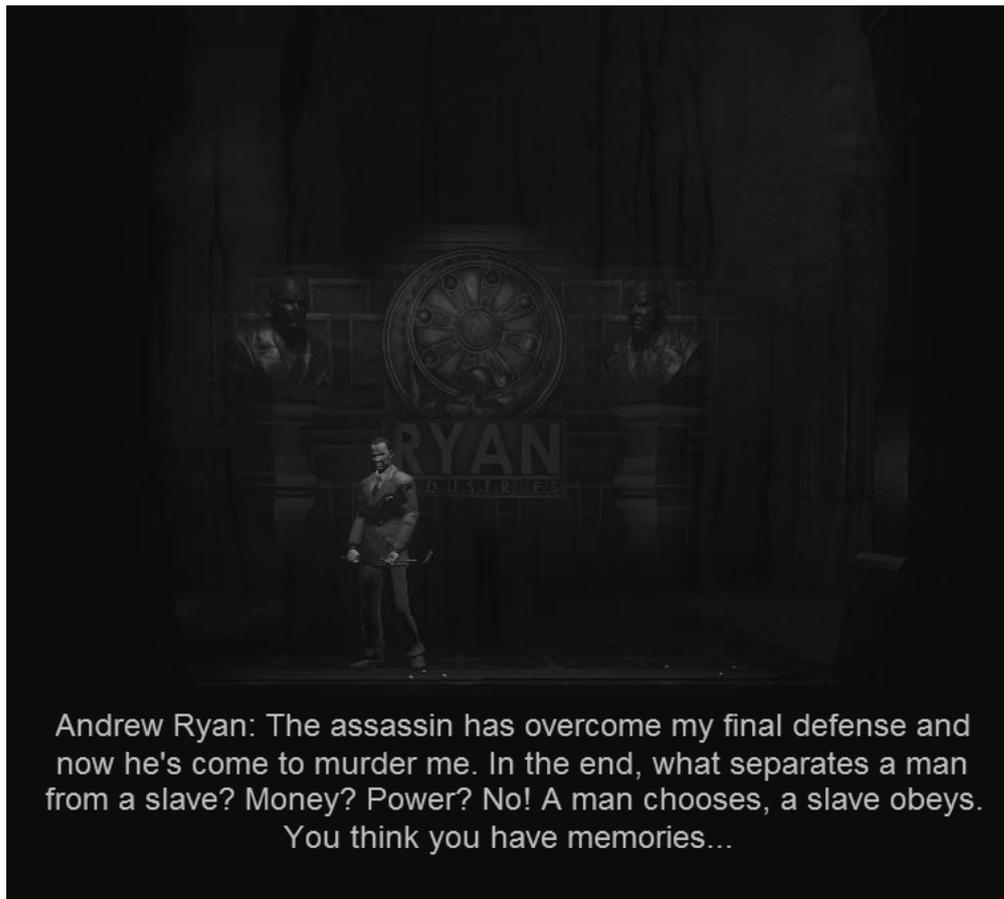


Abb. 1: Screenshot aus *Bioshock* (2007). Die erste Begegnung des Spielers mit Andrew Ryan, über welche die Selbstbezüglichkeit der Spielmechanik bereits anklingt.

Jetzt kann aber, vor allem in der hier besprochenen Thematik rund um Probleme und Wahlmöglichkeiten, eines gefragt werden:

Now why does this matter at all? [...] I do a lot of talking here about games developing as an artistic medium and this is another important key to that. In order to be an art, a medium must be able to address the human experience and there is a huge range of human experiences that are better expressed as choices than problems to be solved. Because in life a lot of the decisions we make don't have a right answer. [...] Isn't a dilemma like that much more compelling when it is a real choice you have to make, rather than a multiple-choice question with an obvious answer?¹⁵

Bioshock, wie gezeigt wurde, bietet zwar kein wirkliches System von Wahlmöglichkeiten an, zeigt uns dafür aber das Nächste: Die Entschleierung von Schein-Wahlmöglichkeiten als Probleme durch die Mechaniken und durch die Narration

¹⁵ *Video Games and... . Video Games and Choice*. Season 0, Episode 5. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. 2009. [<http://www.youtube.com/watch?v=jlOXAtPvMDk>], 01.12.2012.

des Spiels selbst. Entscheidungen machen Teile des Spiels mehr oder weniger zugänglich, öffnen und schließen ludische als auch narrative Pfade. Dies zeigt die Differenzen zu den "ambiguities of a linear text"¹⁶ auf, wie sie von Aarseth benannt werden, denn "inaccessibility [...] does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility - an aporia."¹⁷ Die genauen Konsequenzen und Hintergründe unserer Entscheidungen im Spiel können also für immer im Verborgenen bleiben, zumindest wenn wir nicht beginnen, das Spiel und den Spielprozess nach eigenen Regeln zu analysieren. All dies unterstreicht nun "the idea of a narrative text as a labyrinth".¹⁸ Wie viele Eingänge, Ausgänge und Kurse/Wege dieses (narrative) Labyrinth hat, bzw. welche Pfade man darin überhaupt zu Gesicht bekommen kann oder wird und was diese Betrachtung eines augenscheinlich linearen Spiels mit der Möglichkeit multilinearer Narrationen bedeutet, gilt es noch zu ergründen.¹⁹

Die hier vorgestellten Inhalte und Analyseansätze von *Bioshock* werden im sechsten Kapitel über das erwähnte und bezeichnende Meta-Spiel wieder aufgegriffen, um im Vergleich und der Auseinandersetzung mit weiteren Spieletiteln noch weitere und tiefere Einblicke in die Möglichkeiten der Narration durch Spielmechaniken zu liefern. Wie erwähnt, dient dieses einleitende Beispiel als Antizipation der Anwendbarkeit von Theorien und Thesen, welche im Verlauf dieser Arbeit betrachtet und kritisiert werden sollen. Dies *will, soll* und *muss* explizit vorgeschlagen werden, denn "a theory without application is useless,"²⁰ zumindest in diesem Feld und zu diesem Zeitpunkt.

1.2 Ein letztes Wort

As a new generation grows up, it will take participatory form for granted and will look for ways to participate in ever more subtle and expressive stories. [...] The term *cyberdrama* is only a placeholder for whatever is around the corner the human urge for representation, for storytelling and for the transformational use of the imagination is an immutable part of our makeup, and the

¹⁶ Aarseth, Espen J.: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press 1997, S. 3. Dem schließt sich auch Pias an, vgl hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 134.

¹⁷ Ebd.

¹⁸ Ebd.

¹⁹ Vgl. hierzu Kapitel 5.4

²⁰ *Extra Credits. The Role of the Player*. Season 2, Episode 21. Created and written by Floyd, Daniel / Portnow, James. *The Escapist Magazine / Penny Arcade* 2011. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/the-role-of-the-player>], 01.12.2012.

narrative potential of the new digital medium is dazzling. As the virtual world takes on increasing expressiveness, we will slowly get used to living in a fantasy environment that now strikes us as frighteningly real. But at some point we will find ourselves looking through the medium instead of at it. [...] At that point, when the medium itself melts away into transparency, we will be lost in the make-believe and care only about the story. We will not notice it when it happens, but at that moment - even without the matter replicators - we will find ourselves at home on the holodeck.²¹

Heute, 15 Jahre nachdem Murray diese Worte geschrieben hat, tritt diese von ihr angesprochene neue Generation an den Tag und was sie noch als einen Platzhalter mit *cyberdrama* betitelte, soll an dieser Stelle nun mit dem Gegenstand des Meta-Spiels und mit der narrativen Auslastung von Spielen durch das Spielen ausgetauscht werden, um einen nächsten Schritt zu machen und um die Entwicklung als auch die Möglichkeiten des Mediums weiter zu erforschen. Das Verb *lesen* verliert hier seine Bedeutung in der Rezeption von Computerspielen und kann nicht mehr sinnverwandt mit *spielen* verwendet werden. Zu all dem spricht Murray noch weitere Punkte an, die auch hier wieder aufgefasst werden, wie den Moment, an welchem wir beginnen werden, durch die Materialität des Mediums hindurch zu schauen und dadurch zum Teil in eine Technikvergessenheit geraten werden. Dies ist der Moment der unbewussten Medienkompetenz, dies ist der Moment, „[when] we will find ourselves at home“ und wenn wir fähig sein werden, das Spektrum des narrativen Ausdrucks neu zu formen.²²

Künste müssen, so Nelson Goodman, "als Modi der Entdeckung, Erschaffung und Erweiterung des Wissens - im umfassenden Sinne des Verstehensfortschritts - ebenso ernst genommen werden [...] wie die Wissenschaften."²³ Im Entdecken dieser Modi und Eigenheiten beim Gegenstand des Computerspiels liegt somit eine Möglichkeit dieses als "artistic medium in his infancy"²⁴ zu entlarven, um ihm damit nicht nur Kunstcharakter sondern auch akademische Etablierung zuzusprechen bzw. zu ermöglichen. Einhaltung und Beachtung der Eigenheiten des Computerspiels werden somit zur unumgänglichen Voraussetzung für eine Legitimation der akademischen

²¹ Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press 1998, S. 271f (Hervorhebung im Original).

²² Vgl. hierzu: Ebd., S. 10.

²³ Goodman, Nelson: *Weisen der Welterzeugung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990, S. 127.

²⁴ *Video Games and... . Video Games and Sex*. Season 0, Episode 2. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. 2008. [<http://www.youtube.com/watch?v=oFywW99Uvwc>], 01.12.2012.

Betrachtung von Spielen. Damit kann zudem versucht werden, dem Fluch zu entkommen, dass eine Wissenschaft wie die Komparatistik zu langsam für ein Medium wie das Computerspiel ist. Die Entwicklungen im Bereich des Computerspiels, sei es in technischen, wirtschaftlichen oder ästhetischen Prozessen, scheinen oft einfach zu rasch an den Betrachtern vorbei zu ziehen, ohne dass man einen genaueren und kritischen Blick auf sie werfen könnte. Neue Paradigmen tauchen oft schneller auf, als alte untergehen, weshalb sich Untersuchungen oft auf bereits obsoletere Merkmale konzentrieren.

Das Zitat Murrays ist ein ausgezeichnete Ausgangspunkt für den vorliegenden Text, der versuchen wird, genau an dieser Stelle anzuknüpfen. Es soll ein Experiment gewagt werden: Dem als *jung* bezeichneten Medium des Computerspiels soll versucht werden, die Adoleszenz zu attestieren. Nicht notwendigerweise, weil es sich in dieser befindet, sondern eher um endlich einen Blick über das Anfangsstadium hinaus zu wagen und um einen Ausblick in die Möglichkeiten und Zukunft des Computerspiels zu werfen. Mit diesem Experiment wird auch verdeutlicht, wie lebendig und vielleicht auch labil der ständig wachsende Gegenstand Computerspiel ist. Damit wird dem Kindesalter des Mediums an dieser Stelle ein letztes Wort gewidmet.

2. Ein Überblick zur Ausgangslage

Das vorliegende Buch folgt keinem geraden Weg von Anfang bis Ende. Es geht auf die Jagd, und dabei stört es manchmal denselben Waschbären auf verschiedenen Bäumen oder verschiedene Waschbären auf demselben Baum auf - und manchmal auch etwas, was dann am Ende gar kein Waschbär auf keinem Baum ist. Mehr als einmal bockt es vor demselben Hindernis und geht dann anderen Spuren nach. Oft trinkt es aus denselben Flüssen und stolpert durch eine unbarmherzige Landschaft. Und es zählt nicht die Beute, sondern das, was auf dem untersuchten Gelände erkundet worden ist.²⁵

Computerspiele werden von einer Richtung oder einer Disziplin oft über verschiedene Perspektiven und Ansatzpunkte betrachtet. Die Eigenarten des Computerspiels werden bei dieser Herangehensweise nicht verallgemeinert und es wird versucht, ein Spektrum des Spiels zu entdecken, welches über dessen Buchdefinition hinaus ragt. Eine Disziplin

²⁵ Goodman: *Weisen der Welterzeugung*, S. 9.

versucht hierbei ihr Wissen, ihre Materialien und Werkzeuge an den verschiedenen Charakteristika des Computerspiels auszutesten, um herauszufinden, ob es oder sie passen. Dies entspricht dem Aufscheuchen eines Waschbären auf vielen Bäumen.

Computerspiele werden unter anderem als ein Konglomerat verschiedener Medien betrachtet. Sie können dabei nach ihren filmischen (Cutszenes, cineastisches Gameplay, Bilderfolgen), literarischen (theatralisches und prosaisches Erzählen, Narration auf den Texten der Oberfläche) oder nach Aspekten der darstellenden Künste (Architekturen, Farben, Stile usw.) analysiert werden. Dies entspricht dem Aufscheuchen vieler Waschbären auf einem Baum.

Und dann gibt es noch jene Art der Betrachtung, welche ganz anderen Spuren nachgeht, auch auf die Gefahr hin, *in der unbarmherzigen Landschaft manchmal zu stolpern*. Zu dieser letzteren Art möchte sich die vorliegende Untersuchung zählen. Was genau darunter verstanden werden kann und worin die Bemühungen und Ergebnisse der anderen beiden Ansätze stecken, gilt es in diesem Kapitel zu erarbeiten.

2.1 Theoretical Imperialism

An dieser Stelle sei ein längeres Zitat erlaubt, welches auf den Punkt bringt, in welcher komplizierten Ausgangslage man sich befindet, sobald man beginnt das Medium Computerspiel in einem ästhetischen Rahmen zu untersuchen:

The field of literary study is in a state of permanent civil war with regard to what constitutes its valid objects. What right have we to export this war to foreign continents? Even if important insights can be gained from the study of extraliterary phenomena with the instruments of literary theory (cautiously used), it does not follow that these phenomena are literature and should be judged with literary criteria or that the field of literature should be expanded to include them. In my view, there is nothing to be gained from this sort of *theoretical imperialism*, but much to lose. [...] When much energy is spent on showing that P is a perfectly deserving type of Q, the more fundamental question of what P is will often be neglected. These nonproductive (and non-academic) campaigns in favor of marginal media or aesthetic forms of expression are pathetic signs of a larger problem, however: they illustrate only too well the partial and conservative state of the human sciences, in which nothing can be studied that is not already within a field; in which the type rather than the individual qualities of an object determines its value as an accepted member of some canon or other. Where humanistic

study used to be genre chauvinistic, it is now medium chauvinistic, organized into empirical fields (literature, art history, theater, mass communication) with not enough concern for general or intermediary perspectives.²⁶

Aarseth spricht hier erstmals ein zentrales Problem bei der Betrachtung von Spielen an: Womit und wodurch soll man es betrachten? Man schreibt dem Computerspiel ein Alter von über einem halben Jahrhundert zu. Der ernsthaften Betrachtung des Mediums, über dessen Materialität und Technizität hinaus, aber, wenn überhaupt, nur 20 Jahre (wobei man die 80er und frühen 90er Jahre als eine Art der Antike oder sogar Steinzeit betrachten kann). In der Gegenwart hat sich nun eine Generation im akademischen Diskurs breit gemacht, welche erstmals mit dem Medium auf einer breiten Basis aufgewachsen ist und bereits auf eine kleinere Geschichte in der Betrachtung von Computerspielen zurückgreifen kann.

In dem Maße, in dem die Spieler der ersten Generation mittlerweile das diskursproduzierende Alter erreicht haben, schwellen die Publikationen zum Thema an, stapeln sich Exposéés zu Diplom- und Magisterarbeiten auf disziplinär noch unbestimmten Schreibtischen, werden wissenschaftliche und gestalterische Tagungen organisiert, werden Zeitschriften gegründet, Akademien ins Leben gerufen und Lehrstühle ausgeschrieben. Am methodischen Stand der Diskussion hat sich allerdings deutlich wenig geändert.²⁷

Für den Philosophen Claus Pias ist diese Sachlage so evident, dass er sie bereits auf der ersten Seite seines Buches anspricht. Es ist aber selbstverständlich, dass man nicht davon ausgehen kann, sofort ein perfektes Handwerkszeug für die Behandlung dieses mittlerweile nicht mehr ganz so neuen Mediums parat zu haben. Davon gingen allerdings einige Disziplinen aus und daraus resultiert auch die Aussage von Pias. Claus Pias verweist in Bezugnahme auf sein hier angeführtes Zitat dabei auf eine Reihe von Publikationen, von denen auch in dieser Arbeit ein paar verwendet werden sollen, um die Absichten und Wege solcher Texte aufzuzeigen. Aarseth, der selbst aus dem Feld der Komparatistik stammt, spricht dieses Problem explizit und sehr kritisch an. Umso interessanter ist es, dass auch Aarseth dann in der Folge seiner Analyse nicht umhin kommt, aus dem Arsenal literaturwissenschaftlicher Methoden, Ansätze und Theorien

²⁶ Aarseth: *Cybertext*, S. 15f (Hervorhebung im Original).

²⁷ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 7.

Nutzen zu ziehen - Aarseth selbst kommt nicht ohne Barthes, Genette und Iser aus. Interessanterweise fällt hierbei besonders der Name Genette auf, welcher:

...die Übertragung seiner Erkenntnisse auf andere Medien kategorisch ablehnt. Geht man, wie er es tut, von einer medienspezifischen Mechanik des Erzählprozesses aus, muß jedes Medium eine individuelle Verbindung von Narration und Diskurs aufweisen.²⁸

Warum passiert diese Übernahme dann aber? Warum bewegen sich diese Arbeiten, welche dem *theoretical imperialism* eigentlich abschwören wollen, genau im Bereich dessen Definition? Denn der Gedanke Genettes, der hier über einen weiteren Komparatisten, Hans-Joachim Backe, aufgezeigt wird, trifft eigentlich genau den Punkt, den man auch mit dem Konzept des *theoretical imperialism* kritisiert. Man findet kaum eine Arbeit, die sich mit den ontologischen oder narrativen Aspekten des Computerspiels beschäftigt und sich nicht auf Methoden stützt, die bereits in ein Feld abseits einer spezifischen Betrachtung von Computerspielen eingebettet sind. Dies bestätigt Aarseths Aussagen, dass es uns kaum möglich ist etwas zu untersuchen, was nicht bereits in ein Feld oder eine Disziplin eingebettet ist, da uns schlichtweg das Wesen und die Sprache des neuen Gegenstandes nicht geläufig sind. Mit dieser Ansicht steht Aarseth nicht alleine da:

Zunächst fehlt der Computerspielforschung eine gemeinsame theoretische Grundlage, da keine konsensfähige Spieltheorie existiert, auf der sie aufbauen könnte. Aber nicht nur der Spielaspekt bringt methodische Probleme mit sich, sondern auch die mediale Komplexität des Computerspiels.²⁹

Das Fehlen einer etablierten Spielforschung und die Beschränkung der einzelnen Fächer haben Forscher zur Suche nach interdisziplinären Ansätzen bewogen, welche aber ein ganze Reihe neuer Probleme mit sich bringen.³⁰

Daraus folgt, dass den individuellen Qualitäten des neuen Gegenstandes kaum Wert zugesprochen wird. Wie kann man nun an dieser Stelle ansetzen, um sich genau diesen individuellen Qualitäten zu widmen und um gleichzeitig die Ketten der vereinnahmenden Felder abzulegen? Die Antwort darauf liegt in dem in der Einleitung

²⁸ Backe, Hans-Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2008, S. 195.

²⁹ Ebd., S. 14.

³⁰ Ebd., S. 97f.

angekündigten Experiment. Die Leistung der Arbeiten, welche sich nicht aus diesen vereinnahmenden Feldern lösen konnten, liegt nämlich darin, dass sie sich dem Gegenstand mindestens aus irgendeiner Richtung genähert haben, um den Typ des Computerspiels durch die Brillen ihrer jedweden Disziplin zu betrachten. Der Blick durch eine oder sogar durch all diese Brillen gleichzeitig ist prinzipiell nicht als eine endgültige Festmachung des Computerspiels zu bezeichnen, allerdings als eine wichtige Annäherung. Wenn der Weg versperrt ist, muss man den Umweg wagen, auch auf die Gefahr hin vielleicht die ein oder andere falsche Abzweigung dabei zu nehmen. Dieses Bestreben führt dazu, dass ein Korpus geschaffen wurde und wird, auf den man zurückfallen kann. Man hat ein Ideensystem über das Computerspiel entworfen, das zwar noch kaum an die Grenzen des narrativen Potentials von Computerspielen gestoßen ist, das aber immerhin ein paar universelle Theorien gefunden hat, mit welchen man beginnen könnte, an einer autonomen Betrachtung des Gegenstandes zu arbeiten. Genau darüber wird das erwähnte Experiment ermöglicht und genau dies verlangt eine Auseinandersetzung mit Betrachtungen und Perspektiven innerhalb eines *theoretical imperialism*. An dieser Stelle aber wird ein Schritt weiter gemacht und der *theoretical imperialism* soll nicht mehr Bestandteil sein, um nach den von Aarseth betitelten "individual qualities" zu suchen. Deren Versteck liegt in den "unbarmherzigen Landschaften" aus dem Goodman-Zitat, welche man nun erstmals mit ein wenig Ausrüstung, die sich als universal anwendbar erwiesen hat, betreten kann. Die Hoffnung liegt dabei darin, diese Landschaft in ein Feld zu verwandeln, das nicht nur aus den anderen Bereichen geschöpft hat, sondern auch die Möglichkeit besitzt, diese über seine eigenen Besonderheiten zu erweitern. Im Sinne des Vergleichs sollen also nicht nur Ähnlichkeiten, sondern vor allem Unterschiede aufgezeigt werden. Aarseth schreibt weiter: "When we invade foreign ground, the least we can do is to try to learn the native language and study the local customs."³¹ Dies ist genau das, was die Untersuchungen der letzten 20 Jahre für diesen Text bewerkstelligt haben: Die Entdeckung von ein paar Schleichwegen, die hinaus aus der imperialistischen Betrachtung helfen sollen und daraus ergibt sich auch die Rechtfertigung, auf diese Entdeckungen an dieser Stelle hinzuweisen.

³¹ Aarseth: *Cybertext*, S. 19.

Diese recht optimistische Betrachtung der vergangenen Jahre in den Bereichen der narrativen Computerspielforschung und der *game studies* ist dabei keine Position, die allgemein akzeptiert wird, ganz im Gegenteil: "While such approaches are useful for establishing the legitimacy of the field [...] they do not contribute to an understanding of the construction of the field itself,"³² so Aarseth im Bezug zur wissenschaftlichen Herangehensweise im Fall von Hypertexten. Dieser Punkt, der nicht direkt Bezug auf das Computerspiel nimmt, wurde hier bereits angesprochen und selbst wenn man ihm nicht total widersprechen kann, muss man eine so absolut aufgestellte Behauptung dennoch hinterfragen. Es scheint, dass das Anliegen einiger Texte oft ihre Differenzierung zu anderen Perspektiven als Ziel hat. Zwar versucht auch diese Untersuchung sich an dieser Stelle ein wenig abzuheben, allerdings nicht in einem Sinne Gedanken und Ideen anderer zu kritisieren, um einen Neuaufbau zu planen, sondern um mit und über diese Gedanken und Ideen weiter zu kommen. Diese Situation ist eine eigentlich höchst willkommene Möglichkeit, im Auftreten neuer narrativer Medien nach deren Potential zur Erweiterung des uns bekannten Spektrums der Narration zu suchen, um darin schwierige Begriffe wie z.B. jenen des Textes³³ neu zu betrachten. Andererseits aber werden solche Grundlagendiskussionen (die nichtsdestotrotz notwendig sind) kaum Einzug in den vorliegenden Text finden. Was genau darunter zu verstehen ist und wohin unter Umständen auch die Aussichten nach dieser Auseinandersetzung hier hinführen sollen oder können, fasst Aarseth noch einmal zusammen:

What above all makes them [the adventure games; Anmk. FK] worthy of study is the fact that they present an alternative mode of discourse; a different type of textual pleasure. By investigating this we may be able to extract knowledge of a more general kind, which may tell us something about discourse itself and which we could not have learned from our previous, more restricted horizon. This is sufficient reason to put the adventure game on the agenda of literary study, in agreement with the ideals of comparative literature.³⁴

³² Ebd., S. 76.

³³ "At this point, in the age of the dual ontology of everyday textuality (screen or paper), this ideological blindness is no longer possible, and so we have to ask an old question in a new context: What is a text?" Ebd., S. 15.

³⁴ Ebd., S. 109.

Diese Situation rund um die akademischen Auseinandersetzungen zum heutigen Tage, werden von Aarseth in einem Sammelband von Marie-Laure Ryan deutlich auf den Punkt gebracht und in den Zusammenhang mit dem beanspruchenden Charakter einiger Ansätze gestellt:

Instead, the race is on to conquer and colonize these new territories for our existing paradigms and theories, often in the form of the theoretical perspective of <fill in your favorite theory/theoretician here> is clearly really a prediction/description of <fill in your favorite digital medium here>.³⁵

Dies bringt "tote Winkel der Wissenschaftlichkeit"³⁶ mit sich, was in dem vorliegenden Fall entweder eine "Medien- oder Textblindheit"³⁷ zur Folge hat. Der *theoretical imperialism* zeigt auf, dass er mitunter sogar mehr Nachteile mit sich bringt, als man am Anfang bereit gewesen wäre in Kauf zu nehmen:

A search for traditional literary values in texts that are neither intended nor structured as literature will only obscure the unique aspects of these texts and transform a formal investigation into an apologetic crusade.³⁸

Es wurde somit nun verdeutlicht, welche Ausmaße die Betrachtung von narrativen Elementen in Computerspielen im akademischen Betrieb annehmen kann, wenn die Etablierung eines eigenständigen Feldes zu Anfang von groben (nicht immer fremdverschuldeten) Schwierigkeiten beeinflusst wird. Folgend soll das Kapitel über die Ausgangslage der angestellten Untersuchungen noch einmal die erwähnte "Medien- oder Textblindheit" beleuchten und diese sowohl in einen Zusammenhang mit der Komparatistik als auch mit den hier angestrebten Fragestellungen bringen.

2.2 Die Probleme der Komparatistik

Das große Problem der Komparatistik ist es, sich all dieser hier geschilderten Schwierigkeiten und Probleme bewusst zu sein, um möglichst den meisten davon in einer Betrachtung von Narration durch Computerspiele gerecht zu werden. Bevor man

³⁵ Aarseth, Espen J.: *Aporia and Epiphany in Doom and the Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art*. In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press 1999, S. 31.

³⁶ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 158.

³⁷ Ebd.

³⁸ Aarseth: *Cybertext*, S. 22.

allerdings zu diesem Problem kommt, gibt es noch einige andere inter- und außerdisziplinäre Hindernisse, auf die hingewiesen werden soll. Es wurden bereits einige Komparatisten angegeben und zitiert und mit Britta Neitzel soll nun erstmals auf eine Medienwissenschaftlerin verwiesen werden. Neitzel und ihre Dissertation "Gespielte Geschichten - Struktur- und prozessanalytische Untersuchung der Narrativität von Videospiele" (2000) werden an dieser Stelle dazu dienen, die Probleme rund um das Verfassen einer solchen Untersuchung aufzuzeigen. Neitzel schreibt relativ am Anfang ihrer Dissertation die folgenden Worte, und bezieht damit bereits eine klare Stellung:

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.³⁹

Man erkennt hier bereits eine klare Trennung von Spiel und Erzählung. Ziel dieser Arbeit soll es aber sein, eben genau diese Dichotomie zusammen zu führen. Es geht des Weiteren um die Unterscheidung zwischen Geschichte-Sein und dem Geschichte-Erzählen, die hier Erwähnung finden muss.

In ihrem Kapitel über narratologische Konzepte von Erzählungen geht Neitzel genau und sehr nahe am Text auf Theorien ein, wie jene von Aristoteles, Todorov, Genette, Chatman und Bordwell und benutzt diese, um den Eigenheiten des Computerspiels entgegen zu kommen. Für sie gilt dabei die Berücksichtigung unterschiedlicher Dispositive als Voraussetzung, um Modelle aus der Literaturtheorie und Narrationsforschung heranzuziehen.⁴⁰ Dies bedeutet, dass Neitzel Gliederungen oder eben Dispositionen aus genannten Disziplinen dann für einen legitimen Einsatz in der Betrachtung von narrativen Aspekten des Computerspiels freigibt, sobald diese in einem Ähnlichkeitsverhältnis zum Medium und zu den narrativen Strukturen des Computerspiels stehen. Würde auf der Website Neitzels nicht groß Medienwissenschaft als ihre Heimatdisziplin aufgelistet stehen, so müsste man auf den ersten Blick annehmen, dass dies eine erste Betrachtung des Computerspiels aus dem Bereich der Komparatistik sein könnte, wobei das *erste* hierbei relativiert sein soll. Neitzel und ihre

³⁹ Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchung der Narrativität von Videospiele*. Diss. Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien 2000, S. 9.

⁴⁰ Vgl. hierzu: Ebd., S. 14.

Dissertation werden unter anderem von Pias als eine der "[sich stapelnden Arbeiten; Anmk. FK] auf disziplinar noch unbestimmten Schreibtischen" aufgezählt, an deren methodischen Stand der Diskussion sich deutlich wenig geändert habe, wie bereits unter Kapitel 2.1 zitiert wurde. Hans-Joachim Backe schrieb dann in seiner Veröffentlichung, zehn Jahre nachdem Neitzel ihre Dissertation verfasste, folgende Worte in Bezug auf Neitzel, was an dieser Stelle die Probleme in so einer Art der Auseinandersetzung, wie sie Neitzel angestrebt hat, zugespitzt verdeutlichen soll:

Neitzels Theorieübernahme zeigt deutlich zwei Gefahren der Übertragung von literarischen Konzepten auf andere Medien: Nicht nur werden Begrifflichkeiten, die der Beschreibung von Literatur wenn schon nicht eindeutig, so doch relativ anschaulich sind (Erzähler, Autor), zu Metaphern umfunktioniert. Ein solches Vorgehen könnte helfen, Literaturwissenschaftler die Parallelen von Literatur und Computerspielen zu verdeutlichen - etwa in dem gleichen Maße, indem man zur ersten Anschaulichmachung ein Auto als pferdelose Kutsche beschreiben kann. [...] Ihr Vorgehen wird keiner Seite gerecht.⁴¹

Und, um Backe nun an dieser Stelle kritischer in diese Betrachtung rund um einen Stand der Forschung miteinzubeziehen, hier ein Auszug aus der Kritik Neitzels am Backe Text:

Ist man an strukturalistischer Erzählforschung interessiert, so ist Backes Modell durchaus einen zweiten Blick wert. Im Konzert der Game Studies stellt es jedoch nur einen Vorschlag unter anderen dar, der es leider unterlässt, vorhandene Überlegungen vollständig und produktiv einzubeziehen, und dazu neigt [...] andere Ideen zum Thema ganz zu ignorieren.⁴²

Was für die vorliegende Auseinandersetzung interessant ist, ist auf einer ersten Ebene wie diese Betrachtungen von Neitzel und Backe miteinander umgehen. Es scheint, als würden sich ihre Ansätze wie Pole voneinander entfernen, anstatt aufeinander aufzubauen. Während Backe die Verwendung literaturwissenschaftlicher Methodik bei Neitzel kritisiert, so hinterfragt Neitzel die theoretischen Scheuklappen, welche Backe nicht loswerden kann oder auch nicht loswerden will und womit er nur "einen Vorschlag unter anderen dar[stellt]". Was die vorliegende Arbeit aus diesen Disputen

⁴¹ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 161.

⁴² Neitzel, Britta: *Einzelrezension. Hans Joachim Backe: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*. In: *r:k:m. Rezensionen:Kommunikation:Medien*, 2010. [<http://www.rkm-journal.de/archives/2610> 2010], 01.12.2012

mitnehmen kann, ist, dass das erwähnte große Problem der Komparatistik in der Annäherung an dieses Feld wohl unmöglich zu lösen ist. Über beide Kritiken hinweg macht sich das Gefühl breit, dass es der Komparatistik, oder auch anderen Disziplinen, nur schwer bis kaum möglich sein wird, ein Feld wie jenes der narrativen Ausgestaltung und Untersuchung von Computerspielen für sich zu beanspruchen oder jenes durch sich signifikant zu erweitern. Auch wenn nicht die Vereinnahmung, sondern nur eine Annäherung angestrebt wird, so wird dies nie dafür Rechnung tragen können, was sich im Wesen des erzählenden Computerspiels verbirgt. Für die Komparatistik gilt es also, sich von ihrem Schatten zu lösen, um überhaupt eine Chance in der professionellen, detaillierten und akademischen Betrachtung des Computerspiels zu bekommen. Weder "theoretical restraint is imperative,"⁴³ noch ist es das Verstören verschiedener Waschbären; um noch einmal auf das Goodman-Zitat zu verweisen. Keine dieser Perspektiven scheint einen Weg für die virtuelle Disziplin (*game studies*), welche das Computerspiel zum Gegenstand hat, aufzuzeigen. Die Wahrheit wird zwischen diesen absoluten Ausrichtungen liegen, also weder absolut in konzentrierten und isolierten Betrachtungen, noch in den offenen und allumfassenden Betrachtungen.

Auf einer nächsten Ebene, um auf die Aussagen von Backe und Neitzel zurück zu kommen, erkennt man bereits einige der Hindernisse, die in dieser Arbeit bereits angesprochen wurden: Das Problem, literaturwissenschaftliche *parole* zu Metaphern umzufunktionieren, oder auch die Schwierigkeiten, die sich bei einer absolut homogenen Betrachtung des Gegenstandes ergeben. Merkwürdig fällt es sehr schwer, über den *theoretical imperialism* zu steigen, ohne dabei den Halt zu verlieren. Es ist genau dieser Halt, welcher es überhaupt ermöglicht und rechtfertigt, dass man sich von anderen, vielleicht entfernt verwandten, aber auf keinen Fall identen, Disziplinen her an das Computerspiel nähert. Hier soll es an dieser Stelle weniger um eine Kritik gehen, sondern eher um eine Ausarbeitung der Möglichkeiten, welche sich aus den bis dato zusammengetragenen Analysen ergeben. Beide, Neitzel und Backe, wählen ein sehr strukturalistisches Werkzeug⁴⁴ aus, um sich ihre Wege zum Ziel zu bahnen. Während

⁴³ Aarseth: *Cybertext*, S. 18.

⁴⁴ Das strukturalistische Element soll in dieser Arbeit unter anderem mit Michail Bachtin überschritten werden. Michael C. Frank und Kirsten Mahlke schreiben im Nachwort zur Suhrkamp Ausgabe von Bachtins *Chronotopos*: "Bachtins Arbeiten [...] führten [nach Kristeva, Anmk. FK] das Projekt des russischen Formalismus fort, überwinden jedoch dessen strenge und statische Modelle zugunsten einer

Neitzel eine eher vereinnahmende und konservative Stellung einnimmt, versucht sich Backe den ludischen und tieferen Ebenen, für den Preis der Isolation, hinzugeben. Da Backe in seiner Zielsetzung der diesen hier nicht allzu unähnlich ist, soll versucht werden, ein alternativer Weg eingeschlagen zu werden. In der Ausarbeitung des Hauptteils soll sich zeigen, dass in dieser Arbeit eine symptomatische Analyse der strukturalistischen vorgezogen wird. Diese symptomatische Analyse, welche sich nicht zentral mit den funktionalen Charakteristika einzelner narrativer Segmente⁴⁵ beschäftigen soll, will nach den definierenden narrativen Mustern im Gesamtbild der Spiemechanik Ausschau halten, wie es in Kapitel 1.2 einleitend bereits versucht wurde. Zu dieser Methode werden dann noch ein paar spezifische Lesearten gestellt, die in der Ausarbeitung der Fragestellungen im Kapitel 2.3 noch genauer beleuchtet werden.

Ein weiterer Punkt, welcher in dieser Ausarbeitung auch zu der Auseinandersetzung zwischen Narratologie und Ludologie führen und beitragen soll, ist jener der Textverbundenheit in der Komparatistik. Aarseth behauptet, dass "beyond the obvious differences of appearance, the real difference between paper texts and computer texts is not very clear"⁴⁶ und stellt die Frage: "Isn't the content of a text more important than these materialistic, almost ergonomic, concerns?"⁴⁷ Auf die "materialistic concerns" soll gleich noch Bezug genommen werden, vorerst ist aber die Verwendung des Textbegriffes bei Aarseth interessant. Aarseth bezieht sich in seinem Text in einem großen Rahmen auf sogenannte MUDs (Multi-User-Dungeons) oder MOOs (MUDs-Object-Orientated); textbasierten online Kommunikationsräumen, welche in den 80er und 90er Jahren als Plattform für verschiedene Rollenspiele verwendet wurden. Diese Plattformen gelten als Vorgänger der heutigen MMORPGs (Massive-Multiplayer-Online-Role-Play-Games), die in Kapitel 5.6 noch angesprochen werden. Dies hat zur Folge, dass sich Aarseth hauptsächlich mit einer Form der digitalen Narration

'Dynamisierung des Strukturalismus.' Obgleich Bachtins Monographien zum größten Teil in den 1920er und 30er Jahren entstanden sind, markieren sie demnach einen Ausweg aus dem Strukturalismus, der weiterhin dessen Fokussierung auf die Sprache verpflichtet bleibt" Bachtin, Michail M.: *Chronotopos*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008, S. 202 (Hervorhebung im Original). Das Konzept des Chronotopos soll somit nicht nur in Kapitel 5.5 über die Spiel- und Erzählwelten Erwähnung finden, sondern es soll auch eine chronotopische Leseart vorgeschlagen werden um die mittlerweile redundanten Betrachtungen einer strukturalistischen Perspektive zu umgehen.

⁴⁵ Vgl. hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 143.

⁴⁶ Aarseth: *Cybertext*, S. 17.

⁴⁷ Ebd.

beschäftigt, welche auf der Ausgabeoberfläche aus geschriebenen/dargestellten Wörtern besteht. Selbstverständlich treten in MUDs einzigartige Kommunikations- und Verhaltensregeln auf, welche die Narration und das Spiel in den Räumen steuern, aber auf der Oberfläche bleibt vor allem der Text. Dies macht es verständlich, warum Aarseth hier den Terminus *cybertext*⁴⁸ vorschlägt und mit diesem das für diese Arbeit wiederum sehr interessante Konzept der Ergodizität entwirft, was im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch Erwähnung finden wird:

During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of 'reading' do not account for. This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning 'work' and 'path.' In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to travers the text.⁴⁹

Nach diesem Ausflug in die Gedanken und Theorien Aarseths sind einige Punkte in der Beziehung zwischen Text und der Vermittlung von Narration über digitale Medien (im Fall Aarseths nicht spezifisch nur Computerspiele) angesprochen worden. Aarseth scheut sich nicht, und warum sollte er auch, den Begriff Text für seinen Untersuchungsgegenstand zu verwenden, obwohl man Aarseth eigentlich als jemanden aufgefasst hat, der sich eher den ludischen Seiten widmet. Wo findet man also den Zusammenhang zwischen dem Text und dem Spiel bzw. der digitalen Narration? Bewegt man sich bei der Verhandlung dieses Themas weg von einem konservativen Text-Begriff, hin zu einer moderneren Auffassung, oder verwirft man den Begriff ganz? Sollten wir uns überhaupt mit dem Begriff befassen oder sind "die Unterschiede zu traditionellen Erzählformen [...] so gravierend, dass häufig die Frage gestellt wird, ob es sich bei Computerspielen um Geschichten bzw. Erzählungen oder eine völlig neuartige, andere Kommunikationsform handelt."⁵⁰ Auf den Punkt gebracht: Wo steckt die Narration im Spiel überhaupt? In dieser Arbeit wird diese Frage mit der Antwort erwidert werden, dass die Narration in den Mechaniken des Spiels und des Spielens steckt, die nicht außerhalb der digitalen Umwelt eines Computerspiels realisiert werden

⁴⁸ "Cybertext is a *perspective* on all forms of textuality, a way to expand the scope of literary studies to include phenomena that today are perceived as outside of, or marginalized by, the field of literature - or even in opposition to it for [...] purely extraneous reasons." Ebd., S. 18 (Hervorhebung im Original).

⁴⁹ Ebd., S. 1 (Hervorhebungen im Original).

⁵⁰ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 19.

könnten. Dem Konzept einer ergodischen Leseart (oder Spielart) kann sich dabei durchaus angenähert werden, ohne dadurch Kompromisse zu erzeugen. Wie aber beantworten andere diese Frage? Aarseth findet die Antwort im *cybertext*. Er sieht ein Problem in "the tendency to describe the new text media as radically different from the old, with attributes solely determined by the material technology of the medium."⁵¹ Wo findet man die beste Ausgangslage? Nahe bekannter und etablierter Begrifflichkeiten oder Methoden? In einer Neubetrachtung des Gegenstandes über andere Kontexte oder vielleicht sogar im hier angestrebten Einzug der thematisierten Spielmechaniken in das Spiel und die Narration, was als eine Art Nischenhypothese zu verstehen ist? Es scheint noch keine richtige Antwort auf diese Frage gefunden worden zu sein und es könnte sich als vorteilhaft heraus stellen, hier das Experiment zu wagen. Sowohl die Komparatistik als auch kritische Untersuchungen aus anderen Feldern haben mit dem Problem zu kämpfen hinter der technischen und medialen Entwicklung des Computerspiels zurück zu bleiben. Technik, Materialität und Geschwindigkeit sind Aspekte, die einfach nicht ausgeschlossen werden können, sobald man sich dem Wesen des Mediums Computerspiel hingeben möchte. In diesem Punkt gilt es also zumindest ansatzweise Aarseth zu widersprechen, welcher in seiner Aussage über die "material technology of the medium" sicherlich eine absolutere Perspektive im Kopf hat. Trotzdem: Wenn man schon gezwungen wird, theoretische und disziplinäre Beschränkungen einzugehen, sollte man mindestens versuchen, die Eigenheiten des Zielobjektes nicht zu kompromittieren. Dementsprechend werden an dieser Stelle technische Ausarbeitungen zwar nicht immer explizit mitdiskutiert, aber zumindest mitgedacht, und, um auf den Aspekt der Geschwindigkeit zurück zu kommen, hierüber soll die Literaturwissenschaft gegenüber der Technizität abgestaubt werden, um der Gefahr, veraltete Ergebnisse abzuliefern oder hinter der Entwicklung des Mediums zurückzubleiben,⁵² entgegen zu wirken. Diesbezüglich macht Backe eine einfache und logische, aber nicht zu unterschätzende Beobachtung:

Die Relevanz oder Irrelevanz fachfremder Erkenntnisse ist selten offensichtlich, was ein zeitintensives Studium zahlreicher Texte anderer Disziplinen mit sich bringt, da häufig auch punktuelle Einsichten oder verschobene Sichtweisen maßgeblich zur Hinterfragung der Denkgewohnheiten des eigenen Fachs

⁵¹ Aarseth: *Cybertext*, S. 14.

⁵² Vgl. hierzu: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 98.

beitragen können. Dabei besteht aber stets die Gefahr, fachfremde Erkenntnisse falsch oder nur zum Teil zu verstehen, sie zusammenhangslos zu interpretieren, oder ganz allgemein durch gemeinsame (aber unterschiedlich definierte) Terminologie zu Mißverständnissen zu gelangen.⁵³

Es wird versucht, die Literaturwissenschaft an das neue Feld anzupassen, anstatt jenes den Gesetzen der Literaturwissenschaft zu unterwerfen.

Um den Begriff des Textes, wie nun gezeigt wurde, steht es also recht unentschlossen. Ein Ersetzen des Textbegriffes wurde in der Literatur über das Erzählen in und durch Computerspiele bereits versucht und dies soll auch in dieser Arbeit angestrebt werden. Ein Vorschlag hierbei ist der Begriff Narrativität: "Dadurch ist heute die Frage der Narrativität von Computerspielen zum Dreh- und Angelpunkt der Diskussion um die Notwendigkeit einer eigenständigen Computerspieltheorie geworden,"⁵⁴ denn diese Frage bzw. die Handhabung dieses Aspektes ist zum Streitpunkt zwischen Ludologie und Narratologie geworden: "Die Ludologie [grenzt] sich nicht gegen die Narratologie ab, sondern gegen die unüberlegte Anwendung von Erzähltheorie auf andere Medien."⁵⁵ Genau gegen diese "unüberlegte Anwendung" wird auch hier argumentiert, ohne dabei aber den etwaigen Problemen einer ludologischen Betrachtung zu verfallen. Die Ludologie geht sehr kritisch mit den narrativen Elementen in Computerspielen um. Allem voran ist für die Ludologie das "narrativistische"⁵⁶ Element in Spielen keine Notwendigkeit und selbst in ihrer Anwesenheit selten definierend oder in der Ausführbarkeit des Spiels signifikant.⁵⁷ Auf der anderen Seite steht die Narratologie, deren Methoden erinnern, warum Aarseth das Konzept des *theoretical imperialism* entworfen hat:

⁵³ Ebd.

⁵⁴ Ebd., S. 101.

⁵⁵ Ebd., S. 103.

⁵⁶ Neologismus nach Michael Mattea. Vgl. hierzu: Ebd.

⁵⁷ Zu den Vorwürfen aus dieser Richtung nimmt Backe in einer konzentrierten Aussage Stellung: "Im Computerspiel wird nicht erzählt. Dieser Vorwurf ist meist polemischer Natur, wird diffus eingeschränkt - es ist die Rede von richtigem oder echtem Erzählen. Eine Erörterung dieser Argumentation führt zu grundlegenden Erkenntnissen über die Besonderheiten des Erzählens im Computerspiel. 2. Nicht alle Spiele erzählen. Als direkte Schlußfolgerung aus dem ersten Vorwurf muß überprüft werden, ob narrative Konzepte auf alle oder nur auf bestimmte Spiele anwendbar sind. 3. Die Erzählungen sind minderwertig. Die häufig kritisierte mangelnde erzählerische Qualität von Computerspielen wirft die Frage nach den Maßstäben auf, an denen die Inhalte und Strukturen gemessen werden, und läßt Rückschlüsse über narrative Vorbilder und Konventionen zu. 4. Die Erzählungen sind irrelevant. Dies ist der am schwierigsten zu widerlegende Einwand, unter anderem, weil er eine subjektive Wertung beinhaltet." Ebd., S. 117ff. Zu diesen Vorwürfen und Einwänden wird weiters und expliziter in den Vier und Fünf Stellung genommen.

Two of the most common approaches to adventure games seem to be apologetics and trivialization. Both generally fail to grasp the intrinsic qualities of the genre, because they both privilege the aesthetic ideals of another genre, that of narrative literature, typically the novel. For the apologists, adventure games may one day - when their Cervantes or Dickens comes along - reach their true potential, produce works of literary value that rival the current narrative masterpieces, and claim their place in the canon. For the trivialists, this will never happen; adventure games are games - they cannot possibly be taken seriously as literature nor attain the level of sophistication of a good novel. Although the trivialists are right - adventure games will never become good novels - they are also making an irrelevant point, because adventure games are not novels at all. The adventure game is an artistic genre of its own, a unique aesthetic field of possibilities, which must be judged on its own terms. And while the apologists certainly are wrong, in that the games will never be considered good novels, they are right in insisting that the genre may improve and eventually turn out something rich and wonderful. This may or may not happen, so the only way to understand the genre is to study the various works that already exist and how they are played.⁵⁸

In diesem Rundumschlag adressiert Aarseth die "apologists" und die "trivialists", welche man sicher als die Vertreter der Narratologie entlarven kann und er spricht in Bezug zu den Intentionen dieser Vertreter beides Mal eine etwaige Qualität der Narration im Computerspiel (in seinem Fall im "adventure game") an. Damit adressiert Aarseth einen wichtigen Punkt. Über eine Perspektive, welche die Qualität der Erzählungen ins Zentrum rückt, war es in den 90er Jahren nicht leicht, eine starke Verteidigung aufzubauen:

Nobody really cares if Lara Croft has a kidney disease or if Mario is a bit paranoid. The monsters in Doom are simply mean: nobody is interested in knowing why they behave in that particular way: it may be genetic or maybe they are just fed up with intergalactic imperialists that keep sending space marines to kill them all.⁵⁹

Inwiefern sich dies bis zum heutigen Tag bemerkenswert verändert hat, ist mitunter in Frage zu stellen. Das angesprochene *Spiel der Attraktionen* ist noch nicht so überwunden, wie man annehmen möchte. Allerdings wird sich zeigen, dass es Ausnahmen gibt und diese sollen zum Thema gemacht werden, um nicht nur ständig

⁵⁸ Aarseth: *Cybertext*, S. 106f.

⁵⁹ Frasca, Gonzalo: *Rethinking Agency and Immersion. Videogames as a Means of Consciousness-raising*. [<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>], 27.05.2005. Zitiert nach: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 123.

den Finger auf Negativbeispiele zu richten. Es geht darum zu beginnen nicht nur Ähnlichkeiten sondern auch Unterschiede aufzuzeigen. Unter anderem findet man diese in der Betonung "der Potentialität der narrativen Welt gegenüber der Fixiertheit des literarischen Textes."⁶⁰ Darin, so Backe weiter, finde sich ein radikaler Unterschied zur Mehrzahl der Narratologien. Das Erzählen in anderen Medien werde von den Narratologien nur als eine Adaption von Sprache oder von sprachlichen Mitteln verstanden. Es geht um ein Herausarbeiten der Synergieeffekte zwischen Spiel und Erzählung und es geht schließlich darum, die Möglichkeiten der Ansätze aus Narratologie und Ludologie zu verbinden. Damit soll behauptet werden, dass das Computerspiel als autonomes und potentiell erzählendes Medium im Ausgangsrahmen der Komparatistik betrachtet werden kann, um in diesem Rahmen nicht Fragen der Medialität zu folgen, sondern um die Bedeutung der Ausdrucksform festzunageln:

The real literary hierarchy is not of medium but of meaning. We focus so inappropriately on the worth of the various media in part because the last quarter of the twentieth century has brought a general crisis of meaning. As Toni Morrison has so aptly put it, we are living in a time when 'to mean anything is not in vogue.' Commercial forces favor simplistic stories over more authentic engagement with the world. Academic theorists reduce literature to a system of arbitrary symbols that do not point to anything but other texts. But in our ordinary lives, we do not experience the world as a succession of signifiers any more than we experience it as a succession of car chases. In our ordinary lives, we turn to stories of every kind, again and again, to reflect our desires and sorrows with the heightened clarity of the imagination. We will bring these same expectations to digital narrative.⁶¹

Das System der arbiträren Symbole aus dem Strukturalismus, die kommerziellen Kräfte, sowohl Ausdruckskraft als auch Bedeutung sind Punkte, die Murray in diesem Zitat subsumiert und damit auch die Essenz dieses Kapitels anspricht. Die Forschungslandschaft ist, wie so oft, nicht einheitlich und sehr kritisch gegenüber dem Feld inhärenten Widersprüchen eingestellt und es ist nicht einfach, über diese Kritik die eigenen Ausgangsthesen zu bewahren, um Fortschritte und Ergebnisse außerhalb dieses Disputes zu finden. Ob es der richtige Weg ist, an dieser Stelle den Disput zur Seite zu schieben, um lichtere Räume des Gegenstandes Computerspiel zu durchsuchen, sei dahingestellt. Es soll aber den Versuch wert sein, sich von den innerdisziplinären

⁶⁰ Ebd., S 217.

⁶¹ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 274 (Hervorhebung im Original).

Streitigkeiten etwas zu entfernen, um dadurch eventuell auf aufklärende Rückschlüsse zu den größeren Problemen zu schließen.

2.3 Fragestellungen

Um nun dieses Kapitel zur Ausgangslage der Betrachtung von Narration durch Computerspiele abzuschließen, werden noch die sich aus den bisher getätigten Beobachtungen ergebenden Fragestellungen in konzentrierter Form zusammengefasst.

In einem Satz sehen die Fragestellungen zur Narrativität und deren Entfaltung durch das Computerspiel so aus: Wer erzählt was, wo, wie, wem, wodurch und mit welchen Mitteln? Es werden dabei Prämissen aufgestellt, welche jenen der hier bereits vorgestellten Ideen von Aarseth, Backe oder auch Murray nicht fremd sind. Vor allem soll versucht werden, den Ausgangspunkt im Spiel selbst zu finden. Zwar ist ein Eintreten in diese Domäne von außen der einzige Eingang, aber man muss den Bereich nicht wieder durch diesen Eingang verlassen und kann andere Ausgänge finden, die noch unbekannt sind. Diese noch unentdeckten Ausgänge können in Folge zu weiteren Eingängen umfunktioniert werden.

Dem Wesen und dem Begriff des Spiels selbst spielerische Charakteristika zuzusprechen, steht ganz im Sinn dieser Arbeit, welche unter anderem die Analyse einer Thematisierung der Narration durch das Spiel und über das Spiel selbst zum Ziel hat. Spricht man über die narrativen Möglichkeiten und Auswucherungen des Computerspiels, so steht man, wie geziegt wurde, sehr schnell an Gabelungen und Scheidewegen. Man müsste sich für dies oder das entscheiden, aber egal welche Wahl man trifft, man wird immer auch mit negativen Konsequenzen weiter arbeiten müssen. Diesem Labyrinth werden in dieser Arbeit neue Vorschläge hinzugestellt, um an einem noch nicht ganz definierten Ausgang anzugelangen.

Dabei werden aber nicht alte Wege neu beschildert, sondern es soll mit Hilfe der Spuren auf diesen alten Wege neue Karten erstellt werden. Strukturen, oberflächliche Gesetzmäßigkeiten und Qualitätsvergleiche werden dabei nicht an vorderster Front stehen. Die verschiedenen spielerischen Funktionen von Narrativität in Computerspielen werden bereits bei Backe besprochen und der Wert und Nutzen dieser Funktionen soll an dieser Stelle weiter erarbeitet und nicht wiederholt werden. Der

Vorschlag einer symptomatischen und/oder ergodischen Analyse bzw. Leseart oder Spielart soll im Verlauf der Arbeit noch weiter ausgearbeitet werden. Zudem wurde am Rand auch schon die Möglichkeit einer chronotopischen Betrachtung erwähnt, mit deren Hilfe man nicht nur Prozesse in den Weltverhältnissen zwischen Rezipient, Spieler und Narration festmachen kann, sondern welche es zudem ermöglicht innerspielerische Konzepte und Raum- bzw. Zeitverhältnisse zu verdeutlichen. Das Spiel wird, wie in anderen Untersuchungen auch, das zentrale Objekt bilden, das dann im dritten Kapitel noch genauer definiert wird. Allerdings soll mit dieser Erklärung nicht der Standpunkt der Isolation eingenommen werden, den man ebenfalls in anderen Untersuchungen finden kann. Die Fragestellung dieses Textes entspricht einem Kompromiss zwischen diesen Polen, um dadurch die Möglichkeit zu erlangen, eben über diese Positionen hinaus zu analysieren.

3. Was und Wie

Die Natur des Computerspiels läuft Definitionsversuchen prinzipiell zuwider, da es erst seit relativ kurzer Zeit existiert und in diesen wenigen Jahrzehnten erhebliche Veränderungen durchlaufen hat. Die schnelle technische Entwicklung definiert immer wieder neu, was dargestellt und verarbeitet werden kann.⁶²

In Backes Versuch, den Untersuchungsgegenstand näher festzumachen, liegt die Ironie, dass man an dieser Stelle behaupten könnte, die "schnelle technische Entwicklung" ausblenden zu müssen, um überhaupt eine Definition ermöglichen zu können. Es gilt somit zu fragen, ob der hier angeführte Grund für ein erschwertes Determinieren eine Berechtigung für sein Dasein aufweisen kann und ob die Nachteile, die mit dieser Berechtigung einhergehen würden, die Nachteile einer Betrachtung unter Ausschluss des Grundes nicht überwiegen würden. Was wären also diese Nachteile? Schließt man technische Entwicklungsstufen aus, so schließt man ganze Zeiten und Genres aus, und damit auch Geburten narrativer Konzepte, welche definierende Ausgangspunkte für die heutige Landschaft von erzählenden Computerspielen bilden. Im Gegenzug erlaubt dies einer Untersuchung aber, den Gegenstand isoliert zu betrachten und seine Eigenheiten abseits einer vielleicht unmöglichen Anzahl von Einflüssen zu analysieren. Was bringt nun aber die Technizität in ihrer Kooperation mit der Ergründung eines

⁶² Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 31.

Untersuchungsgegenstandes mit sich? Ein unabdingbares Element des Wesens von Computerspielen, seine Materialität. Hier können gerne andere Medien Vorbildfunktionen erfüllen, deren Materialität, z.B. jene des Kinos, vor allem in ihren Geburtsstunden und ersten Entwicklungsphasen zentral für ihre weitere Evolution waren. Dies bringt eine Fülle von potentiellen Untersuchungsgegenständen mit sich, die natürlich eingegrenzt werden müssen. Diese Untersuchung hier versucht sich in Nischen zu bewegen, um über diese einige Ausblicke zu erstellen, anstatt eine weitere allgemeine Übersicht zu bieten. Aarseth meint, dass "the worst kind of mistake an aesthetic theory of ergodic art can make is to assume that there is only one type with which to be concerned."⁶³ Ziel wird es also sein, einen Untersuchungsgegenstand zu finden, der verschiedene Typen aus verschiedenen technischen Perioden einschließt und es vermag, eine Antwort auf die Fragestellungen dieser Untersuchung zu bieten. Mit diesen Worten Aarseths und dem daraus resultierten Ziel wurden bereits zwei Begriffe der Untersuchungsmethoden direkt und indirekt angesprochen, nämlich das Prinzip der Ergodizität, und jenes der zeitlichen (und räumlichen, wie noch zu zeigen sein wird) Bedingtheiten des Computerspiels. Letzteres wird dann im Verlauf mit einer chronotopischen Analyse nach Bachtin gleichgesetzt. Bevor den Methoden, die hier noch nicht vollständig aufgelistet wurden, aber eine nähere und ein wenig ausführlichere Betrachtung gewidmet werden soll, wird noch einmal explizit der Gegenstand genauer zu besprechen sein.

3.1 Untersuchungsgegenstand

Das explizite Objekt dieser Untersuchung wurde in der Einleitung bereits angesprochen: Computerspiele, welche nicht nur versuchen Narration auf die Oberfläche ihres Mediums zu legen, sondern welche Narration in das Spiel, in dessen Mechaniken und in dessen Rezeption eingebaut haben. Solche Spiele besitzen die Möglichkeit, nicht nur ihre Eigenheiten auf konzeptuelle Art und Weise zu verdeutlichen, um dadurch einen ersten Eingangspunkt für die wissenschaftliche Untersuchung dieser Besonderheiten zu bieten, sondern sie sind auch die ersten Beispiele ihrer Art, welche sich nicht nur von anderen erzählenden Medien und Texten abgrenzen, sondern auch die Verwechslungsgefahr anderer Computerspiele mit etablierten Medien und Texten

⁶³ Aarseth: *Aporia und Epiphany in Doom and the Speaking Clock*, S. 34.

abzuwerfen vermögen. Ein praktisches Beispiel hierfür wurde bereits in Kapitel 1.2 mit *Bioshock* gegeben und nach der theoretischen Behandlung der narrativen Konzepte und Möglichkeiten in Spielen werden vor allem im Kapitel über das bezeichnende Meta-Spiel weitere Beispiele und praktische Analysen folgen. Dies widerspricht dem Gegenstand und der These Backes "daß Spiel und Erzählung getrennte Elemente von Computerspielen sind. Das Nebeneinander von narrativer Einzelspielerkampagne und anderen nicht narrativen Modi läßt den Schluss zu, daß es sich bei den Erzählelementen um fakultativ integrierbare Elemente handelt, die mit beliebigen Spielelementen kombiniert werden können."⁶⁴ Nun, was bedeutet diese Unterscheidung? Es muss ergänzt werden, dass die Definition Backes sicherlich auf einen größeren Bestand von Computerspielen⁶⁵ zugreift, aber da diese Untersuchung hier auf keine allgemeine oder ontologische Betrachtung von Computerspielen zielt, ist dies nicht wirklich zentral. Mit der These Backes soll nur verdeutlicht werden, inwiefern sich das Objekt der Untersuchung in dieser Auseinandersetzung von gängigen und auch akzeptierten Ansatzpunkten unterscheidet. Der Gegenstand an dieser Stelle ist somit ein Computerspiel, dessen Ästhetik sich in einem gewissen Rahmen der Freiheit von Zweck widersetzt. Es ist ein Computerspiel, das nicht nur aus seinen Spielregeln besteht: "Es will gespielt werden, ebenso wie die Erzählung erzählt werden will."⁶⁶ Diese Synthese soll aber nicht nur in der simplen Kombination gesucht werden. Mit dieser expliziten Trennung von Synthese und Kombinatorik können an dieser Stelle auch die häufig angesprochenen Parallelen zur Printliteratur oder zu deren digitalen Adaptionen angesprochen werden. Kombinatorik und auch das so genannte spielerische in konservativeren Erzählmedien, werden mitunter als Rechtfertigung angesehen, annekrierende Mittel bei einer Betrachtung des Computerspiels anzuwenden. Doch bei genauerer Betrachtung, auch von Genres welche dieser Analogie nahe stehen würden, wie dem *adventure game*, zeigt sich eine inhärente Problematik, selbst wenn man nach

⁶⁴ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 90.

⁶⁵ Dies folgt aus der Minimaldefinition von Backe, aus welcher er dann in Folge weitere Ableitungen macht: "Die Minimaldefinition, die aus dem Begriff Computerspiel hervorgeht, zeichnet sich durch Neutralität aus, sagt sie doch über das Phänomen nichts weiter aus, als dass es sich um Spiele handelt, die an einem Computer gekoppelt sind. Der Computer ist als Maschine, die diskrete, also eindeutig voneinander unterschiedene Zustände speichern und verarbeiten kann, relativ eindeutig zu bestimmen. Der Spielbegriff bezeichnet hingegen ein semantisch weites Feld und ist deshalb, ähnlich wie der Textbegriff, definitiosbedürftig." Ebd., S. 36.

⁶⁶ Neitzel: *Gespielte Geschichte*, S. 13.

McLuhan⁶⁷ davon ausgehen kann, dass es keine neuen Medien gibt, weil jedes Medium ein anderes bereits beinhaltet: "Das zu Ende gespielte [...] Adventure als Buch erscheint in ähnlich metaphorischer Schiefelage, die sich auch dadurch nur wenig begradigen lässt, dass es das umfangreichste mehrere möglicher Bücher ist."⁶⁸ Es wäre aber ein Fehler, diese Polemik rund um Buch und Computerspiel zu weit zu führen. "The computer is not the enemy of the book,"⁶⁹ meint Murray, und beobachtet weiter, dass die berechnenden Fähigkeiten des Computers ja auch wirklich auf der Printliteratur aufgebaut worden sind. Die Vergleiche, die Murray dann zieht, sind die einzig zulässigen. Sie betrachtet und vergleicht nämlich nicht die Medien an sich, sondern deren Geschichte miteinander und findet darin den wohl einzig evidenten Punkt, aus welchem man ein nützliches *tertium comparationis* für Untersuchung wie diese ziehen kann:

In 1455, Gutenberg invented the printing press - but not the book as we know it. Books printed before 1501 are called incunabula; the word is derived from the latin for swaddling clothes and is used to indicate that these books are the work of a technology still in its infancy. It took fifty years of experimentation and more to establish such conventions as legible typefaces and proof sheet corrections; page numbering and paragraphing; and title pages, prefaces and chapter divisions, which together made the published book a coherent means of communication. The garish videogames and tangled web sites of the current digital environment are part of a similar period of technical evolution, part of a similar struggle for the conventions of coherent communication.⁷⁰

Murray sehnt sich somit nach den "conventions of coherent communication." Spiele, welche diese zumindest ansatzweise vertreten können, sind ein weiterer Typ, der hier behandelt werden soll. Man kann dies eventuell gut damit übersetzen, dass hier Spiele angesprochen werden, die ihre eigene Sprache gefunden haben und dabei in einem höchsten Maße auf gelernte Sprachen verzichtet haben. Diese Spiele werden sich wiederum als Meta-Spiele zu erkennen geben; Spiele deren Kommunikation nicht auf anderem Wege (in einem anderen Medium) ohne Schwierigkeiten oder überhaupt *ausgeführt* werden könnten. In diesen Konventionen soll die Metapher für die

⁶⁷ Vgl. hierzu: McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Dresden: Verlag der Kunst 1995.

⁶⁸ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 181.

⁶⁹ Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 8.

⁷⁰ Ebd., S. 28.

Narrationen gefunden werden und nicht etwa auf oder in der Struktur, die bereits so oft durchsucht worden ist. Die Spielmechanik soll zur zentralen Stiftung von Ausdruck und Narration erhoben werden, denn in der Mechanik kommen die zwei Seelen narrativer Spiele zusammen. Dies alles unterstreicht das Erzählen *durch* das Spiel und es ist verwunderlich, dass die geläufigen Annäherungsversuche an die Narration in Computerspielen diesen Ansatz nur selten oder wenig beachten. Darin könnte sehr wohl der Schlüssel zur "technical evolution" stecken. Solche Spiele kann man allgemein als Spiele des Ausdrucks bezeichnen, denen man *story heavy* Spiele gegenüber stellen kann. Der Unterschied, wie so oft in dieser Auseinandersetzung hier, liegt in der Vermittlung. Spiele, die sehr viel Gewicht auf die erzählte und geschriebene Geschichte legen, geben meist kaum Platz für das Spiel und ersticken dadurch dessen Potential. Ein Beispiel hierfür wäre der Vergleich zwischen westlichen und asiatischen/japanischen Rollenspielen.⁷¹ In der japanischen Serie *Final Fantasy* (Square Enix, 1987 -) findet man z.B. eine relativ große Trennung von Spiel und Narration, und damit einen Gegenstand wie er von Backe beschrieben wurde. Diese Trennung wird erzeugt, indem sich der Spieler immer wieder von Dialog zu Dialog und von Cutscene zu Cutscene spielt. Sprich es entsteht wirklich eine Kombination von *story* und *play*, wobei diese Elemente kaum ineinander eingreifen. *Final Fantasy* und dessen Verwendung bzw. Trennung von Spiel und Narration verweist in der Verbindung mit dem Thema des Spiels, nämlich dem Reisen und Wandern, stark auf Epik, Mystik oder sogar Reiseliteratur. *Final Fantasy* bringt dementsprechend wenige Aspekte zu Tage, die einer Untersuchung wie dieser hier nützlich wären und ein besseres Licht auf die Betrachtung von Narration *durch*, anstatt *in* einem Computerspiel werfen würden. Bei westlichen Beispielen aus dem Rollenspielgenre sieht dies anders aus, wobei es natürlich auch westliche Rollenspiele gibt, die sich am asiatischen Modell orientieren und umgekehrt.⁷² Die Differenz liegt darin, dass hier nun weniger eine Geschichte erzählt wird, als dass man Teil einer Geschichte wird. Handlungen und Interaktionen ergeben sich nicht nur in einer schritthaften Freischaltung von Story-Elementen durch das Spielen, sondern in einer Multiform erzählerischer Auswucherungen. In einer leicht

⁷¹ Vgl hierzu: *Extra Credits. Western & Japanese RPGs (Part 1-3)*. Season 4, Episodes 3-5. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *Penny Arcade* 2012. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/western-japanese-rpgs-part-1>], 01.12.2012.

⁷² Ein Beispiel hierfür wäre *Dark Souls* (From Software, 2011). Ein japanisches RPG das sich stark an westlichen Formen, Ästhetiken und Mechaniken orientiert.

entfernten Art versinnbildlicht dies die zeitgleiche Erzeugung von Narration in und durch das Spielen, während des Spielens. Eine reine Form dieser Versinnbildlichung müsste aber nicht nur in einer Multiform, sondern wohl in einer umfassenden Manipulation zu finden sein. Welche Wege die *game designer* hier einschlagen könnten, ist für uns an dieser Stelle noch ungewiss. Dazu wird aber noch im Hauptteil passend und ausführlich Stellung genommen. Die Probleme der *game designer* sind aber ein guter Übergangspunkt zu den Untersuchungsmethoden.

3.2 Untersuchungsmethoden

"Game design is an alchemy, something between science and art."⁷³ Mit dieser Aussage weist Portnow auf die Genese des Untersuchungsobjektes hin, welche da anscheinend zwischen Wissenschaft und Kunst zu finden sei. Was diese Aussage hier bemerkenswert macht, ist der Gedanke über das Dazwischen, denn dies muss an dieser Stelle erst geschaffen werden. Der eben deklarierte Untersuchungsgegenstand definiert sich nun unter anderem in seiner Synergie zwischen Narration und Spiel und es wirkt kontraproduktiv, diese Verbindung aufzuspalten, um wiederum einer separaten, kombinierenden und nicht zuletzt: strukturalistischen Analyse zu verfallen. Dementsprechend werden an dieser Stelle die Methoden einer ergodischen, symptomatischen und chronotopischen Analyse und Leseart vorgeschlagen. Während die Methode der symptomatischen Leseart und vor allem das Konzept der Ergodizität bereits unter Kapitel 2.2 erläutert wurden, um etwaigen Lösungen bei den Problemen der Komparatistik entgegen zu können, soll nun noch kurz die chronotopische Leseart angesprochen und in Zusammenhang gebracht werden.

Wie es sich in der Diskussion um den Untersuchungsgegenstand gezeigt hat: Es ist für diese Auseinandersetzung unumgänglich, technischen Wandel und damit neue narrative Entwicklungen mit einzuschließen. Dies, so scheint es, erzwingt eine Ungleichzeitigkeit zwischen Möglichkeiten und Realisierungen. Dies klingt soweit noch nicht besonders, da wohl nie alle narrativen Möglichkeiten eine Realisierung erfahren - unabhängig von ihrem Medium. Allerdings verbirgt sich in diesem Phänomen die Gefahr der Verfestigung von Strukturen, seien es spielerische oder narrative (dies kann auch als die

⁷³ Ebd.

Entstehung von Genres betrachtet werden). Das führt dann dazu, dass sich Entwicklungen auch unter diesen Strukturen nur noch schwer entfalten können und in einem Bereich wie der Spielebranche, welche ständig finanziellem Druck ausgesetzt ist, schrumpft dadurch der Raum und damit auch der Mut für Experimente. Daraus wiederum resultieren Neuauflagen, Fortsetzungen und nur noch selten findet man (erfolgreiche) Wagnisse auf dem nicht unabhängigen Spielemarkt. Dies alles sind Merkmale eines technisch schnellen und dadurch innerlich häufig labilen Mediums, das mit Mitteln der Vereinheitlichung versucht Halt zu finden, ohne dabei seine Geschwindigkeit drosseln zu müssen. Dementsprechend wird das Spiel "ein Medium des kulturellen Gedächtnisses. Texte tragen Spuren der in ihnen reflektierten Realitäten und ermöglichen dadurch Rückschlüsse über diese."⁷⁴ Die chronotopische Leseart ermöglicht es somit in einer ästhetischen Betrachtung des Computerspiels, dessen außertextlichen und außerspielerischen Charakteristika in eine Analyse der innertextlichen und innerspielerischen Charakteristika mit einzubeziehen, ohne jemals den Bereich des Spielewesens verlassen zu müssen. Im Kern wird dann eine Untersuchung dieser Ergebnisse aus der chronotopischen Betrachtung über den Weg einer symptomatischen Analyse stehen. Sie soll die Begebenheiten betrachten, die aus der ergodischen Lese- bzw. Spielart entstehen. Die Ergodizität ist dabei ein Modell, welches sich sehr an die Rezeption und Wahrnehmung lehnt, dementsprechend wird dieses Modell in der Spieler- und Wirkungsbetrachtung Anwendung finden. Dies alles soll es ermöglichen und vereinfachen, die Narration durch das Spiel als einen wesentlichen Bestandteil betrachten zu können. Dadurch wird die Wirkung und Symbiose der Narration mit dem Spiel im Zentrum der Untersuchung gehalten. Denn ein *outsourcen* verschiedener Spezifika auf verschiedene Methoden und Disziplinen wird keine essenzielle Annäherung an das narrative Phänomen des Computerspiels bringen. Dieses Annähern an das *Wie* der Untersuchung schaltet somit bereits den Weg zur zentralen Frage nach dem *Wodurch* frei.

Was noch einmal das Thema der Genres angeht, so bietet Portnow auch hier einen passenden Vorschlag, nach welchem man Genres im Computerspiel definieren und trennen kann. Portnow fragt dabei nach den *core game aesthetics*, welche nicht direkt mit den Mechaniken an sich zusammen hängen. Er listet dabei vier Punkte auf:

⁷⁴ Bachtin: *Chronotopos*, S. 205.

narrative, challenge, fellowship, discovery.⁷⁵ Will man einem Spiel eine dieser *core game aesthetics* zu Grunde legen, so müsse man einfach fragen, ob denn X ein Element dieses Spiels sei bzw. ob X der Grund dafür ist, warum dieses Spiel gespielt wird. Natürlich sind die Antworten dabei nicht immer eindeutig, aber sie sind so gut wie immer mit diesen vier Punkten abgedeckt, was wiederum Portnows Vorschlag untermauert, Spiele (auch ein wenig außerhalb klassischer Genrebezeichnungen) zu klassifizieren. Für diese Untersuchung hier sind offensichtlich die narrative Ästhetik und deren Vertreter der Mittelpunkt. Allerdings sind einige Elemente, wie sich zeigen wird, aus den Bereichen von *fellowship* und *discovery* durchaus hilfreich für eine nähere Betrachtung der narrativen Ästhetik. Mit der *challenge* geht man bereits weit, aber nicht notwendigerweise in den Bereich des *agon*, dessen entfernte Bedeutung für dieses Thema noch in Kapitel 5.6 angesprochen wird.

Was zwischen dem Untersuchungsgegenstand, den Untersuchungsmethoden und dem folgenden zweiten Teil bleibt, ist die Frage nach der Qualität von Erzählungen. Das Werkzeug und die Parameter, um diesem Problem zu entgegnen, befinden sich wahrscheinlich noch hinter den allgemeinen und spezifischen Betrachtungen des Mediums und eine inhaltliche Auseinandersetzung ist an dieser Stelle nur am Rande Thema. Es könnte aber auch sein, dass sich in diesem Rahmen herausstellen wird, dass man hier mehr aus etablierten Disziplinen schöpfen kann, als bei einer Betrachtung die das narrative Wesen des Spiels zum Gegenstand hat. Inzwischen kann man beinahe nur hoffen, dass das Potential des Mediums nicht an seinem schlechten Ruf erstickt. Man kann fragen:

Will the stories brought to us by the new representational technologies 'mean anything' in the same way Shakespeare's plays mean something, or will they be 'told by an idiot'?⁷⁶

⁷⁵ Vgl. hierzu: *Extra Credits. Western & Japanese RPGs (Part 1-3)*. Season 4, Episodes 3-5. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *Penny Arcade* 2012. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/western-japanese-rpgs-part-1>], 01.12.2012.

⁷⁶ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 273 (Hervorhebungen im Original).

Teil 2

4. Narrative Muster und Phänomene

Computerspiele müssen nicht erzählen. Sie haben in ihrer Geburtsstunde nicht erzählt, viele erzählen heute noch nicht und viele Spieler sind an Geschichten bzw. an der Narration in manchen Spielen, die erzählen würden, nicht interessiert. Es scheint also so, als würde Narration kein Bestandteil von Spielen sein. Die Situation ist häufig schwierig, vor allem jene, in welcher die Relevanz von Erzählungen zu bekunden ist, denn dass einige Spiele erzählen und einige nicht, scheint ziemlich akzeptiert zu sein. Hier wird somit die Frage gestellt: Kann Erzählen essenzieller Bestandteil von (Computer-)Spiel sein und falls ja, steht dieses Erzählen *im* Spiel oder *neben* dem Spiel? Häufiger wird die Antwort wohl lauten, dass die im Spiel eingebettete Erzählung nur eine Randerscheinung, wenn überhaupt, einnimmt. Dies betrifft bereits den Punkt der Relevanz. Der Grund für das Nebeneinander von Spiel und Erzählung könnte darin gefunden werden, dass Entwickler Spiel und Narration wirklich als getrennte Bereiche betrachten. Dies ermöglicht es dem Spieledesignern einfachere Muster und Strukturen aufzubauen, ohne dabei Spieleprozesse beschneiden zu müssen. Diese Methode wird in der Literatur und auch von Entwicklern selbst angesprochen. So zitiert z.B. David Kushner in seiner Biographie über John Carmack und John Romero eben jenen Carmack, der während der Entwicklung von *Doom* (id Software, 1993) in den frühen 90er Jahren behauptet haben soll: "Story in a game,' he said, 'is like a story in a porn movie; it's expected to be there, but it's not important."⁷⁷ Ein ähnliches Zitat liefert David Cage, in einem Artikel betitelt *Dreaming of a New Day* (2008), wie er über den Titel *Uncharted* (Naughty Dog, 2007) befragt wird:

"Uncharted was still structured like a video game. It gives you a bit of story, then action, then a bit of story, then action - like porn movies, when you think about it. Porn movies are structured in exactly the same way, except that the action is not the same,

⁷⁷ Kushner, David: *Masters of Doom. How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House 2004, S. 128.

but it's the same structure. Most video games are done like that."⁷⁸

Vor allem mit der letzten Aussage hat Cage Recht, aber vorerst sind noch ein paar andere Punkte zu besprechen, um aus diesen dann einen Ausgangspunkt für die weiteren Betrachtungen zu schaffen. Zuerst gilt es anzusprechen, dass zwischen den Aussagen und Spielebeispielen beinahe 15 Jahre liegen. Carmacks *Doom* erschien 1993 und das erste Spiel aus der *Uncharted*-Reihe erschien 2007, das Interview mit Cage erfolgte entsprechend später. Wie kann es also sein, dass nach über 15 Jahren Entwicklung immer noch von gleichen Strukturen beim Storytelling von Computerspielen gesprochen wird? Nicht nur einmal wurde hier vom Faktor der Geschwindigkeit gesprochen, wie schnell doch die Entwicklungen in dieser Branche voranschreiten und dass es häufig so scheint, als wäre die Komparatistik einfach nur zu langsam für diese Entwicklungen, da ihre Ergebnisse bei Veröffentlichung immer schon veraltet und beinahe schon anachronistisch zur aktuelleren Technik der Computerspiele scheinen? Selbstverständlich liegt ein großes Gewicht dieser Geschwindigkeit auf den technischen und nicht zentral auf den narrativen Entwicklungen im Bereich des Computerspiels. Damit aber anzunehmen, dass narrative Entwicklung stagniert, widerspricht der Schwierigkeit der Komparatistik, Schritt halten zu können. Darauf muss man nun entgegen, dass die technische Entwicklung ungemeinen Einfluss auf jene der Narration hat, ein Punkt, der viel zu selten angesprochen wird. Technik bedeutet im Kontext des Computerspiels bereits Geschwindigkeit: Vermag der Rechner das Spiel schnell genug auszuführen, es zu *rendern*⁷⁹ und auszugeben? Wie ist es möglich, unter den gegebenen Hardware-Bedingungen ein optimales Ergebnis zu erzielen, welches alle verfügbaren Ressourcen ausnützt? Die Entwickler der Computertechnik denken hier sehr ökonomisch. Diese Konzentration auf die Technik bringt mit sich, dass sie immer mehr an ihren Grenzwert stößt, da immer mehr verlangt wird, um auch nur kleine technische Fortschritte bemerkbar zu machen. Fortschritt bedeutet heute vor allem eine Annäherung an einen Fotorealismus. Aktuelle Spiele zeigen drei Tendenzen bzgl. ihres grafischen Outputs: 1.) es wird versucht ihre optische Darstellung an einen Realismus

⁷⁸ Sheffield, Brandon: *Dreaming of a New Day. Heavy Rain's David Cage*. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, 2008. [http://www.gamasutra.com/view/feature/132138/dreaming_of_a_new_day_heavy_.php?print=1], 01.12.2012.

⁷⁹ Unter *to render, rendering* usw. versteht im im Kontext der Computerspielprogrammierung den Prozess der Herstellung und Darstellung eines Modelles oder mehrerer Modelle.

anzupassen, 2.) ihre Darstellung wird in überzeichneter Form präsentiert oder 3.) ihre Darstellung wird auf abstrakte Weise gelöst. Für all diese Formen wird es im folgenden noch Beispiele geben. Was diesen drei Punkten allerdings gemein ist, ist, dass in jedem mittlerweile Narrationen eingebettet werden, und zwar nicht nur als Randphänomen, sondern als immanenter Bestandteil. Entwicklungen in der Narration und in der Technik sind dadurch in reziproker Verbindung, da sie die Technik und auch die Materialität immer mehr in den Hintergrund drängt. Die Technik wird transparent und damit beginnt ein Verschwinden der Attraktion. Mit diesem Aspekt im Hintergrund tritt nun eine Betrachtung dessen an den Tag, was zwar die ganze Zeit auch schon gegenwärtig war, aber nie zentral: Die Narration. In einer Gegenwart, in welcher Technik und grafische Sprünge nicht mehr so angebetet werden wie zu den Anfangszeiten Carmacks, wird Platz für narrative Experimente geschaffen. Man will nun mehr von Spielen haben, als dass sie nur gut aussehen. Technik kann nicht mehr reiner Trägerin, sondern auch Dienerin für narrative Einbettung sein. Und dieses *können*, das kein *müssen* ist, ist auch der Grund, warum Cage 15 Jahre nach Carmack ein ähnliches Urteil über das Feld der Narration in Spielen trifft, denn nur wenige Computerspiele, die sich diesen neuen Raum für narrative Entfaltung zum Nutzen machen, sind auch wirtschaftlich lukrativ. Es ist wahrscheinlich viel zu früh im Stadium der Entwicklung von Narration in Computerspielen um in diesen Beobachtungen von Carmack und Cage ein Absolut zu sehen, obwohl sich eine Tendenz hin zu trivialeren und populären als auch zu qualitativ höheren und weniger populäreren Spielen bemerkbar macht. Aber wie gesagt, dies ist eine Tendenz und noch kein unumgänglicher Standard. Es gibt auch große, bekannte und beliebte Spiele die mit und über Narration funktionieren und die es geschafft haben Spielerbasen aufzubauen und Popularität zu gewinnen.

Vorerst aber zurück zum Vergleich mit der Pornographie. Im weiteren Verlauf seines Interviews sagt Cage noch folgendes: "It's one thing to do a great cutscene, even if it's real time. It's another thing to try to tell the story as you play, so the story's not told through cutscenes - it's told through gameplay. So you don't need acting performance in cutscenes. You need interactive performance."⁸⁰ Die angesprochenen *Cutscenes* sind ein

⁸⁰ Sheffield, Brandon: *Dreaming of a New Day. Heavy Rain's David Cage*. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, 2008. [http://www.gamasutra.com/view/feature/132138/dreaming_of_a_new_day_heavy_.php?print=1], 01.12.2012.

Phänomen, das weit verbreitet im Versuch des Storytellings in und durch Computerspiele ist. Sie, die Cutscenes, sind sehr häufig jenes Element der Narration, welches Cage im Zitat davor als die narrativen Bereiche, zwischen den Action-Bereichen angesprochen hat. "Spielpassagen halten den Erzählvorgang auf, Erzählpassagen führen die Geschichte hingegen weiter."⁸¹ Cage, der auszieht um die Narration in den Mittelpunkt zu stellen, versuchte diese Trennung und eine Zentralisierung von Narration in seinen Games durchzuboxen. Sein Konzept ist jenes eines *cinematic gameplay*. In Cages Spielen, wie *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) oder *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) marginalisiert Cage die konventionellen Action-Sequenzen. Er rückt die Cutscenes ins Zentrum und ermöglicht dem Spielenden während dieser eigentlich eingeschriebenen und nicht manipulierbaren Abschnitte, einzugreifen:



Abb. 2: *Cinematic Storytelling* in *Heavy Rain* (2010). Während der Cutscene wird der Spieler ermächtigt in das Geschehen über sogenannte *Quick-Time-Events* einzugreifen.

Große Abschnitte des Spiels *Heavy Rain* laufen somit wie ein interaktiver Film für den *Spieler* ab und während dieser Cutscenes, die das Spiel ausmachen, erhält er die Möglichkeit über die Eingabe von kurzen Befehlen Einfluss auf die Entwicklung auszuüben. *Cinematic gameplay* oder auch interaktives Kino sind Bezeichnungen, welche Kritiker der Methode von Cage angelegt haben und das Spiel *Heavy Rain* wird

⁸¹ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 174.

sogar als Thriller im Stil des *film noir* gekennzeichnet, womit man sich noch weiter von einer Identifikation mit dem Medium des Computerspiels entfernt. Dies ist hier als ein Beispiel angeführt, um sich den Möglichkeiten einer Narration zu nähern, allerdings hat diese Methode von Cage überhaupt nichts damit zu tun, die Mechaniken und das Gameplay des Spiels in dessen Narration einzubinden. *Heavy Rain* und Cage zeigen, wie Narration eben nicht ihre eigene Stimme im und durch das Spiel erlangt, sondern wie sie allerhöchstens auf der Oberfläche winselt.

Sowohl im Verlauf dieser Analyse der Aussagen und Spiele von Cage als auch bereits im Titel dieses vierten Kapitels, haben die Ausdrücke Muster und Struktur ein paar Mal Erwähnung gefunden. Warum, wenn doch die explizit angesprochene Methode dieser Untersuchung keine strukturalistische sein soll? Die Antwort darauf liegt in eben der Betrachtung der Muster bei Cage, der hier nur als eines von mehreren Beispielen dient. Betrachtet man Spiele nämlich über ihre Strukturen, so ist eine Methode wie jene von Cage eine offensichtliche Lösung. Das Spiel besteht aus Action- und Storyelementen. Warum also nicht einfach die einen beschneiden und den anderen mehr Raum eingestehen? Dies ist eine Lösung, mit der sich hier nicht zufrieden gegeben werden soll. Eine Umstrukturierung muss auf einer viel tieferen Ebene erfolgen, um endlich aus dem Schatten der Medien zu steigen, als deren Kind das Computerspiel häufig angesehen wird. Natürlich ist es nicht zu widerlegen, dass Spiele es ermöglichen, Elemente aus dem Kino, der geschriebenen Literatur, den darstellenden Künsten und noch anderen Bereichen des kreativen Ausdrucks zu verbinden, allerdings kann weder in dieser Verbindung noch in der Pointierung einiger dieser Elemente die Eigenheit oder die Spezifikation des Narrativen in Spielen gefunden werden. Dies sind alles Punkte, bei denen man um das Erzählen in Computerspielen herum redet. Es ist somit an der Zeit, endlich über die Narration selbst zu reden.

An dieser Stelle wird begonnen, das Spiel aus einer anderen Perspektive zu betrachten.. Es soll versucht werden, das Spiel und dessen narrative Pfade als ein Labyrinth darstellbar zu machen, dessen Wände, Grenzen und Wege sich erst im Moment der Bewegung zu erkennen geben. Dies soll bedeuten, dass ein Erzählen im Spielen gesucht werden soll. Die Frage nach der Stimme des Spiels soll gestellt werden und die Suche nach ihrem *locus* beginnen. Am Anfang dieses Kapitels wurde gesagt, dass Spiele nicht

erzählen müssen, das stimmt. Es wurde auch gesagt, dass Spiele ohne Narration funktionieren können, selbst wenn Narration Bestandteil des Spiels ist; auch dem kann man unter Umständen zustimmen. Was bleibt, ist nun aber der Fakt, dass Spiele trotzdem erzählen und damit die Frage offen lassen: Warum, wodurch, was und wie erzählen Computerspiele?

Ein erster Punkt, der bei der Beantwortung dieser Fragen nun auftaucht, ist jener der Subversion. Die Charakteristika der Subversion, was im Kontext von Spielen einiges bedeuten kann, findet man bereits bei der Geburt des Computerspiels. Die Fähigkeit, auf den Rechenmaschinen, den Aus- und Eingabegeräten zu spielen, war keine Intention ihrer Entwickler in den 50er Jahren. Spiele dienten, wenn überhaupt, höchstens zur Demonstration und Testung von Hardware: "*Spacewar*, das in direkter Linie zu *Pong* führen sollte, ist also zunächst einmal Demonstration von Hardwarefähigkeiten, ein Test des Gerätes selbst. Und daran sollte sich bis heute, wo die Leistungsfähigkeit von Rechnern an ihrer Framerate bei den neuesten Spielen getestet wird, auch nichts mehr ändern."⁸² Das erste Spiel war somit bereits einer uneigentlichen Nutzung von Simulationsprogrammen entsprungen. Heute findet man dieses Element häufig auf der Oberfläche des Spiels, aber jene Manipulation oder Modifikation des Programmfundaments aus den Anfangstagen des Computerspiels ist auch noch gegenwärtig. Es gibt große Gemeinschaften von Personen, nicht notwendigerweise ausgebildete Programmierer oder auch nur Personen mit professionellen Kenntnissen im informationstechnischen Bereich, die alltäglich an solchen Modifikationen mithilfe von Editoren oder auch ohne Hilfsmittel arbeiten. Diese Editoren werden von den Computerspielentwicklern mittlerweile selbst zur Verfügung gestellt und eigene Spiele und Franchise sind aus dieser Entgegnung der Branche auf den Kunden entstanden.

Dem Punkt, dem man nun Aufmerksamkeit schenken kann, ist jener des subversiven Verhaltens auf der Spieloberfläche, worunter ein Spielen des Spiels, entgegen seiner Intention und Narration (das eine wird häufig durch das andere erzeugt) zu verstehen ist. Es gilt nicht nur intradiegetische Figuren oder Avatare zu motivieren, sondern auch den Spieler selbst. Dies ist ein Phänomen, das sich ausschließlich in narrativen Spielen findet und welches in keinem direkten Zusammenhang zu der ludischen oder auch zu

⁸² Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 84f (Hervorhebungen im Original).

der codierten Ebene des Spiels steht: "Jedes Programm, das läuft, ist legitim. Es gibt keine falschen Spiele im wahren, sondern allenfalls Spielabbrüche und Programmabstürze."⁸³ Und weiter bemerkt Pias diesbezüglich noch: "[...] die Durchsetzung einer technischen Lösung hängt nicht davon ab, ob sie ein (oft durch sie selbst generiertes) Problem wirklich löst, sondern beispielsweise davon, ob die relevanten Institutionen es als gelöst ansehen."⁸⁴ Die Möglichkeit eines subversiven Verhaltens ist ein erster Punkt, den man sonst in dieser Ausformung in keinem anderen erzählenden Medium finden kann. Geschieht die Eingliederung des Spielers nicht, oder zeigt der Spieler bereits davor keine Absicht, nach den Intentionen zu spielen, so kann man an dieser Stelle das Phänomen des subversiven Spielens beobachten, aus welchem man interessante Entdeckungen bzgl. der Funktionen und Mechaniken des Spiels schöpfen kann.

Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung. Hier sieht man also noch einen neuen, noch positiveren Zug des Spiels. Es schafft Ordnung, ja es ist Ordnung. In die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit. Das Spiel fordert unbedingte Ordnung.⁸⁵

Dass diese Ordnung zerstörbar ist gesellt sich nun zu der Behauptung, dass Narration in Spielen keine Relevanz aufweist - Missbrauch kann narrative Ordnung umstürzen. Um die erste Behauptung zu beweisen, benötigt man eine bestimmte Art von Spieler, dieser ist der Spielverderber. Zu diesem stellt sich noch der Falschspieler, der aber nicht notwendigerweise in der zweiten Behauptung oder in dessen Beweis zu finden ist. Der Spielverderber ist allgemein immer die unerwünschte Erscheinung dieser beiden. Mit der Zerstörung der Ordnung geht, zumindest laut Huizinga, eine Zerstörung des Spiels einher, meist auch für den Spielverderber oder Falschspieler selbst: "Computerspiele drohen denen, die (wie einst Chaplin) gegen den Maschinentrott antanzen, mit dem Entzug jedes Spielspaßes."⁸⁶ Deshalb ist diesem subversiven Verhalten im Kontext von Computerspielen auch häufig nur eine geringe Lebensdauer zuschreibbar. Wenn es dem Spieler allerdings ermöglicht wird, das Spiel ohne dessen narrative Elemente zu spielen,

⁸³ Ebd.

⁸⁴ Ebd., S. 105.

⁸⁵ Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2006, S. 19.

⁸⁶ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 49.

so ist dies weniger ein Falsch-Spielen, als die Unfähigkeit des Spiels, Narration und Gameplay zu verbinden. Was genauer unter diesen Positionen zwischen Spielverderber und Falschspieler zu verstehen ist, wird noch unter Kapitel 5.4 zu betrachten sein. An dieser Stelle sei aber die Fähigkeit des Falschspielers vorausgegriffen, gegen die Intention des Spiels zu spielen, und damit seine Ordnungen und Regeln zu ignorieren - dies mündet im Nicht-Spiel. Der besondere Punkt ist nun, dass jene Spiele, welche z.B. starr nach der von Cage beschriebenen Porno-Struktur aufgebaut sind, unmöglich gegen solch ein subversives Spielen ankommen können, sondern dieses sogar provozieren. Der Bildschirm wird häufig als Portal in eine Welt betrachtet, die, wie Huizinga schon bemerkt, außerhalb der Ordnung einer uns realen Welt steht. Warum sollte sich der Spieler in dieser neuen Ordnung dann neuen Regeln unterziehen, deren einschränkende Maßnahmen nicht in Vereinbarung mit den Intentionen des Spielers treten? Hier kann bereits, zum Teil, eine Lösung gesehen werden. Es gilt Intention von Spiel, als auch Intention von Spielern abzugleichen. Natürlich ist dies viel verlangt, vor allem da intersubjektive Einstellungen nicht allumfassend miteingebunden werden können. Dies bedeutet nicht, dass jene Spiele, die strikt zwischen Action- und Storyelementen unterscheiden, immer zum subversiven Spiel einladen. Was es aber bedeutet, ist, dass die Narration im Spiel stattfinden muss, nicht um das Spiel herum, um dadurch die Ordnung des Spiels in eine Ordnung des Spiels und der Narration zu verwandeln. Interaktivität, oder die Zuschreibung von Interaktivität auf ein System, bedeutet "to endorse it with a magic power"⁸⁷ und es gilt zu begreifen, dass diese Magie der Interaktion nicht nur im Spiel, sondern auch in dessen Verbindung mit der Narration liegt. Ein Ort, wo die Erzählstimme eines Computerspiels gefunden werden könnte, ist somit in der Aufhebung der Trennung von Spiel und Narration zu finden - darin liegt eine erste Möglichkeit der Vermittlung. In diesem Zusammenhang muss aber klar werden, dass man den geladenen Begriff des Erzählens und der Erzählung im Kontext des Computerspiels etwas ausdifferenzieren muss:

Die Kritik am Gebrauch der Begriffe 'Narration' bzw. 'Erzählung' in Bezug auf das Computerspiel bezieht sich größtenteils auf das Nichtvorhandensein eines Erzählers. Computerspiele können

⁸⁷ Aarseth: *Cybertext*, S. 48.

Geschichten vermitteln, sind aber im engeren Sinne ebensowenig erzählend wie Drama oder Comic.⁸⁸

Diese Perspektive scheint auf den ersten Blick die Stimme des Spiels verstummen zu lassen, allerdings, wie bereits aufgezeigt wurde, bedeutet die Zusammenführung von Spiel und Narration nicht nur eine Auflösung der Punkte um Relevanz und Intention in Spielen, welche von ihrer Narration getrennt stehen, sondern es bedeutet auch die Verschmelzung und somit die Transformation von dem, was hier ständig mit dem Begriff Narration angesprochen wird. Nicht nur das Spiel erlangt neue Elemente und Funktionen in seiner Synergie mit der Narration, sondern auch umgekehrt. Die erzählten Geschichten erhalten ihre Relevanz in ihrer Vermittlung!

Diese Narration ist somit ein anderes Erzählen oder eine andere Form der Vermittlung bzw. des Erzählens. Hier wird vorgeschlagen, dieses Phänomen als ein Antierzählen zu beschreiben. Die Begründung hierfür liegt im Modus des gelungenen Erzählens in Computerspielen, denn dieses findet fast ausschließlich außerhalb uns bekannter Konventionen des Erzählens statt. In der *Half-Life* Serie (Valve, 1998 -) wird dies erstaunlich gut veranschaulicht: Keine Erzählstimme, ein stummer Hauptcharakter, keine Cutscenes. Es gibt keine wirkliche Einbettung klassischer Erzählelemente, seien diese aus dem Bereich des Computerspiels, oder auch aus den Bereichen anderer Medien. *Half-Life* schafft es, eine Geschichte aufzubauen, rein durch das Spielen und die Aktionen des Spielers. *Half-Life* benennt das, was man als zentrales Charakteristikum des narrativen Spiels ansehen sollte, nämlich das Erzählen und das Erschaffen der Erzählwelt durch das Spiel. Nicht mehr anektierte Medien diktieren hier das Format der Erzählung, sondern das Spiel nähert sich seinem eigenen Wesen und erzählt durch dieses. Damit ist nicht gesagt, dass Videosequenzen, Textdialoge und andere Verwendungen von Text keinen Platz im Computerspiel haben, allerdings sollte jedes Wort, jedes medial-fremde, hereingeholte Elemente einen guten Grund haben, um an seinem Platz zu sein. Spielen, mit den Worten Goodmans, wird zum metaphorischen Sprechen, zum *anderen* Erzählen:

Wir haben jedoch gesehen, daß Welten nicht nur aus dem erzeugt werden, was buchstäblich gesagt wird, sondern auch aus dem, was metaphorisch gesagt wird; ja sogar nicht nur aus dem, was

⁸⁸ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 17, Fußnote Nr. 18 (Hervorhebung im Original).

entweder buchstäblich oder metaphorisch gesagt wird, sondern auch aus dem, was exemplifiziert und ausgedrückt wird: nicht nur sagend, auch zeigend kann man Welten erschaffen.⁸⁹

Die Spielmechaniken werden zur narrativen Metapher! Dies ist einer der wichtigsten Punkte, der an dieser Stelle herauszuheben ist. Als kleines Beispiel, um dies zu verdeutlichen, sei an dieser Stelle das Arcadespiel *Missile Command* (Atari, 1980) angeführt.

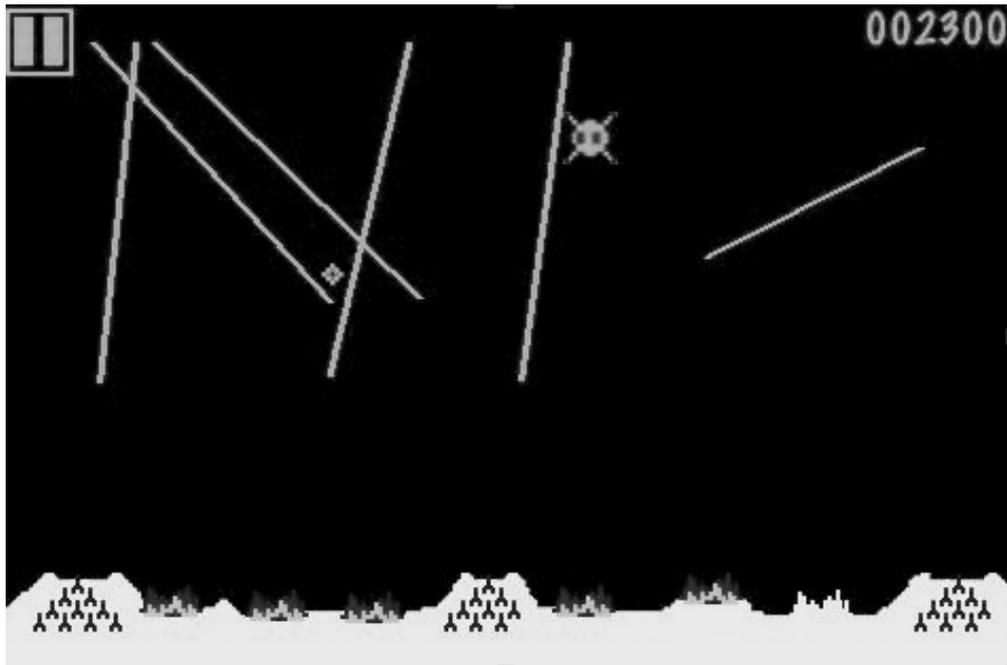


Abb. 3: Screenshot aus *Missile Command* (1980).

James Portnow macht bezüglich *Missile Command* und dessen Narrativ einige besondere Beobachtungen, welche nun in diesen Zusammenhang gestellt und analysiert werden sollen. Passend ist diese Ausgabe seiner Webserie über *Missile Command* mit "Narrative Mechanics" betitelt und es soll hier dementsprechend um das Erzählen einer Geschichte über den Weg des Spielens gehen. *Missile Command* ist ein Spiel, das die Schrecken eines nuklearen Krieges zum Narrativ hat. Aber um auf dieses Narrativ zu stoßen, muss man erst ein wenig graben. In *Missile Command* spielt man einen militärischen Befehlshaber, der für den Einsatz und die Handhabung dreier Raketenbasen (die gelben Hügel links, rechts und in der Mitte) und den Schutz von

⁸⁹ Goodman: *Weisen der Welterzeugung*, S. 32.

sechs Städten verantwortlich ist und "as soon as you put that coin in that slot, the war is upon you."⁹⁰

Das Spielziel ist es, die Städte vor den heranfliegenden Raketen zu beschützen, indem man jene mit den eigenen, schwach ausgerüsteten, Raketenbasen zerstört. Dieses Spiel setzt damit ein Spielziel, welches als Leben-Retten paraphrasiert werden kann. Man feuert nie auf humane oder anthropomorphisierte Ziele, sondern nur auf die Raketen. Selbst die Herkunft der Raketen ist unbekannt und somit ist auch eine Identifikation des Antagonisten nicht möglich:

The game is entirely about desperately saving lives. Rather than losing its narrative in aggression and dominance, the game does something very rare for a video game: It puts the player in a position of completely reactionary weakness. It does this to set the boundaries of the experience, which the player is exploring. The player can't get lost in the powers of nuclear weapons or destruction. That isn't what this experience is about.⁹¹

Das Zitat verdeutlicht die Gegenüberstellung eines winzigen Machtspektrums des Spielers zur düsteren Verantwortung in dieser nuklearen Gefahrensituation. Im Spiel muss sich der Spieler strategische Fragen stellen: Welche Städte soll ich verteidigen? Je mehr Städte ich verliere, desto einfacher wird es, die übrigen zu verteidigen - soll ich also einige für das Wohl der vielen opfern? Welchen Wert schreibe ich Städten und Raketenbasen zu? Der Spieler hat hier, um an das Beispiel von *Bioshock* in der Einleitung zu erinnern, eine Wahl zu treffen, innerhalb von Augenblicken. Dieses über 30 Jahre alte Moral- und Entscheidungssystem hat Vorteile gegenüber aktuellen Spielen, bzw. übergeht deren Fehler, ein Moralsystem an ein Wertesystem zu binden. Sobald man Punkte für solche Entscheidungen erlangt, entzaubert man bereits die Möglichkeit des Spielers, eine freie, unabgewogene und zum Teil auch ungewisse Wahl zu treffen. Zudem kommt noch, dass sich der Spieler im oder durch das Spiel nicht verlieren kann; das Spieltempo und die Mechanik lassen dies nicht zu.

Der Punkt dieses Spiels ist, dass man nicht gewinnen kann! Wodurch natürlich auch der Punktestand bis hin zu einem gewissen Grad relativiert wird bzw. es nur darum gehen

⁹⁰ *Extra Credits. Narrative Mechanics*. Season 1, Episode 21. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *The Escapist Magazine / Penny Arcade* 2010. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/narrative-mechanics>], 01.12.2012.

⁹¹ Ebd.

kann, wer länger nicht verliert. Es ist ein Spiel über die Entscheidungen von Individuen in einem Zustand der Bedrohung, welcher in den 80er Jahren vor vielen Türen stand. Es thematisiert Angst, notwendigen Verlust und notwendige Handlung. Das Spiel thematisiert den Kampf des Menschen, innerhalb und außerhalb, und ist somit gut und gerne ein künstlerisches Ausdrucksmittel des Menschen. David Theurer, der Schöpfer von *Missile Command*, sagte in einem Interview:

When I did *Missile Command* I lived near Ames Research Center down in Mountain View. They were always sending out these U2 flights, they go straight up and sound like an atomic bomb exploding. I'd hear those things and it would terrify me. And I'd wake up in the middle of the night from a nightmare where I'd see these streaks coming in, and I'd be up in the Santa Cruz mountains and I'd see it hit Sunnyvale and I'd know I had about 45 seconds until the blast reached me. I had those nightmares once a month for a year after I finished *Missile Command*.⁹²

Das Spiel ist ein Endlosspiel, was bedeutet, dass es erst aufhört, sobald die sechs Städte zerstört worden sind. Sowohl das Ende des Spiels als auch des Krieges für den Befehlshaber der Basen in der Narration des Spiels ist somit nur eine Zeitfrage und dementsprechend beschließt das Spiel, das man nicht gewinnen kann, nicht mit dem typischen *game over*, sondern mit *the end* - ein starker Indikator, hier wieder die Stimme des Spiels vorgefunden zu haben. *Missile Command* soll damit verdeutlichen, wie viel in den Mechaniken eines solchen Spiels gefunden werden kann, wenn man nur lernt, es zu lesen/zu verstehen und mehr als einen Versuch dieses Verstehen in einem akademischen Kontext zu etablieren, hat diese Untersuchung nicht als Ziel. Auch ist es selten nützlich, Spiele und deren Narrativ zu irgendeinem Zeitpunkt als abgeschlossen zu betrachten. Dass das Spiel mit dem Betätigen des Start-Knopfes beginnt, und mit dem Töten des letzten Gegners endet, ist ein weiterer Irrtum, dem man leicht verfallen kann und dem hier etwas entgegen gestellt werden soll.

Damit einhergehend kommt man bereits zu den nächsten Punkten: Die Unnachahmbarkeit des Spielprozesses und der Wiederholungszwang im Spiel. Wiederholung und wiederholtes Spielen sind prinzipiell nicht aus dem Denken rund um den Spielprozess wegzudenken. Spiele verlangen vom Spieler sich so lange in Schleifen

⁹² Morph: *Blowing Things Up*. In: *Digital Frontier* 1994;5. [<http://dreamsteep.com/writing/71-interviews/46-blowing-things-up.html>], 01.12.2012.

zu bewegen, bis er die gestellten Probleme oder Hindernisse überwunden hat: Fällt Mario von der Plattform, so muss er es nochmal versuchen. Was bedeutet dies nun für ein etwaiges Narrativ? Inwiefern stagniert das Narrativ mit einer Verweigerung von Fortschritt und Bewegung bzw. inwiefern ist das Narrativ und auch die Wahrnehmung und Wirkung dessen, als auch des Spiels, auf den Spieler an Fortschritt und Bewegung gebunden?

In *Missile Command* wird eine Idee auf die Mechanik gebündelt und diese ist somit relativ unabhängig vom Spielfortschritt, allerdings kann man dies nicht von allen Genres behaupten, die versuchen, metaphorisch oder nicht, Ideen und Narration zu vermitteln. Spiel und Narration steckt in den meisten Spielen in deren Bewegung und Handlung; ein Spiel ist keines, ohne die Eingaben des Spielers. Das Spiel und auch seine Narration müssen erst belebt werden. Was aber, wenn das Spiel die benötigten Eingaben, sei es durch Schwierigkeit oder durch etwas anderes, verhindert oder deren Findung erschwert? Das Durchlaufen der Sequenzen eines Spiels ist jenes Phänomen, was an dieser Stelle und mit Aarseth als ergodisch bezeichnet wird. Dabei wird vom Spieler ein nicht-trivialer Aufwand verlangt, um das Spiel, die Narration und/oder den Text durchqueren zu können.⁹³ Dieses Phänomen ist nicht nur auf Spiele anwendbar, sondern auch auf traditionellere Texte.⁹⁴ Aarseth hat hiermit etwas aus dem Kontext digitaler Texte und Spiele herausgefiltert, dessen Nutzen und Anwendbarkeit auch außerhalb seines Ursprunges zu finden ist. Ein Paradebeispiel, das die Relevanz der Betrachtung dieses Gegenstandes unterstreicht. Die narrative Relevanz für den Aspekt der Wiederholung und für die Erzeugung von Schleifen ist etwas komplexer. Der Aufwand im Durchqueren des Textes bzw. des Spiels muss nicht immer bedeuten, dass auch die Narration dadurch in Bewegung gerät. Kann die Narration somit, unabhängig vom Spiel, pausieren und beweist damit das Gegenteil dessen, was hier behauptet werden soll? Oder kann man argumentieren, dass dieses Verlangsamens der Narration zur zeitgleichen Bewegung bzw. Beschleunigung des Spiels als Bestandteil dessen betrachtet werden kann? Nun könnte man bereits behaupten, dass Bewegung ungleich Fortschritt ist, allerdings ist Bewegung oder einfach nur Handlung im Kontext des

⁹³ Vgl. hierzu: Aarseth: *Cybertext*, S. 1.

⁹⁴ Vgl. hierzu: Ebd., S. 66. Aarseths Beispiele für ergodische Printliteratur sind: *I Ching* (ca. 1000 v. Chr.), *Calligrammes* (Apollinaire 1916), *Cent mille milliards de poèmes* (Queneau 1961), *Pale Fire* (Nabokov 1962) und noch weitere.

Computerspiels häufig genug, um den Prozess als einen Prozess des Spielens festzumachen. Damit einhergehend sollte ein gekonntes und so intendiertes Computerspiel die Fähigkeit besitzen, durch dieses Spielen auch zu erzählen, auf welcher Ebene auch immer⁹⁵ - so die hier vertretene These.

Ohne nun auf Problemlösungen oder Analysen hinzuzielen, die bereits in den strukturalistischen Betrachtungen gegeben wurden, soll an dieser Stelle das Konzept der nihilistischen Hermeneutik als Vorschlag herangebracht werden, um sich ein wenig den narrativen und ludischen Konsequenzen von Wiederholungen und Schleifen zu widmen.⁹⁶ Im Prozess von Wiederholungen beginnt der Spieler abseits seiner Spielerfahrung die Muster und Verzweigungen des narrativen und spielerischen Labyrinths zu dekonstruieren, um Abseits dieser herrschenden und performativen Strukturen eine oder auch mehrere Möglichkeiten zur Aufhebung der Schleife zu finden. Eine Sinnbildung wird durch eine andere Sinnbildung in Frage gestellt - die Aporie will umgangen werden. Dieser Vorgang steht natürlich in einem direkten Zusammenhang mit dem Spieler und dessen Spiel selbst, was eine objektive Auseinandersetzung erschwert. Mit der Wiederholung aber entfernt sich der Spieler vom Ziel. Das Anliegen des Spielers, die angesprochene Aufhebung der Schleife, hat zur Folge, dass das Narrativ nur noch einen Schatten auf die ludische Ebene wirft, wobei sich der Spieler immer seltener umdreht, um den Auslöser oder den Ursprung der narrativen Verdunkelung zu beleuchten. In der Wiederholung selbst ist es schwer, einen narrativen Sinn auszumachen. Dieser Zirkel einer nihilistischen Hermeneutik in der Wiederholung kommt nun wiederum einem subversiven Element gleich. An dieser Stelle findet die Untergrabung aber ihre Herkunft auf der Seite der Erzählung. Die Erzählung wird subversiv, wirkt in der Wiederholung entgegengesetzt zum Sinn und Ziel dieser Wiederholung; unter Umständen auch entgegen dem Spiel. Allerdings, und das ist der Punkt, stürzt die Erzählung keine Regeln oder Ordnungen des Spiels um, entgegengesetzt zu den anderen Beispielen, die weiter oben bei der Analyse subversiver Elemente gegeben wurde. Die Erzählung wird transparent, verschwindet auf den ersten Blick unter den Schichten von scheinbar imperativen Spielstrukturen. In der

⁹⁵ Vgl. hierzu: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 375. Substruktur (was kann ich tun?), Mikrostruktur (was soll ich tun?), Makrostruktur (warum soll ich es tun?).

⁹⁶ Begriff nach Gianni Vattimo, vgl. hierzu: Capurro, Rafael: *Ethik im Netz*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2003.

Betrachtung dieses Vorgangs mithilfe einer nihilistisch hermeneutischen Perspektive wird aber klar, dass sie nie ganz verschwindet, obwohl sie doch eigentlich in ihrem Stillstand oder in ihrer Verlangsamung an Form und Inhalt verlieren müsste. Genau dadurch wird sie degradiert zu einem nicht-herrschenden Aspekt dieser Spielsequenz und im Akt der Wiederholung über einen Zirkel nihilistischer Hermeneutik wiedergefunden: Die Narration kann das Spiel und sich selbst in diesem Moment wieder in Bewegung versetzen. Diese Eigenschaft trifft nicht nur auf die Narration zu, aber eben auch, und das ist der Punkt. Denn sie verschwindet nie, sondern ist eingebunden in die Mechanik der Wiederholung und in die Bewegung des Spiels. In der Wiederholung findet sich ein freies Spiel und damit auch eine freie Narration von Kontingenz, was die Relativität dieses Ansatzes unterstreicht - es ist eine Leerstelle, in sich hier dehnen und raffenden inneren Chronotopos des Spiels, die von narrativen Mechaniken und auch vom Spieler gefüllt werden kann. Dies alles bedeutet, dass die Narration mit dem Auftreten von Schleifen zwar an Geschwindigkeit und Präsenz verlieren kann, in dieser Verlangsamung aber nicht verschwindet. Wiederholung bedeutet Kontemplation. Begriffe wie (Multi-)Linearität, Entscheidungen und Handlung werden in Bezug auf ein Weitererzählen und auf die Wiederholung relativiert, obwohl in ihnen die Essenz der ludischen Veränderung (und somit des Fortschritts) steckt. Das Spiel bringt den Spieler nicht umsonst in den Zirkel. In Wiederholungen von Spielprozessen kann das Spiel auf Sachverhalte und Mechaniken aufmerksam machen, die den Spielenden in einem blinden Flow, ohne Unterbrechungen, entgangen wären, wobei es immer noch das wesentliche Charakteristikum der Herausforderung im Spiel (*agon*) mit sich bringt. Spielabschnitte immer wiederholt aufzunehmen bedeutet damit, nicht immer nur in jeder Wiederholung dasselbe zu finden, sondern mehr zu finden, oder zumindest etwas anderes. Die Wiederholung oder auch die Brechung (nicht der Stillstand!) des Hauptstranges erschaffen somit Teile der Narration aus dem Spiel und dies sind genau die Momente, nach welchen diese Untersuchung Ausschau halten will. Eine ähnliche Funktion könnte man im Stellen von Aufgaben sehen, die nicht an den Fortschritt des primären Spielziels gekoppelt sind. Sie führen den Spieler runter von der Geraden, damit dieser das Fundament und die Konsequenzen der umliegenden Landschaft auf sein Ziel erkennen kann.

Dieses Phänomen wird auch in Filmen wie *Groundhog Day* (Harold Ramis, 1993) oder *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999) veranschaulicht und exemplifiziert. In Ramis Film muss der Protagonist eine Schleife von einem Tag so lang durchleben, bis er darin die richtigen Entscheidungen gefällt, die richtigen Fragen gestellt und den richtigen Weg begangen hat und dadurch den nächsten Tag freischaltet. In solchen Schleifen steckt die Möglichkeit, verschiedene Perspektiven und somit verschiedene Narrationen eines einzigen Ereignisses zugänglich zu machen.⁹⁷ Die Zeit der Erzählung(en) füllt den Raum der Wiederholung durch das Spielen auf und die Narration zeigt sich als Summe verschiedener Versionen: "Each move in a game is like a plot event."⁹⁸ Wie veranschaulicht, ist die Betrachtung, dass die Erzählung still steht, so lange sie die Schleife nicht durchbricht, nicht die an dieser Stelle angestrebte Betrachtung. Bewegung erzwingt einen narrativen Fortschritt. Es geht darum, dass in der und durch die Wiederholung eine neue und/oder andere Narration entsteht, die nur durch die Wiederholung und Abseits des Hauptstranges existieren kann, um zudem den narrativen Hauptgang noch weiter und eben auch anders zu beleuchten. Wiederholungen haben starken Einfluss auf den Rhythmus des Spiels und dieser Rhythmus ist nicht immer vom Spiel vorgegeben, sondern wird häufig erst vom Spieler angestimmt. Das Spiel wird zu dem, was der Spieler daraus machen kann. Es alleine steht nur für einen kontingenten Raum. Spiel wirkt auf die Erzählung, Erzählung wirkt auf das Spiel. An diesen Prozessen erkennt man unter anderem auch, wie sich Spiel und Erzählung auf der räumlichen und zeitlichen Ebene nicht immer überschneiden müssen, um dennoch aus sich gegenseitig ihre eigenen Aspekte herausarbeiten zu können. Spiel und Narration müssen nicht parallel verlaufen. Ihre Einheit und Synergie überschreitet diese inneren Grenzen des Spiels, ohne dabei voneinander los zu brechen. Die Betrachtung der Narration in Spielen als eine Kette von getroffenen oder noch zu treffenden Entscheidungen, wird somit etwas abgeschwächt, da diese Kette und die Verzweigungen ihrer Glieder nicht in einem absoluten Verhältnis unseres Verständnisses gegenüber dem Spiel vorgegeben sein können. An der Schwelle zwischen diesen Aspekten des Spiels, dem Prozess des Spielens und dem Bereich des Spielers selbst steckt somit eine Einzigartigkeit der Narration durch das Computerspiel, die es vermag, außerhalb ihres Codes und ihrer Oberfläche, was dem Bereich des

⁹⁷ Vgl. hierzu: Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 36.

⁹⁸ Ebd., S. 143.

Ausgeführten und Wahrgenommen entspricht, Bedeutung zu stiften und sich somit zu einer Möglichkeit des kreativen Ausdrucks und Empfangs für den Spieledesigner, Spieler und Menschen macht. Hierin findet man die Umgestaltung des Spektrums narrativen Ausdrucks.⁹⁹ Diese Schwelle, die unscharf einer Schwelle zwischen dem Außer- und Innertextlichen entspricht, ist das:

Motiv der Begegnung. [...] Allein das Wort 'Schwelle' hat ja schon im Redeleben (neben seiner realen Bedeutung) eine metaphorische Bedeutung erlangt und sich mit dem Moment des Wendepunkts im Leben, der Krise, der das Leben verändernden Entscheidungen verknüpft (oder auch mit dem Moment des Zauderns, der Furcht vor dem Überschreiten der Schwelle).¹⁰⁰

Man erkennt nun also endlich in dieser Auseinandersetzung, dass die Prozesse einer Narration im und durch das Spiel weit komplexere Horizonte haben, als eine strukturalistische oder kombinatorische Betrachtung fähig wäre aufzuzeigen. Dabei geht es nicht so zentral um Interpretationen sondern um Veränderungen. Diese Veränderungen sind die Konsequenzen von gelungener Einbindung und Verschmelzung der narrativen und ludischen Ebenen, die man häufig gerne getrennt betrachtet. Die vom und durch das Spiel erzählte Geschichte wird das, was der Spieler im Rahmen der Regeln aus dem Spiel herausholen kann, ohne in diesen Beschränkungen Grenzen für die Einbringung einer eigenen Wahrnehmbarkeit vorzufinden. Dies ist eine Position, die sich etwas aus dem Fenster lehnt. Teilweise findet hier ein *outsourcing* der Erzählung auf den Spieler statt, ein Phänomen, das durchaus auch in der Beziehung zwischen Text und Leser zu finden ist. Allerdings lebt die Narration im Spiel nicht nur durch ihre Rezeption, außer man begreift unter Rezeption im Kontext des Spiels auch Manipulation (der Zeichen), womit dann auch ein Aufgeben der sicheren Position eines Rezipienten einhergeht:

The reader's pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent. The cybertext reader, on the other hand, is not safe [...] 'I want this text to tell *my* story; the story that *could not be* without me.' In some cases this is literally true.¹⁰¹

⁹⁹ Vgl hierzu: Ebd., S. 10.

¹⁰⁰ Bachtin: *Chronotopos*, S. 186 (Hervorhebung im Original).

¹⁰¹ Aarseth: *Cybertext*, S. 4 (Hervorhebungen im Original).

Ein Spielen, "bis gewissermaßen kein erzählerischer Rest mehr bleibt"¹⁰² ist somit mit solch einer Leseweise und mit dem eigentlichen Spieleprozess nicht wirklich im Bereich des Möglichen, da dieser Prozess über die Wörter und Darstellungen auf dem Bildschirm hinaus geht.

Spielen bedeutet nicht gleich Spielen und das widerspricht nicht dem Muster, dem auch die Spiele, die hier als Untersuchungsgegenstand gelten, verfallen, nämlich häufig eine plausible, einfache und mehr oder weniger gerade Hauptgeschichte zu präsentieren. Der Raum des Spielens ist noch nicht wirklich fassbar, und somit auch nicht die Erfahrung der Spieler, die sich in diesem Raum bewegen können. Dies bringt mit sich, dass sich der Spieler einerseits nie bewusst ist, welche seiner Handlungen für das Spiel selbst überhaupt relevant sind, allerdings tragen auch redundante oder gescheiterte Versuche zur Narration zwischen Spiel und Spieler und somit zur Spieleerfahrung bei. Ein narrativ geladenes Spiel wirkt auf den Spieler im Prozess des Spielens wie ein unendlicher Raum in einem endlichen, was eine Unvorhersehbarkeit der spielerischen, narrativen und ludischen Konsequenzen für den Spieler und eine Unnachahmbarkeit der diesbezüglich getroffenen Entscheidungen und erhaltenen narrativen Wahrnehmungen für den Beobachter mit sich bringt. Eine Verbindung von Spiel und Narration ignoriert somit nicht essenzielle Qualitäten beider Kategorien,¹⁰³ sondern erschafft aus einer virtuellen Schnittmenge beider Kategorien den narrativen Bereich durch und über das Spiel selbst. Spielen findet auf keiner Oberfläche statt. Nicht auf den Eingabegeräten, nicht auf dem Bildschirm und auch nicht auf der Benutzeroberfläche. Die Stimme des erzählenden Computerspiels liegt für uns immer noch zwischen diesen Ebenen, da eine adäquate und gerechte Herangehensweise an die autonome und im Spiel verankerte Narration noch nicht gefunden wurde.

Ein nächster zu betrachtender Punkt ist jener der Serialität und Sequenzialität von Spielen und Spielabschnitten. Dieses Phänomen kann direkt aus den besprochenen Wiederholungen abgeleitet werden. Was mit der Besprechung von Sequenzialität einhergeht, ist der Aspekt des Weiterspielens. Was noch nicht angesprochen wurde ist die Erzählzeit beim Spielen eines Computerspiels, die je nach Spiel und Spieler sehr stark variieren kann. Wenn Spieler A für Spiel X zehn Stunden Spielzeit benötigt, um in

¹⁰² Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 172.

¹⁰³ Vgl. hierzu: Aarseth: *Cybertext*, S. 4.

einem für ihn zufriedenstellenden Maße das Spiel auszuspielen, bedeutet das nicht, dass Spieler B für Spiel X dasselbe (oder andere) Ziel mit viel mehr oder weniger investierter Erzählzeit erreichen will oder kann. Spiele müssen, falls die Analogie erlaubt ist, nicht Wort für Wort gelesen/gespielt werden, aber sie können und werden Wort für Wort gelesen/gespielt. Diese teilweise extreme Spannweite zwischen Spiel- und/oder Erzählzeit unterstreicht ein weiteres Mal die Unvorhersehbarkeit und Unnachahmbarkeit des Spielprozesses. "Ein Spielvorgang kann aufgezeichnet und abgebildet werden, das Spielen selbst entzieht sich aber jeder Reproduktion."¹⁰⁴ Spielsequenzen sind nun ein Mittel, und dies wird hier die einzige prinzipiell strukturalistische Perspektive sein, die einen weiteren Einblick in die Narration durch Spiele bieten soll, um dem Spieler Ordnung und Orientierung im Spiel zu gewähren. Manche Spiele machen dies plastischer und offensichtlicher, andere versteckter. Nichtsdestotrotz kann den meisten Computerspielen durchgängig eine Levelstruktur übergelegt werden, die den Verlauf und den Aufbau der Geschichte als auch des Spiels visualisiert. Erzählen in Sequenzen bedeutet Zugänglichkeit; es ist selten, dass Spiele, vor allem Spiele mit narrativer Natur, in einem Zug von vorne bis hinten entdeckt werden wollen oder überhaupt können.

Interessant ist, dass solche Sequenzen nicht nur über die individuellen Spiele gelegt werden können, sondern dass es auch universale und überschreitende Phänomene gibt, die Gültigkeit über mehrere Spiele und sogar Genres hinaus haben, wie z.B. die Betrachtungen von Joseph Campbell in *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Seine Betrachtungen aus der Perspektive einer komparativen Mythologie haben genau das erreicht, was auch eine Untersuchung wie diese hier anstreben möchte. Die Ideen in *The Hero with a Thousand Faces* fanden und finden umfassend und außerhalb jeglicher medialer Grenzen Anwendbarkeit, entstammen aber komparatistischen Wurzeln. Die Untersuchung leistet es, verschiedenen Problemen und Betrachtungen eine Rückmeldung und Ideen zu geben, wobei diese Probleme häufig außerhalb der expliziten Anwendbarkeit von Campbells Buch stehen. Das aufgestellte Muster der Heldenreise findet dabei eine faszinierend hohe Verwendung im Computerspiel, vor allem in Genres wie dem Rollenspiel. James Portnow bemerkt richtig, dass man in

¹⁰⁴ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 113.

diesem theoretischen Konzept eine Linse finden kann,¹⁰⁵ wodurch man bestimmte Linien der Narration eines Computerspiels schärfer betrachten kann. Es ist ein Werkzeug, keine Formel - diese Unterscheidung muss bei vielen dieser Konzepte erwähnt werden. Denn wie auch Campbells Untersuchung beleuchtet diese hier einen Teilaspekt, um daraus dann ein größeres Ganzes durch und über neue Perspektiven betrachten zu können. James Portnow, um nun die universellen Sequenzen und Muster von Campbells Ausarbeitungen auf das Computerspiel zu übertragen, veranschaulicht dieses Konzept in einem Vergleich zum Computerspiel *Journey* (thatgamecompany, 2012), dessen Titel und Struktur bereits verraten, dass eine gewisse Anlehnung an die Formel von Campbell im Spieledesign Einfluss gefunden hat. Der Vergleich von Portnow soll an dieser Stelle noch mit einem weiteren Spiel, *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005), ergänzt werden. Spiele wie *Journey* und *Shadow of the Colossus*, oder allgemein die Spiele von thatgamecompany und Team Ico werden häufig von Kritikern herangezogen, um die künstlerische Ausdruckskraft und das Potential von Computerspielen vorzustellen. Der Grund dafür soll an dieser Stelle in einem Bezug auf das Phänomen von Sequenzialität und auf die Heldenreise erörtert werden.

Shadow of the Colossus ist ein wunderbares Beispiel für Sequenzen. Das Spiel hat, wie so häufig in den Beispielen dieser Auseinandersetzung, einen stummen Helden als Protagonisten, der über eine so genannte *third-person-perspective* gesteuert wird. Dies bedeutet, dass der Spieler dem Helden, genannt Wanderer, stets über die Schulter blickt, anstatt durch dessen Augen, wie in *Bioshock*. Dies ist größtenteils, wie sich zeigen wird, eine ludische und keine narrative Entscheidung. Was aber wiederum nicht bedeutet, dass dies keine narrativen Auswirkungen haben kann. Der Wanderer bringt in der Eröffnungssequenz ein Mädchen, Mono, in das so genannte Verbotene Land, welches nur über eine lange schmale Brücke betreten und verlassen werden kann. Das Mädchen ist nicht bei Bewusstsein. Der Wanderer sieht sich nach dem Überqueren der Brücke einem Tempel gegenüber, welcher inmitten des Landes und in der zukünftigen Karte des Spiels aufgebaut ist. In diesem Tempel hört er eine dämonische Stimme, die einzige wirkliche Stimme in diesem Spiel, welche ihm verrät, er müsse 16 antike Kolosse in

¹⁰⁵ Vgl. Hierzu: *Extra Credits. The Hero's Journey (Part 1)*. Season 4, Episode 20. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *Penny Arcade* 2012. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/the-heros-journey-part-1>], 01.12.2012

diesem Land bezwingen, nur dann könne er, wer auch immer sich hinter dieser dämonischen Stimme verbirgt, Zugang zu seinen Kräften erlangen, welche Mono wieder erwecken könnten. Diese 16 Kolosse sind prinzipiell die einzigen Einheiten im Spiel, mit welchen direkte Interaktion und Manipulation möglich ist.



Abb. 4: Screenshot aus *Shadow of the Colossus* (2005).

Die Karte des Spiels ist relativ groß, wenn man bedenkt, dass sich darauf nur der Wanderer und sechzehn Gegner bewegen. Dies bringt mit sich, dass viel Spielzeit im Herumreiten und Herumsuchen mündet, und die andere Hälfte im Bekämpfen der Kolosse. In all dieser Zeit und in all diesen ganz einfach voneinander zu unterscheidenden Sequenzen, die wie Kapitel aufeinander aufbauen, hört man nur die dämonische Stimme zwischen den Kämpfen, als einzigen gesprochenen Input, der auf eine Geschichte hinter dem Spiel verweisen könnte. Wie in *Journey*, so gibt es auch in *Shadow of the Colossus* nur eines: Den Weg. Keine Punkte, kein Dialog, keine Schätze. Dies sind alles Elemente, die normalerweise nicht aus einem Adventurespiel wegzudenken sind. Wie schafft es *Shadow of the Colossus* also, dem Spieler ein narratives Erlebnis außerhalb dieser Elemente zu vermitteln? Über seine grob an Campbell orientierten Sequenzen, die bereits in ein kulturelles Gedächtnis der

Gesellschaft eingedrungen sind. *Journey* befolgt diese Sequenzen noch viel genauer und in der Betrachtung von *Journey* sollen diese spezifischen Sequenzen auch noch explizit erwähnt werden, vorerst gilt es aber noch ein wenig auf *Shadow of the Colossus* einzugehen. Schritt für Schritt, entsprechend dem Wort für Wort, schafft *Shadow of the Colossus* eine narrative Umwelt aus dem stillen und fast leeren Nichts des Verbotenen Landes. Mit dem Durchwandern der Reise- und Kampfsequenzen nähert sich der Spieler und der Wanderer immer mehr dem Ziel, Mono zu erwecken und immer mehr verstärkt sich durch das Spiel ein Band zwischen dem Wanderer und Mono, das auf diese Weise nicht über geschriebene oder gesprochene Wörter ausdrückbar wäre bzw. das seinen Ausdruck eben im Schweigen über und durch das Medium Computerspiel findet. Das Spiel und die Interaktionen des Spielers verankern die Narration im Spiel und die Geschichte wird nicht mehr vom Spiel erzählt, sondern das Spiel wird zur Geschichte und teilweise durch den stummen Protagonisten auch zur Leinwand. Spiele, die hier besprochen werden, tragen häufig das Merkmal eine Fähigkeit zur Projektion, anstatt eine Fähigkeit zur Identifikation zu besitzen - das ist ein Element, das der Ausrede, Spiele fänden den Ursprung ihrer Popularität in ihrem eskapistischen Potential, entgegen wirkt. *Shadow of the Colossus* wird somit vor allem deshalb zu einem interessanten Beispiel, da es fernab der ersten und dominanten medialen Einflüsse auf das Computerspiel, wie Film und geschriebene Literatur, eine künstlerische Ausdrucksform findet, die ihren Ursprung im Spiel selbst hat - ein besseres Beispiel für die Anliegen dieser Untersuchung könnte dementsprechend kaum gefunden werden. Selbst die Beschreibung des Ausdrucks in *Shadow of the Colossus* fällt schwer, da man die nicht direkt dargestellten Ereignisse nur umständlich beschreiben kann, ohne den Prozess des Spielens selbst *durchwandert* zu haben. Das muss eine Eigenschaft sein, die für ein Spiel erstrebenswert ist und dies muss ein Beispiel sein, das für eine wissenschaftliche Untersuchung Thema sein muss und zudem dessen Interesse an der Erzeugung einer entsprechenden Sprache für so eine Untersuchung weckt. Hier soll vorerst nur gewagt werden den noch nicht genauer definierten Ausdruck der Stimme des Spiels vorzuschlagen. *Shadow of the Colossus* hat seine Stimme in der Umsetzung seiner Narration durch das Spiel, denn nirgends sonst könnte diese Narration stattfinden. Das Erzählen orientiert sich dabei an den Sequenzen, um die Narration nicht in den Abschnitten zwischen dem Spielen versickern zu lassen.

Dass diese Sequenzen zudem noch den Sinn tragen, die narrativen und ludischen Situationen im Verlauf des Spiels in ein Verhältnis zu setzen, entspringt den "teleologischen Spielstrukturen"¹⁰⁶, welche nach Backe direkt aus narrativen Texten übernommen wurden. Das interessante dabei ist, dass die Übernahme von Strukturen weit weniger Probleme erzeugt, als die Übernahme der Stimmen aus anderen Medien. Damit schließt sich der Kreis zwischen den Behauptungen, dass neue Medien immer aus alten erwachsen und dass *theoretical imperialism* immer wieder skeptisch versucht den neuen Medien etablierte Methodik zur Analyse überzuhängen und damit diese neuen Medien an alten Vorbildern heranzieht. Der Fehler liegt damit nicht in den Ursprüngen des Mediums, sondern in der wissenschaftlichen Handhabung und Erziehung der neuen Medien. *Shadow of the Colossus* zeigt, wie laut ein so stilles Spiel mit seiner eigenen Stimme sein kann, wenn man es nur lässt. *Shadow of the Colossus* ist eine Metapher für den richtigen Spagat zwischen seiner Herkunft und dem Ursprung seines Mediums in anderen Medien und seinem ludischen und narrativen Potential. All dies sind Punkte, die für die meisten der hier besprochenen Spiele gelten, die nur einen bestimmten Teil der Spielererfahrungen aus solchen Beispielen besprechen. Spiele wie *Shadow of the Colossus* und *Journey* bewegen sich natürlich noch weit über die Grenzen dieser Besprechung hinaus, aber eine vollständige Betrachtung des Inhalts und sowohl der ludischen als auch narrativen Ebenen solcher Beispiele würde an dieser Stelle den Rahmen sprengen. Anstatt dessen soll versucht werden, zumindest eine kleine Varietät über verschiedene Beispiele zu erlangen, damit einer induktiven Betrachtung, die hier (noch) fehl am Platz wäre, entgegen gewirkt werden kann bzw. dass höchstens von der Schnittmenge wiederkehrender Phänomene auf etwas Allgemeines abgeleitet werden kann. Was noch bleibt, ist, dass es besser in Erfahrung zu bringen gilt, wie wir die Ausdrücke dieser hier gesucht und gefundenen Stimme(n) interpretieren könnten, denn die Verankerung fällt häufig noch schwer.

Journey zeigt viele Parallelen zu der Sequenzialität und dem Narrationsmodell von *Shadow of the Colossus* auf. Auch *Journey* hat einen Wanderer als zentrale Figur, der sich wiederum Schritt für Schritt, Sequenz für Sequenz, an sein Ziel kämpft, das im Erreichen und Bezwingen eines Berges liegt, und dabei sehr exemplarisch die Muster

¹⁰⁶ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 322.

von Campbell durchläuft, die nun über die Ideen und den Vergleich von James Portnow ein wenig vorgestellt werden sollen.



Abb. 5: Screenshot aus *Journey* (2012).

Ein erster interessanter Punkt ist die Simplizität von *Journey*: Ein Wanderer folgt einem Stern, der über einem Berg hängt. Portnow kommentiert dies damit, dass es extrem unnötig ist, den Beginn der Heldenreise großartig an eine komplexe Struktur anzuhängen. Das Medium des Computerspiels benötigt dies nicht, da, so Portnow, man sich sowieso aus dem Bereich des Gewöhnlichen bewegt.¹⁰⁷ Mit der Verankerung des Beginns kommt der nächste Punkt, nämlich die Verweigerung des Helden, dem Ruf der Reise nachzukommen. Dies ist der Moment, in welchem der überlegene Protagonist seine Menschlichkeit zum Ausdruck bringt. Damit entfernt er sich nur in einer reinen Funktion für den Plot zu stehen. Der Held hebt sich etwas von seinem Ziel ab, um zu proklamieren, dass seine Geschichte auch außerhalb des Hauptstranges des Spiels steht. Er ist nicht nur Mittel zum Zweck. In *Journey*, einem Spiel ohne Dialoge, Texte oder Sprachausgaben, scheint dieser Moment nur schwer realisierbar, aber das Spiel schafft es, diesen narrativen Aspekt des Spiels auf einer rein ludischen Ebene zu realisieren. Dem Spieler ist es nämlich nicht möglich, sich vom Berg zu entfernen. Die ihm umzingelnde Wüste ist endlos und eine Bewegung weg vom Berg, hinein in die Wüste,

¹⁰⁷ Vgl. hierzu: *Extra Credits. The Hero's Journey (Part 1)*. Season 4, Episode 20. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *Penny Arcade* 2012. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/the-heros-journey-part-1>], 01.12.2012

führt zu nichts. Der Versuch, den Ruf des Helden zu verweigern, kann unternommen, aber nicht vervollständigt werden. Wiederum ein Moment, in welchem die Mechanik einen Teil der Geschichte erzählt, wenn man den Lese- und Spielprozess auf solchen Ebenen anzusetzen vermag. Hätte man diese Verweigerung des Rufs einfach so auf konventionelle Art und Weise erzählt, über Dialoge oder gerenderte Zwischensequenzen, wäre ihre Wirkung eine ganz andere und dem Spiel nicht eigene. Solche Momente schaffen die Spieleerfahrung. Eine Rezension von *Journey* auf der Website von Zeit-Online ist mit "Ein Spiel ohne Geschichte und mit viel Sinn"¹⁰⁸ betitelt, was darauf hinweist, dass eben genau die Leseart, die hier angestrebt wird, sich nicht mit einer allgemein verwendeten deckt. Die Narration von *Journey* steckt in dessen Weg, in seinem Sinn! Man muss beginnen, die Narration in Spielen nicht in konventioneller Vermittlung zu suchen. Ein eher abstraktes Beispiel wie *Journey* verdeutlicht dies nur allzu gut. Es zeigt so viel, ohne dem Spieler dadurch Projektionsfläche zu nehmen. In den Regeln und der Ordnung des Spiels entsteht eine narrative und künstlerische Freiheit, die außerhalb dieses Mediums nicht realisierbar wäre. In keinem Medium sonst ist der Rezipient so involviert in seine prinzipiell eigene und individuelle Narration wie im Medium des Computerspiels. Dieses Verhältnis und die Räume und Zeiten, die das Spiel diesem Verhältnis widmet, sind im Fall von *Journey* der sprichwörtliche Spielplatz und Ursprung für Sinn und Narration im Spiel. Im Prinzip gilt für jeden Schritt, den Campbell aufzeigt, dass die darin enthaltenen oder benötigten Elemente nicht nur als ein Emblem für ein Vorantreiben der Geschichte gehandhabt oder eingeführt werden, sondern dass diese Elemente in der Welt der Narration und des Spiels Bedeutung haben, die auch außerhalb ihres direkten Nutzens liegt.

Im Verlauf der Auseinandersetzung mit *Journey* verweist Portnow dabei immer wieder auf die Manga-Serie *Neon Genesis Evangelion* (Hideaki Anno, 1995 - 1996), in welcher der Protagonist beim dritten Schritt Campbells die Erlangung des übernatürlichen Hilfsmittels, einen Mech-Roboter erhält, der aus den Forschungen seiner unbekanntes Mutter und über die Fähigkeiten seines Vaters erbaut wurde. Ein populäreres Beispiel wäre das Lichtschwert für Luke Skywalker in den *Star Wars* Filmen (George Lucas,

¹⁰⁸ Fehrenbach, Achim: *Ein Spiel ohne Geschichte und mit viel Sinn*. In: *Zeit-Online*, 2012. [<http://www.zeit.de/digital/games/2012-03/journey-game>], 01.12.2012.

1977 - 1983), bei welchen sich George Lucas ebenfalls an Campbell orientiert hat. All dies sind Gegenstände oder Elemente, welche ihre Bedeutung und ihr Verständnis außerhalb ihres Nutzens tragen, nämlich in der Sphäre der narrativen Ausgestaltung. Sei es, um damit wieder auf *Journey* zurück zu kommen, durch den Spieler oder auch durch das Spiel selbst. Diesen Part der Narration nennt Portnow das "deeper, personal non-heroic-narrative within these stories that help us to better understand ourselves."¹⁰⁹ Dies zeigt noch einmal das Problem in einer strukturalistischen Betrachtung, oder auch in der Produktion von Spielen, denn zu oft wird dieser tiefere Moment ausgelassen, was in einer seichten und nicht sehenswerten oder spielenswerten Ausarbeitung der Narration mündet. Diese oberflächlich stumme Narration in *Journey* oder auch in *Shadow of the Colossus* verweist auf einen eher prosaischen Erzählstil und entfernt sich eigentlich von einer Erstwahrnehmung, die "der Rezeption von Film oder Theater ähnelt, d.h. bei der die dargestellten Figuren, Objekte und Schauplätze als Zeichen auf spielextrinsische Signifikate verweisen."¹¹⁰ Dieser Auffassung der Erstwahrnehmung muss man noch dazu stellen, dass einzig das Drama durch seine Eigenschaft, Handlung zu sein, immer gleich bleibt und dadurch seinen festen Zusammenhang mit dem Spiel behauptet.¹¹¹ Das einzige wirklich theatrale Element, auf einer nicht traditionellen Basis, das man in diesem Modus der Erzählung durch das Computerspiel findet, ist die Betrachtung der Spieler als "both actors and audience for one another."¹¹²

Journey durchwandert dann auch noch die meisten der restlichen Sequenzen,¹¹³ die Campbell beobachtet hat. Diese werden allerdings bereits sehr anschaulich von Portnow¹¹⁴ erörtert und tragen an dieser Stelle keinen weiteren Sinn für die hier gestellten Fragen, womit wieder auf den oben aufgestellten Punkt der Sequenzialität

¹⁰⁹ *Extra Credits. The Hero's Journey (Part 2)*. Season 4, Episode 21. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *Penny Arcade* 2012. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/the-heros-journey-part-2>], 01.12.2012

¹¹⁰ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 309.

¹¹¹ Vgl. hierzu: Huizinga: *Homo Ludens*, S. 159.

¹¹² Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 42.

¹¹³ Departure (The Call to Adventure, Refusal of the Call, Supernatural Aid, The Crossing of the First Threshold, The Belly of the Whale), Initiation (The Road of Trials, The Meeting with the Goddess, Woman as the Temptress, Atonement with the Father, Apotheosis, The Ultimate Boon), Return (Refusal of the Return, The Magic Flight, Rescue from Without, The Crossing of the Return Threshold, Master of the Two Worlds, Freedom to Live). Vgl. hierzu: Campbell: *The Hero With a Thousand Faces*.

¹¹⁴ *Extra Credits. The Hero's Journey (Part 2)*. Season 4, Episode 21. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *Penny Arcade* 2012. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/the-heros-journey-part-2>], 01.12.2012

und Serialität zurück gekommen werden soll. Es wurde somit argumentiert, dass Sequenzialität ein bedeutungsstiftendes Element auch unterhalb seiner Struktur und Formel sein kann. Vor allem aber, wie noch zu zeigen sein wird, hat Serialität und serialisierendes Erzählen außerhalb des Spieles, in seiner Produktion, starken Einfluss, was wiederum auf die Ästhetik des Spiels reflektiert. Dazu aber im Kapitel, welches das Kräftenessen und das Gleichgewicht zwischen Technik bzw. Wirtschaft und den magischen Elementen des Spiels zum Thema hat, mehr.

Ein letztes Phänomen, das in diesem Kapitel und auch im Zusammenhang mit den Punkten, die bei *Journey* und *Shadow of the Colossus* besprochen wurden, noch kurz angesprochen werden muss, ist die geskriptete Sequenz. Im Bereich des Spieledesigns versteht man unter einer geskripteten Sequenz eine prädefinierte Serie von Ereignissen die auftreten, sobald sie vom Spieler, von Handlungen deren Ursprung nicht der Spieler ist, oder von Orten ausgelöst werden. Solche Skripts sind für viele der hier aufgezeigten Beispiele wesentlich, denn sie ermöglichen es dem Designer gewisse Richtungen der Spielewelt vorzugeben, ohne einen Bruch der intradiegetischen Welt- und Raum-/Zeitordnung heranzuführen. Sie bilden in einem gewissen Sinn den Gegenpol der in Bezug auf David Cage und *Heavy Rain* besprochenen *cutscenes*, welche direkt in die Welt eingreifen und sie sogar bis hin zu einem dem Spiel fremden Moment entfernen. Dies bedeutet nicht, dass *cutscenes* keinen Platz im Medium des Computerspiels haben, *Heavy Rain* ist schließlich ein extremes Beispiel. Es bedeutet aber doch, dass die narrativen und ludischen Konsequenzen durch eine Einführung von *cutscenes* erheblich und stellenweise auch bemerkenswert sind. Für das Anliegen dieser Arbeit ist aber das Phänomen der Skripts umso interessanter, da diese keinen so starken Bruch zwischen Spiel, Narration und Welt darstellen. Skripts werden für viele Spieler beinahe transparent im Prozess des Spielens und wirken wie der einzige Schatten und die einzige Spur, die noch auf das Artifizielle, was das Produkt des Computerspiels umschließt, hinweist. Diese Skripts werden in der Betrachtung des Meta-Spiels noch sehr essenziell werden, da diese in der Methode des Skripts einen optimalen Weg gefunden haben, die Narration und bestimmte Wegfeiler dieser Narration unsichtbar in das Spiel einzubauen. Wenn man es sich nämlich zum Ziel macht, das Spiel sprechen zu lassen, so tritt häufig das Problem auf, dass der Spieler nicht oder kaum zuhört und dadurch ein Verständnis oder ein Augenmerk eines eventuellen Hauptstranges

verschwinden, oder zumindest unklar werden kann. Dies bringt, der Freiheitsdiskussion folgend, den Gedanken an die Spielordnung zurück, die unumgänglich ist. Spiel ist Ordnung und diese Ordnung muss aufrechterhalten werden, damit Spielen nicht zum Rauschen und damit zum Nicht-Spiel wird. Skripts haben die Fähigkeit, dieses Fundament zu bilden, ohne dabei allzu viele Kompromisse eingehen zu müssen.

Dieses Kapitel über narrative Muster und Phänomene hat somit bereits einige große aber dadurch oft auch grobe Aspekte angesprochen, nach welchen diese Untersuchung Ausschau hält. Das folgende Kapitel soll in eine detailliertere Betrachtung übergehen, um präzise bestimmte Ansätze zu analysieren. Diese Ansätze werden, entgegen den meisten in diesem Kapitel, dabei fast ausschließlich aus der Sekundärliteratur stammen und sollen nun hier einen Platz zur Diskussion, Dekonstruktion und Ausarbeitung im Kontext der Narration durch das Computerspiel finden. Dabei werden Positionen vorgestellt, die auf den ersten Ansatz vielleicht etwas unüblich und alternativ wirken. Dies ist eine weitere Methode, um in den Nischen der Computerspielerzählforschung nach Einzigartigkeiten Ausschau zu halten, die der wissenschaftlichen Betrachtung bis jetzt vielleicht entgangen sein könnten. Manche Beobachtungen werden sich dabei als mehr, andere als weniger nützlich und angebracht für eine Untersuchung des hier gewählten Untersuchungsgegenstandes erweisen und manche dieser Punkte werden auch wieder Bezug nehmen zu den in diesem Kapitel angesprochenen Aspekten.

5. Die Einbindung etablierter Positionen

Diese Arbeit hat, wie in den einleitenden Kapiteln ausformuliert, zum Ziel, einen alternativen Weg zu wählen, um die Narration durch das Medium des Computerspiels zu betrachten. Dies bringt mit sich, dass einige der viel oder wenig diskutierten Ideen und Probleme, die in der Sekundärliteratur bereits besprochen wurden und auch aktuell noch diskutiert werden, bisher kaum Platz für eine genauere Betrachtung gefunden haben. Da sich diese Untersuchung hier aber nicht isoliert von den Forschungen und Forschungsergebnissen aus den *game studies* und anderen Disziplinen bewegen möchte, sondern aus diesen heraus ihre Nischenhypothesen erstellt, gilt es zumindest in einer kompakten Form, diese Punkte anzusprechen und vorzustellen - dies ist das Anliegen dieses Kapitels. Außerdem soll am Ende des Kapitels noch Platz für die zwei kurzen

Exkurse dieser Untersuchung sein, die sich mit dem Prozess der Welterschöpfung und der Genese verschiedener Weltvarianten beschäftigt, um diese abstrakteren Ideen eventuell auf das Medium des Computerspiels umzumünzen. Der zweite Exkurs beschäftigt sich explizit mit einem Gegenstand, der außerhalb des hier angesprochenen Gegenstandes liegt, nämlich mit dem (Mehrspieler-)Spiel in nicht lokalen Netzwerken und deren Abbildung in der Literatur und Sekundärliteratur.

5.1 Ergodisch, ludisch, narrativ

Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er *ist nur da ganz Mensch, wo er spielt*.¹¹⁵

Es gilt nun einige Entwürfe, die angesprochen und definiert wurden, in einen Kontext zu stellen, der dem des Untersuchungsgegenstandes und dem ganzen vorliegenden Text entspricht. Vor allem die Konzepte des Ergodischen, Ludischen und des Narrativen sollen auf einen Nenner gebracht werden, da in dieser Dreiteilung eine Einheit für die spezifische Betrachtung von erzählenden Computerspielen gefunden werden soll. Die Ebenen von Ludologie und Narratologie sollen in dieser Ausarbeitung etwas sichtbarer gemacht werden, um in der Auseinandersetzung dieser Disziplinen einen Mehrwert für die hier gestellten Fragen zu finden und um vielleicht auch etwas genauer herauszufinden, in welche Richtung man sich disziplinär überhaupt bewegt. Zentral ist dabei die Unterscheidung zwischen erzählenden und nicht-erzählenden Spielen, denn wie bereits erörtert wurde, müssen Spiele nicht erzählen, können dies aber und tun dies auch. Diese Untersuchung interessiert sich nur für die zweite Gruppe und nähert sich dementsprechend an ihre Untersuchungsobjekte. Trotzdem ist eine Unterscheidung dieser Spiele nicht nur auf struktureller, sondern auch auf einer tieferen bedeutungstiftenden Ebene zu suchen, welche die Zusammenstellung von Ergodizität, Ludus und Narration etwas aufmischt.

Both stories and games of football consist of a succession of events. But even though stories might be told about it, a football match is not in itself a story. The actions within the game are not narrative actions. So what are they? The adjective I propose of this function is *ergodic*, which implies a situation in which a

¹¹⁵ Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart: Reclam 2005, S. 62f (Hervorhebung im Original).

chain of events (a path, a sequence of actions, etc.) has been produced by the nontrivial efforts of one or more individuals or mechanisms.¹¹⁶

An dieser Stelle gilt es, das Konzept der Ergodizität in das narrative und ludische Universum des Spiels einzubinden. Aarseth behauptet, dass das Spiel, in diesem Fall ein Fußballspiel, aus einer Folge von Ereignissen entsteht. Nun wurde bereits argumentiert, dass Spiel grundsätzlich aus einer Folge von Ereignissen oder Entscheidungen entsteht, an deren Ende man eine Kette findet, welche man wiederum als die Narration und den narrativen Kern des Spieles bezeichnen kann - "der Anfang des Spiels ist der Anfang einer Erzählung."¹¹⁷ Aarseth meint hier nun aber, dass das Zusammenfügen der Glieder in dieser Kette kein narratives Moment sei, sondern ein ergodisches. Der Unterschied liegt darin, dass die Einbindung der Ergodizität auf dieser Ebene einer Verschmelzung von Spiel und Ergodizität gleichkommt, um zeitgleich das narrative Element aus dem direkten Prozess des Spielens zu verbannen und es in die Position zu versetzen, erzählend zu werden. Daraus folgt, dass im Spiel keine Geschichte mehr ist, sondern diese nur noch (nach)erzählt werden kann. Trifft die Klassifizierung von Handlungen in einem Spiel als nicht-narrativ sondern ergodisch auf alle Spiele zu? Ja, aber eben nur auf die Handlungen. Dies bedeutet nicht, dass ein Außerhalb der Handlungen einem Außerhalb des Spieles gleichkommt. Wie mit Huizinga argumentiert, so ist Spiel Ordnung und diese Ordnung umfasst nicht nur die möglichen und unmöglichen Handlungen auf und im Spielplatz. Für ein Fußballspiel ist diese Ordnung mit den in ihr vorhandenen, getätigten oder noch auszuführenden Handlungen meistens gefüllt; für Computerspiele, wie sie hier betrachtet werden, nicht. Die besten Beispiele hierfür sind die Computerspiele, die am wenigsten sprechen, in einem konventionellen Sinn. Im bereits diskutierten *Shadow of the Colossus* findet sich dabei abermals ein gutes Beispiel, denn dort wird das Spiel, allein durch das Spielen, zur Narration. Zwar ist das Spielen in diesem Vergleich eine Handlung, wie die Bewegungen von Spielern auf dem Fußballplatz, allerdings sind die Konsequenzen dieser Handlungen auf der Ebenen von *Shadow of the Colossus* direkter Treibstoff, für einen, auf der ludischen Ebene begrenzten und prädefinierten narrativen Raum, durch welchen die Erzählung getrieben und ausformuliert wird. Im Fußballspiel versinkt dieses Moment in der

¹¹⁶ Aarseth: *Cybertext*, S. 94 (Hervorhebung im Original).

¹¹⁷ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 142f.

Funktionslosigkeit solcher Konsequenzen und das narrative Moment löst sich zugunsten des Spieles und zugunsten zufälliger Elemente auf. Die Narration durch das Computerspiel ist somit nicht etwas, was erzählt wird, sondern etwas, das im Prozess des Spielens Erzählung ist/wird. Dies widerspricht nicht, dass "once realized, the ergodically produced sequence maybe regarded and narratively reproduced as a story,"¹¹⁸ aber es widerspricht der Behauptung, dass Narration und Spiel in keiner Gleichzeitigkeit stehen kann. Dies betont ein weiteres Mal, ohne der weiteren Ausdifferenzierung dieser Problematik weiteren Raum widmen zu können, das Problem zwischen den Betrachtungen von narrativen und nicht-narrativen (Computer-)Spielen. Fasst man die Behauptung zusammen, sieht sie wie folgt aus: Narration, Spiel und der Weg durch diese Dichotomie über die Ergodizität können eine abgestimmte Einheit bilden, müssen dies aber nicht. Eine Untersuchung wie dieser hier interessiert sich im nur für Beispiele, die eine solche Einheit zulassen.

Spiel ist somit das Element, dessen Wesen in der Auseinandersetzung rund um das narrative Spiel am wenigsten hinterfragt wird. Eigentlich wird um das Spiel und die ludischen Aspekte nur im Zusammenhang mit der Narration diskutiert und inwiefern die Narration im Spiel Einzug halten kann, ohne dabei zu viel (oder gar nichts) aus anderen Medien mitzunehmen. Jetzt soll aber noch einmal ein genauer Blick auf das Spiel selbst geworfen werden, um dadurch eine Perspektive für die Betrachtung aus der Distanz zu gewinnen. Was ist, macht und schafft Spiel?

Man *spielt* ein Spiel. Mit anderen Worten: um die Art der Tätigkeit auszudrücken, muß der im Substantiv enthaltene Begriff wiederholt werden, um das Verbum zu bezeichnen. Das bedeutet allem Anschein nach, dass die Handlung von so besonderer und selbstständiger Art ist, dass sie aus den gewöhnlichen Arten von Betätigung herausfällt: *Spielen* ist kein *Tun* im gewöhnlichen Sinne.¹¹⁹

Spielen wird für Huizinga hier zu einer "Tätigkeit", zu einem ungewöhnlichen "Tun", was bereits im Aarseth-Zitat rund um die Ergodizität angeklungen ist. Unter Spielen oder unter erfolgreichem Spielen kann mitunter die Leistung verstanden werden, die der Spieler durch das Entdecken der Funktionsweisen im Spiel vollbringt und die Art, wie er diese Entdeckungen auf das Spiel anwendet. "Spielen heißt, nicht die Gegend zu

¹¹⁸ Aarseth: *Aporia and Epiphany in Doom and the Speaking Clock*, S. 35.

¹¹⁹ Huizinga: *Homo Ludens*, S. 48 (Hervorhebungen im Original).

bewundern, sondern auf die Steuerungssignale zu achten."¹²⁰ Darin liegt bereits ein zentraler Punkt für die weitere Betrachtung von Spielen unter Berücksichtigung deren narrativen Möglichkeiten, denn sobald diese gegeben sind, kann sich ein gelungenes Spiel nicht mehr in diesen Entdeckungen von Funktionsweisen zur Gänze entfalten. Das Gewicht verlagert sich vom Erlernen des Spielprogrammes hin zu den Aussagen und Ausdrücken des Spiels, deren Bedeutung nicht schnell und direkt aus Code oder Funktion heraus gelesen werden kann - die Zahl wird durch das Wort ersetzt. An die Stelle dieser bestimmten Art und Weise des Spielens tritt das, was ein Programmierer als *mimic omniscience* definiert - das Programm tritt in den Hintergrund und das Spiel mit den Auswucherungen der Narration tritt in den Vordergrund und bestimmt nun den Prozess des Spielens. Dieser Vorgang findet selbstverständlich in der Praxis nicht so eindeutig statt. Das Spiel und das Spielen, um auf den Aspekt der Ergodizität zurück zu kommen, können nicht immer alle ihre definierenden Eigenschaften auf jede Ausformung übertragen. Das ist, um es nochmal zu sagen, sehr zentral für diese Untersuchung und eine Prämisse, sich überhaupt auf einen Untersuchungsgegenstand wie diesen hier festzulegen. Man kann kein Fußballspiel und *Bioshock* aus den gleichen Perspektiven betrachten, ebenso wenig wie man Shakespeare über Standards für Kochbücher beschreiben kann. Zu alledem kommt hinzu, inwiefern sich Computerspiele, nicht narrative Computerspiele und allgemein Spiele auf ein Weltwissen beziehen können oder müssen, oder inwiefern sie auf dieses überhaupt angewiesen sind. Das Potential des Kulturphänomens Spiel ist damit sicherlich nicht in solch simplifizierenden Vergleichen auszuschöpfen und auch die Möglichkeiten einer narrativen Handhabung und Gestaltung von Spiel verstummen nicht durch das Aufzeigen von Differenzen zwischen verschiedenen Arten und Manifestationen des Spiels. Die Narration wird in narrativen Spielen zum Element, über welches man noch Unterscheidungen treffen kann und es macht sich nicht nur zum Bestandteil von Computerspielen im Allgemeinen, sondern es befördert sich zum Bestandteil des Wesens narrativer Spiele. Würde man z.B. den ersten Teil von *Max Payne* (Rockstar Games, 2001) mit dessen Nachfolger vergleichen, so wären diese beiden Teile unter Ausschluss ihrer Narration nahezu identisch.¹²¹ Narration vermag es, die Grenzen des Spiels zu überschreiten, ohne dieses aufzulösen und damit entsteht eine vehemente

¹²⁰ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 163.

¹²¹ Vgl. hierzu: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 257f.

Diskrepanz zwischen den Perspektiven, aus welchen Spiele im Allgemeinen betrachtet werden können. Dieses Argument muss aufrechterhalten werden, um eine fruchtbare Auseinandersetzung mit den narrativen Aspekten von Computerspielen zu ermöglichen.

In der Verbindung von Ludus und Ergodizität erfüllt sich das Spiel mit (inhärenter) Funktion und Sinn und in der Narration findet sich dann erst das Ereignis, das den Sinn von einer mechanischen Oberfläche entfernt und in eine Transzendenz führt:

Poesis ist eine Spielfunktion. Sie geht in einem Spielraum des Geistes vor sich, in einer eigenen Welt, die der Geist sich schafft. Dort haben die Dinge ein anderes Gesicht als im *gewöhnlichen Leben* und sind durch andere Bande als logische aneinander gebunden. [...] Sie [die Dichtung; Anmk. FK] steht jenseits von Ernst, auf jener ursprünglichen Seite, wo das Kind, das Tier, der Wilde und der Seher hingehören, im Felde des Traums, des Entrücktseins, der Berauschtigkeit und des Lachens. Um Dichtung zu verstehen, muß man fähig sein, die Seele des Kindes anzuziehen wie ein Zauberhemd, und die Weisheit des Kindes der des Mannes vorziehen. Von allen Dingen steht nichts dem reinen Spielbegriff so nahe wie jenes urzeitliche Wesen der Poesie.¹²²

Huizinga betont hier sehr direkt die Verwandtschaft zwischen dem Spiel und der Dichtkunst und damit deren Fähigkeit, ihre eigene Oberfläche und Materialität zu übersteigen. Spiele sind dabei, um dies noch einmal zu thematisieren, nicht notwendig Kunst. Aber ein Computer kann, wie auch das Papier, mehr sein als seine Materialität. Und dies gilt es, verallgemeinernde Definitionen zerbrechend und überschreitend, durch vorliegende Untersuchung zu beweisen. Dies sind die Punkte, nach welchen eine Untersuchung der narrativen Elemente in Spielen Ausschau halten muss, und nicht nach Problemen, die keine narrativen Zuständigkeiten haben. Das ist das Prinzip, nach welchem die Punkte von Ludologie und Narratologie vereinbart werden können, ohne dabei Verrat an ihren eigenen Grundsätzen zu begehen. Dies würde voraussetzen, dass das Medium des erzählenden Computerspiels bereits in seiner Vollständigkeit erfasst worden wäre. Computerspiele können, müssen aber nicht, als autonome erzählende Medien wirken, ohne dabei in eine Abhängigkeit zu den Medien zu geraten, aus denen sie entstammen und ohne sich dabei in nicht-narrativen Problematiken des Gesamtfeldes von Spiel und Spielen zu verirren. Ergodisch, ludisch und narrativ bedeutet damit eine Zusammenführung der definierenden Bestandteile von

¹²² Huizinga: *Homo Ludens*, S. 133 (Hervorhebungen im Original).

Computerspielen, welche die Fähigkeit besitzen, durch sich selbst und mit dem Spieler erzählen zu können und Bedeutung im spielerischen Ausdruck zu schaffen. Interaktive Narration im Kontext des Spiels bedeutet damit weiter, über Ergodizität aus dem Spiel und mit dem Spieler Bedeutungszusammenhänge zu erstellen, die ohne und außerhalb dieses Eingabeformates nicht möglich wären und direkten Einfluss auf die ludische Ebene ermöglichen. Ein Beispiel hierfür findet sich in der Mechanik der *Mass Effect* Reihe (Bioware, 2007 - 2012), in welcher ein ausgeklügeltes Entscheidungs- und Dialogsystem die Sub- und Mikrostruktur der Narration beansprucht. James Portnow bespricht diesen Moment in einer weiteren Folge seiner Webserie¹²³ und auf seine Beobachtungen sollen nun abermals hingewiesen werden.

In *Mass Effect*, einem "science-fiction role-playing action game,"¹²⁴ das über die Perspektive der dritten Person gespielt wird, übernimmt der Spieler die Rolle von Commander Shepard im Jahr 2183. Shepards zentrale Aufgabe über drei Spiele hinweg besteht darin, verschiedene Rassen und Typen von intelligentem Leben im erkundeten und besiedelten Weltraum zu vereinigen, um gegen eine anfangs unbekannte Gefahr zu kämpfen, die mit der Versklavung des bekannten Lebens im Universum droht - kürzer kann man den Plot von *Mass Effect* kaum zusammenfassen. In den Bestrebungen Shepards, eine vereinte Front gegen die Bedrohung zu schaffen, treten der Spieler und Shepard häufig an Situationen und Probleme heran, deren Lösung keine eindeutig richtige Entscheidung zur Auswahl hat. Das erinnert bereits an das *Bioshock* Beispiel aus der Einleitung und auch *Mass Effect* macht einen ähnlichen Fehler, nämlich hängt das Entscheidungssystem in *Mass Effect* ebenfalls an einer Mess- und Wertetafel, deren Gleichgewicht sich je nach Entscheidung verändert und für den Spieler immer sichtbar ist. Eine starke Veränderung in eine Richtung auf der Anzeige ermöglicht es dem Spieler bestimmte Dialog- und Handlungsoptionen frei zu schalten, was den Spieler im Umkehrschluss natürlich dazu bewegen kann, die Entscheidungen nach spielerischen Vorteilen zu fällen, anstatt nach persönlicher Moral oder anderen nicht ludischen Motivationen. Dies ist ein Problem vieler Spiele, die ein sogenanntes *moral-choice-system* implementieren. Da dies aber bereits mit dem *Bioshock* Beispiel ein wenig

¹²³ Vgl. hierzu: *Extra Credits. Enriching Lives*. Season 1, Episode 7. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *The Escapist Magazine / Penny Arcade* 2010. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/enriching-lives>], 01.12.2012.

¹²⁴ Vgl. hierzu: [http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect], 01.12.2012.

angesprochen wurde, soll an dieser Stelle etwas anderes, nämlich der gegenseitige Einfluss von narrativen und ludischen Elementen, betrachtet werden. Die Situation, die diesbezüglich mit den Beobachtungen von Portnow ergänzt wird, ist ein Moment im zweiten Teil von *Mass Effect*.

Die Geth¹²⁵ sind eine Rasse von "networked artificial intelligences. [...]. The geth were created by the quarians, as laborers and tools of war. When the geth became sentient and began to question their masters, the quarians attempted to exterminate them. The geth won the resulting war, and reduced the quarians to a race of nomads."¹²⁶ Das Anliegen der nun unabhängigen und isolierten Geth ist die Konstruktion einer Struktur, die man nach Legion, einem Geth-Individuum aus dem zweiten Teil, am besten mit einer Analogie zur Dyson-Sphäre beschreibt. Darunter ist ein Konstrukt zu verstehen, das einen Stern umfasst und dadurch all seine Energie gefangen hält. Nach Freeman Dyson, einem Physiker und Mathematiker, könnte dieses Konstrukt aus dem Bedürfnis nach langzeitigem Überleben und erhaltbarer Energie einer technologischen Zivilisation erwachsen und eine logische Konsequenz dieses Bedürfnisses darstellen.¹²⁷ Nach dem Krieg zwischen Geth und Quarians näherte sich die erwähnte unbekannt Bedrohung den Geth, um in ihnen Verbündete zur Bekämpfung des organischen Lebens zu finden. Eine Gruppe der Geth, im folgenden Verlauf des Spiels *the heretics* genannt, schloss sich der Bedrohung, einer antiken Maschinenrasse, an - im Spiel wird dieses Ereignis als Schisma bezeichnet. Sowohl die abgespalteten *heretics* als auch die *wahren* Geth teilen ihr Ziel (die Konstruktion der Sphäre), jedoch mit dem Unterschied, dass die Entscheidungen der *heretics* utilitaristischen, und jene der Geths deontologischen Richtlinien folgen - ähnlich wie man die Entscheidungen des Spielers mit, oder abseits eines Messapparates für seine moralischen oder nicht-moralischen Handlungen mit Vorbehalt bewerten könnte. Das Ziel des Spielers, utilitaristisch oder deontologisch verfahren, bleibt im Normalfall, was das angesprochene subversive Spielverhalten ausschließt, das Ziel von Shepard, nämlich die Bedrohung abzuwehren. Was den Spieler von Shepard noch unterscheiden kann, ist, dass der Spieler ein Ende möglichst

¹²⁵ "Geth" steht in der Sprache der Quarians, Khelish, für "Diener für das Volk", Vgl. hierzu [http://masseffect.wikia.com/wiki/Geth], 01.12.2012.

¹²⁶ Vgl. hierzu: [http://masseffect.wikia.com/wiki/Geth], 01.12.2012.

¹²⁷ Vgl. hierzu: Dyson, Freeman J.: *Search for Artificial Stellar Sources of Infrared Radiation*. In *Science*, 1060;6, S. 1667-1668. [http://www.sciencemag.org/content/131/3414.toc], 01.12.2012.

lang hinauszögern kann, um eine möglichst hohe und ausgereifte Spielerfahrung zu erlangen. Ein Ende der Geschichte ist zwar in den Regeln des Spiels vorgeschrieben, aber nicht die intersubjektive Narration dieses Endes, welche erst zwischen dem Spieler, dem Spiel und dem Akt des Spielens selbst entsteht. Pias umschreibt dieses Spielverhalten passend wie folgt: "Die *eine* 'richtige' Entscheidung aller Adventurespiele ist die, die das Spiel weder beendet noch wiederholt, sondern seine Fortsetzung ermöglicht."¹²⁸ Für die Geth, um auf deren Disput zurück zu kommen, hat "self-determination toward that end [...] intrinsic value."¹²⁹ Die inhaltlichen Auseinandersetzungen sollen die Situation, in welcher der Spieler mit den *heretics* in Kontakt kommt, in einen verständlichen Kontext rücken.



Abb. 6: Screenshot aus *Mass Effect 2* (2010). Legion fragt den Spieler/Commander Shepard nach seiner Entscheidung.

Die *heretics* haben, mithilfe eines Abkömmlings der antiken Maschinenwesen, ein Virus programmiert, das in der Lage ist, in das kollektive Gedächtnis der Geth einzudringen, um jenen die utilitaristische Perspektive der *heretics* einzuschreiben und sie somit auch Shepard gegenüber feindselig zu machen. Shepard muss also in die Basis der *heretics* vordringen, um diesen Vorgang zu stoppen, da das gesamte Volk der Geth unentbehrlich für Shepards Vorhaben ist. Dort angelangt, muss der Spieler gegen die *heretics* kämpfen, um schlussendlich die Wahl zu haben: a) Shepard kann die *heretics* zerstören, oder b) er kann sie mit ihrem eigenen Virus umprogrammieren. Portnow

¹²⁸ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 183 (Hervorhebung im Original).

¹²⁹ Vgl. hierzu: [<http://masseffect.wikia.com/wiki/Geth>], 01.12.2012.

kommentiert diese Situation damit, dass hier einmal oberflächlich die fundamentalen Tendenzen unserer Welt kritisiert werden: Sind Assimilation oder Zerstörung die einzigen möglichen Lösungen?

Auf einer nächsten Ebene aber spricht das Spiel die Frage an, was es bedeutet, Mensch zu sein. Gibt Shepard z.B. von sich, dass eine Reprogrammierung der *heretics* moralisch akzeptierbar sei, da diese Maschinen und nicht menschlich seien, so wird Legion, der erwähnte Geth, der Shepard in dieser Mission begleitet, erwidern, dass der Glaube, jedes Wesen teile die Ansichten von Shepard und befolge dessen Moral, arrogant und rassistisch sei. Nun: Die Konsequenzen für den Spieler auf der ludischen Ebene sind in diesem Beispiel relativ gering. Egal ob man sich für A oder B entscheidet, die *heretics* werden vorerst kein Problem mehr darstellen, allerdings ergibt sich aus der Umprogrammierung der *heretics* eine leicht vergrößerte Streitmacht für Shepard, und je nach Entscheidung legt sich die moralische Messtafel des Spiels in die eine oder andere Richtung, und ermöglicht dadurch die etwaige Freischaltung neuer Optionen während der Dialogsequenzen. Diese Entscheidungen haben somit direkten Einfluss auf die ludische Ebene des Spiels, und je nach Spieler können solche Entscheidungen aus der Spielerfahrung erwachsen, welche wiederum aus der Narration des Spiels stammen kann. Leider, wie erwähnt, zerstört die Bindung solcher Entscheidungen an ein explizit aufgestelltes Moral-Messgerät die Möglichkeit für den Spieler abseits dieser Statistik, eine Entscheidung zu fällen. Dies ist der einzige Moment, in welchem die Designer es nicht geschafft haben eine Verbindung zwischen Spiel bzw. Mechanik und Narration zu erzeugen. Ein weiterer interessanter Punkt, der bereits auf die Aspekte hinweist, die in den Beispielen von Kapitel Sechs genauer betrachtet werden, ist jener des freien Willens, der hier thematisiert wird. Man hat die Wahl, den *heretics* durch das Umprogrammieren ihren freien Willen zu nehmen. Eine Diskussion rund um die eigentliche Existenz von freiem Willen, eine Zuschreibung dessen auf artifizielles Leben beiseitegelassen, steckt in dieser Wahlmöglichkeit des Spielers. Aus den daraus resultierenden Konsequenzen folgt auch das Thema der eigenen Freiheit des Spielers: Wird diese bereits durch die Verbindung an ein funktionales System prädeterniniert? Bedeutet Willensfreiheit jedweder Möglichkeit entgegen zu kommen, die diese Freiheit aufrechterhält, oder bedeutet Willensfreiheit, wählen zu können, auch wenn die Wahl eine Beschneidung dieser Freiheit mit sich bringen würde? Das alles können Fragen

werden, wenn man der vermittelten Narration ihren Platz gibt und es zulässt, dass diese Einfluss auf der ludischen Ebene erhält - das Spielen erzählt die Geschichte und über die Geschichte wird gespielt. Dies ist ein Prozess, der einem das Spielen erst lernt. Portnow sagt:

This is the unique power of videogames as a medium. They ask us to live our decisions. In this medium, we cannot be spectators. We are forced to confront our own actions and that forces upon us a level of introspection. [...] [Some may think; Anmk. FK] this is a silly thing to be talking about in a videogame; that we are reading way too much into this. That is something we have to get passed.¹³⁰

Diese Mission, so bemerkt Portnow weiter, ist mit "A House Devided" betitelt, was einmal auf die Rede "House Devided" Abraham Lincolns über die Sklaverei, als auch auf die Bibelstelle Matthäus 12:25 verweist: "Doch Jesus wußte, was sie dachten, und sagte zu ihnen: Jedes Reich, das in sich gespalten ist, geht zugrunde, und keine Stadt und keine Familie, die in sich gespalten ist, wird Bestand haben." Die Bedeutung einer Autorenintention und auch eine weitere und tiefere Interpretation dieses Abschnittes zur Seite gestellt, muss man dem Spiel hier eindeutig künstlerisches Engagement und den Willen zum Ausdruck zuschreiben. Die Spieledesigner benutzen den Kontext um den Spieler in die Natur der gestellten Fragen einzuführen. Hiermit wird dieser Moment in *Mass Effect*, der nur einen winzigen Auszug aus dem *Mass Effect* Universum zeigt, zu einem passenden Beispiel für die hier thematisierten Probleme und Fragestellungen. Er beweist die Verbindung und Einflussnahme zwischen Narration und Spiel, deren Vorantreiben über ergodische Mittel, die Thematisierung eigener Mechaniken in und durch die Narration und die Fähigkeit des Mediums, Bedeutung durch kreativen und künstlerischen Ausdruck über die Grenzen des Spiels hinaus zu schaffen. *Mass Effect* ist rein vom Umfang her bereits ein enormes Spiel und es ist an dieser Stelle nicht möglich, ein Gesamtbild oder eine allgemeinere Interpretation zu liefern, aber es wurde hoffentlich exemplifiziert, inwiefern die Ebenen von Spiel und Narration sich gegenseitig antreiben, bis zu einem Punkt, an dem sie zu verschwimmen beginnen und eins werden.

¹³⁰ *Extra Credits. Enriching Lives*. Season 1, Episode 7. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *The Escapist Magazine / Penny Arcade* 2010. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/enriching-lives>], 01.12.2012.



Abb. 7: Screenshot aus *Loneliness* (2010). Der schwarze Punkt rechts unten kann vom Spieler gesteuert werden. Sobald er zu nahe an andere Punkte, die entweder statisch oder in Bewegung sind, gelangt, entfernen diese sich vom Spieler-Punkt und verblassen.

Als letztes Beispiel für diesen Abschnitt soll nun noch kurz über ein *independent game* von *necessary games* besprochen werden: *Loneliness* (Necessary Games, 2010)¹³¹. In *Loneliness* kann man die Spielmechanik als eine Metapher für die intendierte(n) oder mögliche(n) Narration(en) beschreiben, was direkt dem ludischen Part eines Spiels, der Mechanik, das Gewand der Narration überzieht und somit noch einmal ein Argument für die hier zentrale Behauptung bildet, dass es möglich ist, außerhalb konventioneller Formen von Kommunikation und innerhalb des Spektrums von Spiel eine Einheit zwischen Spiel und Narration zu schaffen. *Loneliness* ist ein sehr simples und kurzes *flashgame*, was sich, dem Titel entsprechend, mit dem Thema der Einsamkeit auseinandersetzt. Der Spieler steuert dabei ein einziges kleines, schwarzes Viereck, das wie ein vergrößerter Pixel wirkt. Dieses Viereck führt der Spieler im Stile eines *shoot'em ups* über einen festen Pfad an ein festes Ende, wobei Begegnungen mit Objekten diesen Pfad beeinflussen können.

¹³¹ *Loneliness* ist kostenfrei unter folgender URL spielbar: [<http://www.necessarygames.com/my-games/loneliness/flash>], 01.12.2012.

Die Objekte in diesem Pfad, so stellt sich heraus, sind weitere Gruppen oder Individuen (je nach Interpretation) von kleinen schwarzen Vierecken, die entweder fest sind oder sich in einem bestimmten Muster bewegen. Gerät man mit seinem eigenen Viereck zu nahe an diese Gruppen oder individuellen Vierecke, so entfernen sich diese ungebremst vom eigenen Viereck, bis sie langsam im Grau des Hintergrundes verblassen und verschwinden. Dieses Grau wird im Verlauf des Spiels immer dunkler, bis es schließlich schwarz wird und folgende Nachricht auf dem Bildschirm erscheint: "Children and adolescents in Korea are the least satisfied with their lives among 26 member countries of the OECD. Many report loneliness as a major factor. I taught those kids for a year. This notgame was made for them. And for anyone who has ever felt lonely."

Diese Endnachricht vorerst beiseite gestellt, verweist *Loneliness* vor allem auf die Nötigung des Spiels, dessen Narration und damit Sinn, nicht in Dialogen oder Textelementen zu suchen, sondern in dessen Mechanik, sprich: Im Spiel selbst:

Mechanics with meaning. Because to me, if we ever want games to be truly powerful experiences, if we really want to reach their full potential and be able to explore an enormous range of concepts and if we want experiences where we just put the controller down at the end and sit there stunned, then we have to start examine the meaning that inheres in the action within our games, rather than just the words themselves. Not doing so would be like denying that films could convey meaning outside the script; like saying the entire narrative in a movie is told only through the words the characters say. So let's look at *Loneliness* [...] It undeniably has a narrative, even though it features no words.¹³²

Das, was *Loneliness* nun erwähnenswert macht, ist dass dieses Narrativ, welches im Zitat von Portnow angesprochen wird, für jeden Spieler anders sein kann. Das Spiel ist unüblich im Sinne, dass es nach der Mechanik, nicht aber nach der Logik von gängigen *shoot'em ups* funktioniert. Normalerweise steuert dort der Spieler etwas wie z.B. einen Jet, schießt damit feindliche Jäger ab und sammelt Upgrades. Hier allerdings gibt es weder Feinde noch Belohnung - so scheint es zumindest. Der Spieler weiß nicht, was das Ziel des Spieles ist und eventuell hat er den Titel des Spiels auch gar nicht genau

¹³² *Extra Credits. Mechanics as Metaphor (Part 1)*. Season 4, Episode 25. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *Penny Arcade* 2010. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/mechanics-as-metaphor-part-1>], 01.12.2012.

betrachtet und ihm fehlt sogar dieser Anhaltspunkt. Oder er missachtet die Klaviermusik, die eine entsprechende Atmosphäre für das Thema des Spiels malt. Der Spieler könnte der Musik auch zu viel Bedeutung zusprechen und das Bewegungs- und Fluchtverhalten der Vierecke auf den Rhythmus der Musik zurückführen. Gilt es, den anderen Vierecken auszuweichen? Soll man sie einsammeln? Formt jedes Viereck dieselben Muster, sobald man ihm zu nahe kommt? All dies sind Fragen, die sich einem Spieler stellen könnten, während er versucht, das Programm zu durchschauen, denn ohne ein Verständnis der Mechanik scheint kein Verständnis des Spiels an sich möglich zu sein. Dies ist eine sehr abstrakte Art, die totale Freiheit von Wahl und die totale Erkundung durch das Spiel darzustellen, da prinzipiell jede Weise des Durchspielens oder auch die Aufgabe nach der Hälfte des Spiels ein eigenes Narrativ, im Kontext des Themas von *Loneliness*, bilden kann. Die Wahlmöglichkeiten in *Loneliness* übersteigen die binären Möglichkeiten, die bereits in *Bioshock* und zum Teil auch in *Mass Effect* vorgestellt wurden. Natürlich ist auch die Perspektive erlaubt, *Loneliness* als anmaßend oder als schlechtes Spiel zu betrachten, allerdings ändert dies nichts an der abstrakten Aussagekraft und an den Möglichkeiten zur Betrachtung ludischer und narrativer Elemente durch ein solches Spiel. Der Punkt ist, dass jeder Part des Spiels das Konzept des Spiels unterstützt. Dieses Phänomen wurde bereits bei *Journey* und dem Thema/Konzept von Erkundung/Wanderung/Reise gezeigt: "Computer based journey stories offer a new way of savoring exactly this pleasure, a pleasure that is intensified by uniting the problem solving with the active process of navigation."¹³³

Natürlich legt ein Spiel wie *Loneliness* auch viel Verantwortung auf den Benutzer, um das Spiel mit Bedeutung zu füllen. Dies kann aber nicht nur in so simplen und abstrakten Spielen wie *Loneliness* beobachtet werden, sondern auch in großen AAA-Titeln,¹³⁴ wie z.B. *Silent Hill 2* (Konami, 2001).

Silent Hill 2 ist ein *Survival-Horror-Game*, erstmals veröffentlicht für die PlayStation 2 im Jahr 2001. Der Schauplatz von *Silent Hill 2* ist die namensgebende Kleinstadt Silent Hill. Aufgrund technischer Restriktionen war es den Herstellern und Designern nicht möglich, diese Kleinstadt gänzlich abzubilden, was darin resultierte, dass dem Spieler

¹³³ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 139.

¹³⁴ Als AAA-Titel, gesprochen Triple-A-Titel, werden Veröffentlichungen bezeichnet, die über ein Budget finanziert werden, das für unabhängige Entwicklerstudios nicht erreichbar ist.

nur ein relativ kleines Sichtspektrum bzw. geringe Sichtweite zur Verfügung gestellt wurde, hinter welcher die Stadt in einem weiß-grauen Nebel versinkt. Diese Restriktion erschuf eine sehr obskure und unheimliche Stimmung, die dann z.B. verloren ging, als das Spiel Jahre später mit einem Grafikupdate neu veröffentlicht wurde und darin vom Nebel nichts mehr zu sehen war, da die Hersteller keinen Restriktionen mehr untergeordnet waren. In diesem Nebel findet sich aber das Thema von *Silent Hill 2*, das der Spieler erkunden kann, wie er es auch mit dem Thema der Einsamkeit in *Loneliness* macht. Der Nebel in *Silent Hill 2* wird nämlich, wie sich in der Auflösung des Spiels zeigt, zur Projektionsfläche für die Psyche der wenigen Einwohner und Besucher der Stadt, wie z.B. für James Sunderland, dem Protagonisten des Hauptstranges, der vom Spieler steuerbar ist. Die Einbildung des Spielers und die Projektionen des Spieles werden somit zum zu erkundenden und tragenden Element von Narration und Spiel.



Abb. 8: Screenshot aus *Silent Hill 2* (2001). Die technischen Einschränkungen zwangen die Entwickler zur Designentscheidung, die Sichtweite im Spiel durch Nebel einzuschränken. Diese Entscheidung floss dann in die ästhetische Wirkung durch den Erfahrungsraum von *Silent Hill 2* ein und der Nebel wurde zur Projektionsfläche für den Spieler und für das Thema im Spiel.

Man kann bei diesen Beispielen nun auch behaupten, dass die Metapher nur funktioniert, da sie bereits vordefiniert ist. Sei es durch den Titel bei *Loneliness* oder

durch das Vorgängerspiel bei *Silent Hill 2*. Allerdings muss man sich auch in Erinnerung rufen, dass solche Beispiele, wie alle anderen auch, dem Wesen des Spiels unterworfen sind, das da aus Ordnung und Regel besteht. Ein Spieledesigner muss demnach Grenzen für die Erkundung eines Spielers setzen, ansonsten würde die Erfahrung wirklich in einem Rauschen und einem Nebel wie in *Silent Hill 2*, oder in einem Dunkel, wie in *Loneliness*, verschwinden, ohne dabei eine Projektionsfläche für den Spieler zu bieten. Auf der anderen Seite bleibt aber auch die Frage offen, ob denn nicht etwa die Metapher sogar ohne diese Prädeterminante stärker gewesen wäre und Paraerscheinungen, wie Vorgängerspiele oder sogar der Titel des Spiels, der Erfahrung ein wenig ihre Reinheit berauben. Nichtsdestotrotz bleibt das zu erkundende Thema die beste Antwort auf die Frage, aus welchen Gründen uns ein Computerspiel überhaupt erzählen will und dementsprechend ist eine pointierte Idee bezüglich eines bestimmten Themas oft die beste Ausgangslage für ein restliches Spielekonzept, was wiederum einem gelungenen Spiel häufig vorausgeht.

Ein letzter Punkt, der in diesem Kapitel noch angesprochen werden muss, befindet sich zwischen dem Ergodischen und dem Ludischen. Pias behauptet:

"...dass das, was keinen Datensatz hat, auch nicht existiert. [...] Was zur Welt der Zwischentexte gehört und nur halluzinierbar ist, nennt sich Literatur, was hingegen zur Welt der Objektdatenbank gehört und referenzierbar ist, nennt sich Spiel. Oder genauer: Nicht alle Wörter in den Texten adressieren Objekte, aber spielbar ist nur, was eine Adresse hat. Spielen heißt folglich: nehmen, was auf seine (Wahr)Nehmung wartet und wahrgenommen als (Ver)Handelbares genommen wird."¹³⁵

Pias stellt hier die Literatur, oder in dem vorliegenden Sinne: Die Narration in die Welt des Halluzinierbaren; es sei nicht etwas, was auf der Datenbank des Spieles zu finden sei. Dies verweist bereits auf die Unterscheidung von Daten und Prozessen.¹³⁶ Dem kann man an dieser Stelle zwar zustimmen, aber es muss noch ergänzt werden, dass mit dem Ausweisen der Narration auf eine den Prozess betreffende und zwischentextliche Ebene keine Trennung von Spiel und Narration einhergeht. Das, was dem Spieler in den

¹³⁵ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 131.

¹³⁶ Vgl. hierzu: Wardrip-Fruin, Noah: *Five Elements of Digital Literature*. In: Simanowski, Roberto / Schäfer, Jörgen / Gendolla, Peter: *Reading Moving Letters - Digital Literature in Research and Teaching - A Handbook*. Bielefeld: transcript 2010.

Grenzen der Spielerfahrung zur Disposition steht, wird immer zum Bestandteil der Narration. Ob diese Dispositionen auf ihre Wahrnehmung warten und sich in dieser als verhandelbar zu erkennen geben, ist kein Aspekt der den narrativen Rahmen angeht, da er sich außerhalb dessen im Bereich des Spiels befindet. Narration kann, muss aber keinen Einfluss auf der ludischen Ebene finden. Hier, und wohl nur hier, bestätigt sich die oft getroffene Behauptung der Trennung von Narration und Spiel. Wie aber über verschiedene Beispiele gezeigt wurde, trifft dies nicht immer zu und diese Untersuchung interessiert sich hauptsächlich für die Spiele, welche sich eben gegen diese Trennung wehren, da in einem Zusammenschluss häufig das wahre narrative Potential gefunden werden kann. Tschechows Gewehr ist damit durch die Möglichkeiten und Räume solcher Spiele überall zu finden. So wird sich auch z.B. in *Loneliness* die Einsamkeits-Metapher für den Spieler immer individuell bilden, je nachdem wie er mit den anderen Punkten umgeht.

Um nun die Behauptung von Pias aber noch einmal in einen direkten Zusammenhang mit einem Spiel zu stellen, das auch hier interessant ist, soll noch kurz *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) erwähnt werden. In diesem Spiel findet sich der Spieler in einem postapokalyptischen Washington im Jahr 2277 wieder. Die Überlebenden haben sich in Höhlen, so genannten *vaults*, verzogen und versuchen dort soziale Gemeinschaften neu aufzubauen. Der Protagonist zieht aus so einem *vault* aus, um nach seinen Vater zu suchen und um die Geheimnisse zu lüften, die dessen Verschwinden und Verbleiben umhüllen. An der Erdoberfläche angelangt, erkennt der Spieler, dass dieses karge Gebiet nicht unbewohnt ist. *Fallout 3* gibt dem Spieler die Möglichkeit, mit allen nur erdenklichen Objekten und Lebewesen zu interagieren, die den nuklearen Holocaust überstanden oder überlebt haben. Dies bringt eine unzählbare Menge an Objekten mit sich, die auf keine Wahrnehmung warten und in deren Wahrnehmung keine direkte Verhandlung mit dem Hauptstrang der Geschichte, der da die Suche nach dem Vater ist, zu finden ist. Trotzdem, so die Behauptung dieses Textes, sind diese Objekte Bestandteil der Narration, die ohne den Spieler nicht sein könnte. Würde man Spiele wie *Fallout 3* auf ihren Hauptstrang und auf ihre adressierbaren und diesbezüglich narrativ verhandelbaren Objekte der Interaktion im Hauptstrang reduzieren, würde man damit dem Spiel bereits die Möglichkeit rauben, eine Narration in ihrem ganzen Sinne zu *sein* bzw. zu bilden, anstatt nur eine Geschichte zu *erzählen*.

Narratives Spiel ist ein Spiel, das diese Oberfläche überschreiten muss, um mehr werden zu können, als etwas das auch in einem Buch stehen könnte. Spiele können und müssen den Spieler in eine unsichere Position bringen und ihn genau dadurch in das Spiel und die Narration, seine Narration, einführen. Dies wird nun auch ein zentrales Thema im nächsten Kapitel sein, dass sich eben mit diesen Positionen, wie jener des Spielers, beschäftigen soll.

5.2 Die Positionen Spieler-Spiel-Autor

Es ist nicht wirklich möglich, ständig über die Positionen von Herkunft, Objekt und Rezeption von Spiel, als auch von Narration durch Spiel, zu sprechen, ohne sich genauer mit diesen Positionen außerhalb der Diskussion um ihrer Funktionen im Kontext dieses Textes, auseinanderzusetzen. Die Harmonie zwischen diesen Positionen wurde bereits einige Male angesprochen, doch sowohl eine genaue Analyse als auch eine symptomatische Betrachtung dieser prinzipiell strukturalistischen Annäherung ist noch ausgeblieben. Dementsprechend soll nun versucht werden deskriptiv auf diese Dreiecksbeziehung einzugehen, um daraus einen Mehrwert für das Thema dieser Auseinandersetzung heraus zu filtern. Je weiter diese Diskussion fortschreitet, desto mehr soll der deskriptive Inhalt einer Analyse weichen, um durch die Zusammenhänge zwischen Autor, Spiel und Spieler den Einfluss dieser Beziehungen auf die Narration zu erörtern.

Was sehr vorsichtig mit Herkunft umschrieben wurde, kann allgemeiner ausgedrückt als die Autorschaft eines Computerspiels verstanden werden. Autor (*lat.* Urheber, Verfasser) wird dabei in einem relativ weiten Kontext verstanden. Die Hintergründe der effektiven Entstehung eines Computerspiels und die öffentlich geltenden Zuschreibungen dieser Entstehungs- und Produktionsprozesse unterscheiden sich sehr voneinander. Prinzipiell muss man dem Computerspiel in den meisten Fällen, wie z.B. auch dem Film, eine kollektive Autorschaft zuschreiben. Sowohl das Spektrum der medialen Einflüsse als auch des benötigten Fachwissens, ist meist für eine einzelne Person nicht fassbar. Eine Ausnahme bildet hier natürlich die unabhängige Szene, wobei auch dort eine Einzelautorschaft relativ selten ist. Allein die technischen Aspekte in der Produktion eines Computerspiels reichen bereits weit über simples

programmieren und designen hinaus, woraus mehr oder weniger eine kollektive Autorschaft erzwungen wird. Dies ändert allerdings nichts daran, dass sich Programmierer- oder Spieldesignerlegenden trotzdem in diesem Milieu etabliert haben. Beispiele hierfür wären der bereits erwähnte John Carmack, für seine revolutionären Innovationen von 3D-Darstellungen in Spielen wie *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), *Doom* oder *Quake* (id Software, 1996); Sid Meier, für seine Entwicklung der Rundenbasierten Strategiereihe *Civilization* (Micro Prose, 1991 -); oder Peter Molyneux, der mit *Black & White* (Lionhead Studios, 2001) und noch einigen anderen Titeln als der Erfinder der so genannten Göttersimulation gilt, welche wiederum an dieser Stelle als eine Thematisierung der Spielerfigur in Strategiespielen oder Strategiesimulationen erörtert werden könnte.¹³⁷ All diesen Designern und Programmierern, die hier nur eine willkürliche Auswahl einiger bekannter Individuen darstellen, ist gemein, dass jeder von ihnen in Entwicklerstudios und in kollektiver Autorschaft gearbeitet hat. Sie wurden und werden, vor allem Meier und Molyneux, als zentrale Schöpfer hinter dieser Autorschaft vermarktet, was z.B. darin resultiert, dass ihre Namen in die Spieletitel eingeführt worden sind. So nennt sich die aktuellste Auskopplung aus der *Civilization*-Reihe offiziell *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis, 2010). Dieser Trend stand in den 80er und frühen 90er Jahren entgegen einem zweiten Trend, nämlich der Vermarktung von Spielen hinter dem weitgehend anonymen Logo des Entwicklerstudios und unter Umständen auch hinter jenem des Verlegers. Heute hat sich diese zweite Variante durchgesetzt und es gibt keine nennenswerten Neuerscheinungen, die auf ein zentrales Individuum, einen Regisseur, wenn man so will, hinter der Veröffentlichung, und außerhalb der Credits bzw. des Abspanns, verweist.

In den Anfangstagen des kommerziell erfolgreichen Computerspiels hat diese Anonymisierung der Programmierer und Designer dazu geführt, dass diese häufig so genannte *easter eggs* in das Spiel (oder auch in andere Programme) implementiert haben, abseits der Kenntnis des Studios. Diese Geheimnisse, die weiter keine Funktion hatten als geheim zu sein, und die Suche nach ihnen waren und sind natürlich besonders attraktive Ziele für Spieler, da sie in einem gewissen Rahmen zeitlich innerhalb als

¹³⁷ In *Black & White* spielt man buchstäblich Gott. Das Machtspektrum des Spielers in *Black & White* unterscheidet sich aber kaum vom Spektrum der Spieler in anderen Strategiespielen. *Black & White* spricht das aus und an, bzw. thematisiert das, was prinzipiell den meisten dieser Spiele zu Grunde liegt, nämlich die zentrale Figur, die im Spiel unsichtbar, und außerhalb des Spieles der Spieler ist.

auch außerhalb der Ordnung des Spieles stehen. Dieses Phänomen wurde so beliebt, dass sie mittlerweile sogar von den Studios gefordert werden und in den kommerziellen Rahmen des Spiels eingewickelt werden, wodurch wiederum der Reiz dieser Einschreibung verloren geht. Dieser Verlust wird dann häufig ausgeglichen, indem weitere Funktionen an *easter eggs* oder an andere Geheimnisse angeheftet werden, seien diese Funktionen narrativer Natur, oder auch nur zur Schaffung von Vorteilen auf der ludischen Ebene des Spiels: "There was a psychology and a philosophy to video game secrets. Secrets rewarded the player for thinking outside the box, pushing a wall that should be solid to see if it would open."¹³⁸ Schließlich wurden diese ludischen Vorteile sogar so beliebt, dass ein bewusstes Erzwingen dieser Vorteile über sogenannte *cheat codes* implementiert wurde. Das Besondere an dieser Entwicklung ist, dass die Verwendung von *cheats* häufig einer Zerstörung der spielerischen Ordnung gleich kommt, da *cheats* es ermöglichen, die Regeln des Spiels zu dehnen oder sogar zu brechen und dadurch einen Einsturz der ludischen als auch narrativen Motivation der Spielewelt hervorrufen: "Many games included what were known as cheat codes, little commands the player could type in that would give him added health items or weapons. But there was a price to pay. If a player cheated, he was disabled from posting a high score. Behavior in games as in life, had consequences and rewards."¹³⁹ Dies ist sozusagen die öffentliche Komponente auf der Herstellerseite eines Computerspiels.

Wesentlich interessanter ist es an dieser Stelle, die interne Funktion und Beschreibung eines Programmierers oder Designers im Prozess der Produktion, oder dann auch im Prozess des Spiels und des Spielens, zu betrachten. Der Programmierer ist Gott. Er stellt die Fragen, über welche die Konzepte und das Spiel aufgestellt werden. Er setzt die Regeln fest, nach denen das Spiel seine Ordnung erzeugt. Er besitzt die Fähigkeit, metapräskriptiven Einfluss auf das Spiel nehmen zu können, indem er der Möglichkeit nachgeht, die für den Spieler meist undurchdringbare Benutzeroberfläche verletzen zu können (bzw. diese überhaupt erst zu schaffen). Er setzt die Grenzen, für den Erfahrungsraum, der im Spiel durch den Spieler erkundet werden kann. Der Ausdruck *der Programmierer*, um nochmal kurz darauf zurück zu kommen, bezieht sich aber

¹³⁸ Kushner: *Masters of Doom*, S. 112.

¹³⁹ Ebd.

wieder nicht nur auf eine Person, sondern viel wahrscheinlicher auf ein Konglomerat vieler Spezialisten, worunter auch Schriftsteller und Autoren fallen können.¹⁴⁰



Abb. 9: Screenshot aus *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004).

Dieses Bild des Programmierers kann unter anderem als Konzept im erwähnten *Black & White* beobachtet werden. In dieser Simulation ist es dem Spieler überlassen, wie er sich als gottähnliche Entität im Austausch mit verschiedenen Stämmen verhält. Dieses Spiel ist wieder ein willkommenes Beispiel für eine Auseinandersetzung wie diese, da es das Gottverhältnis, das im Prinzip jeder Simulation zu Grunde liegt, zu seinem eigenen Thema und zu seinem erkundbaren Raum macht. Das Spiel wandelt in spezifischen Momenten den Cursor sogar in eine Hand, wodurch man buchstäblich in die Welt eingreift und sie und ihre Zeichen manipuliert. Im spezifischen Zusammenhang mit dem Programmierer, verdeutlicht *Black & White* die Fähigkeit der Interaktion, über die Benutzeroberfläche hinaus - natürlich nur auf eine indirekte Art und Weise, da der Spieler in diesen Darstellungen von *Black & White* natürlich immer noch der gebundene Spieler bleibt. Nichtsdestotrotz bleibt die Analogie aufrecht: "A game system without a

¹⁴⁰ Ein Beispiel hierfür wäre Marc Laidlaw, ein Sci-Fi Autor, der unter anderem an den Story-Konzepten für *Half-Life* und *Valve* arbeitet.

'playwright' is like a world without a god, would perhaps appear meaningless to the outside observer."¹⁴¹ Aarseth verwendet hier den Ausdruck "playwright", Stückeschreiber. Prinzipiell könnte man dem Korpus der angesprochenen kollektiven Autorschaft durchaus diese Beschreibung zukommen lassen, allerdings ist die Assoziation vom Stückeschreiber dem Theater und der Form des Dramas hervorzuheben. Diese Problematik wurde bereits kurz angesprochen.

Die Assoziation, der man sich allerdings annähern kann, und die wiederum auch ein Argument dafür sein könnte, warum man dieses Thema im Kontext der Komparatistik behandeln kann (oder soll), ist jene des Schreibens. Man kann durchaus behaupten, dass Spiele *geschrieben* werden und dass das, was geschrieben wird, in seiner ausgeführten Version sonst nirgends realisiert werden kann: "All of them are drawn to the medium because they want to write stories that cannot be told in other ways [...] A new kind of storyteller, one who is half hacker, half bard."¹⁴² Dies ist mitunter der Grund, warum hier wiederum ein Vergleich zu einem anderen Medium, das ähnliche Schwierigkeiten in seiner künstlerischen Etablierung durchgemacht hat, leicht fällt. Gemeint ist das Medium der Comics. Im Sinne dieses Vergleichs kann z.B. das Gesamtwerk von Alan Moore herangezogen werden, das genau das gleiche Ziel hat, wie die vorliegende Auseinandersetzung: Die Entdeckung der Möglichkeiten im eigenen Medium, welche durch kein anderes kommunikatives oder narratives Medium nachgeahmt werden können.¹⁴³

Nun soll bereits auf das Produkt der Anstrengungen des neuen Geschichtenerzählers, "half hacker, half bard", Bezug genommen werden, gemeint ist natürlich das Spiel. Da bereits sehr viel Gedanken diesbezüglich im Verlauf der hier gelieferten Diskussion gefallen sind, soll dieser Aspekt der Dreiecksbeziehung knapp ausgelegt werden, um dadurch unnötige Wiederholungen zu vermeiden. Der Aspekt, der die Position des Designers, Programmierers oder Autors, mit dem Spiel an dieser Stelle verbinden soll, ist die Ausführbarkeit, die folgend in einer passenden Analogie zwischen der musischen Notenlehre und dem Code der Programmiersprachen von Huizinga verdeutlicht wird:

¹⁴¹ Aarseth: Cybertext, S. 140 (Hervorhebung im Original).

¹⁴² Murray: Hamlet on the Holodeck, S. 9.

¹⁴³ Vgl. hierzu: Di Liddo, Annalisa: *Alan Moore. Comic as Performance, Fiction as Scalpel*. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi 2009.

In den musischen Künsten besteht die tatsächliche ästhetische Aktivierung darin, dass das Kunstwerk ausgeführt wird. Es ist zwar vorher verfasst, eingeübt oder niedergeschrieben, lebendig wird es jedoch erst durch das Ausführen, die Aufführung, das Zugehörbringen, die Darstellung - durch die *Productio* in dem buchstäblichen Sinne, den das Wort im Englischen noch bewahrt hat. Die musische Kunst ist Handlung und wird als Handlung in der Ausführung jedesmal von neuem genossen, sooft diese wiederholt wird.¹⁴⁴

Dieses Zitat verbindet einmal den angesprochenen Punkt, dass man der Erzeugung und Herstellung von Spielen das Verb *schreiben* anlegen kann mit dem Aspekt der Ausführbarkeit, welcher bis zu diesem Punkt erst am Rand erwähnt worden ist, jedoch keinesfalls in seiner Gänze und Bedeutung marginalisiert werden soll. Die Ausführbarkeit ist der Moment, in welcher das Medium Computerspiel lebendig wird und woraus es unter vielem anderen seine Einzigartigkeit schöpft, und dadurch wiederum eine wissenschaftliche Auseinandersetzung wie diese hier legitimiert. Bedeutend hierfür ist, dass nicht nur das Spiel, sondern mit ihm auch seine Narration ausgeführt, und nicht in einem strengen Sinne, wie bereits argumentiert worden ist, erzählt wird.

Das Gefühl aber, sich gemeinsam in einer Ausnahmestellung zu befinden, zusammen sich von den anderen abzusondern und sich den allgemeinen Normen zu entziehen, behält seinen Zauber über die Dauer des einzelnen Spiels hinaus.¹⁴⁵

Das Spiel ist nie nur Spiel, obwohl es sich über seine Definition als ein ungewöhnlicher Raum von unserem Alltag abgrenzt. Das, was das Spiel an dieser Stelle überhaupt interessant macht, ist dessen Fähigkeit, diese Grenzen durch Bedeutung, erzeugt in seiner künstlerischen Verwendung und in seinem künstlerischen Ausdruck, zu überschreiten, ohne dabei seine Selbstständigkeit und Geschlossenheit *aufs Spiel setzen* zu müssen. Das Spiel und, in diesem Falle, die Narration durch das Spiel, ist in der Summe seiner Elemente größer als die eigentliche Ordnung des Spiels, obwohl immer noch der wesentliche Grundsatz gilt, dass gespielt wird um des Spielens (bzw. um des Gewinnens)¹⁴⁶ Willen:

¹⁴⁴ Huizinga: *Homo Ludens*, S. 181 (Hervorhebung im Original).

¹⁴⁵ Ebd., S. 21.

¹⁴⁶ "Beim Spiel des einzelnen heißt das Erreichen des Spielziels noch nicht *Gewinnen*. Dieser Begriff stellt sich erst ein, wenn man gegen einen anderen spielt." Ebd., S. 61 (Hervorhebung im Original).

Dies spricht die volkstümliche Redensart 'es geht nicht um die Murmeln, es geht ums Spiel' deutlich genug aus. Mit anderen Worten: das Zielgerichtetete der Handlung besteht in erster Linie im Ablauf als solchem ohne direkte Beziehung zu dem, was hinterherkommt. [...] Man kämpft oder spielt 'um' etwas. In erster und letzter Instanz ist es der Sieg selbst.¹⁴⁷

Und erst eine Betrachtung wie diese hier kann es sich erlauben über die "Murmeln" zu sprechen:

Allen Medienkonzepten gemein ist die Vorstellung, daß Medien genutzt werden können, um Inhalte zu kommunizieren. Das Computerspiel unter diesen Vorzeichen als Medium zu klassifizieren, ist nicht unproblematisch: Spiele werden traditionell nicht als Träger von Inhalten aufgefaßt, sondern als größtenteils selbstzweckhafte Vorgänge. Im Spiel wird nichts berichtet, sondern es findet eine Interaktion mit anderen statt, eine Interaktion, die sich im Vollzug erschöpft. Erst als Ergebnis der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Computerspiel ist die kommunikative Qualität von Spielen thematisiert worden.¹⁴⁸

Prinzipiell kann man Backe hier zwar Recht geben, allerdings widerspricht die traditionelle Auffassung von Spielen, diese nicht als Träger von Inhalten zu klassifizieren, den hier aufgestellten Thesen. Sowohl die Sphäre Spiel als auch die Sphäre Narration, können unvermeidliche Partner bilden, und dies nicht nur aus einer historischen Konsequenz, die in ihrer teleologischen Struktur zu finden ist:¹⁴⁹

*Das Spiel ist ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas. Diese beiden Funktionen können sich auch vereinigen, in der Weise, dass das Spiel einen Kampf um etwas 'darstellt' oder aber ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten darstellen kann.*¹⁵⁰

Darstellung und Handlung können im Spiel zusammenfallen und unter Darstellung, ohne näher einen Bezug zur Handlung aufzunehmen, soll hier die Darstellung narrativer Inhalte mit dem Potential zum Ausdruck der menschlichen Natur und Laune verstanden werden. Spiel ist eben nie nur Spiel und seine Konsequenzen verhandeln nicht mit einer Exklusivität für die, in diesem Fall, intradiegetische Sphäre des Spiels. Die teleologische Orientierung, die angesprochen wurde, ist dabei ausdifferenziert und nicht

¹⁴⁷ Ebd., S. 60ff (Hervorhebungen im Original).

¹⁴⁸ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 131.

¹⁴⁹ Vgl. hierzu: Ebd., S. 322.

¹⁵⁰ Huizinga: *Homo Ludens*, S. 22 (Hervorhebungen im Original).

nur eine mögliche Version. Dies mündet in Aarseths Konzept des *cybertext*: Selbstmanipulation des Textes und Manipulation des Lesers als auch durch den Leser/Spieler.¹⁵¹ Eine etwas abstraktere Veranschaulichung, unter Ausschluss der weiteren Manipulation durch den Spieler, bietet das bekannte Spiel und Beispiel von John Horton Conway, *Game of Life* (John Conway, 1970).¹⁵² Unterstellt man dem Spiel ein Zielstreben, so kann man die oben aufgestellte Beobachtung hier sowohl simpel und eindeutig als auch plastisch, erkennen, nämlich die Selbstmanipulation des Textes/Programmes auf der Ausgabeoberfläche. Etwas, das diesbezüglich im Rahmen der Technizität des Mediums angesprochen werden muss, ist der Zustand, dass sich das Computerspiel und die Erfahrungen aus dem Computerspiel in ein Zeitalter der Post-Reproduktion¹⁵³ einreihen könnten. Software, Computerspiele und im Allgemeinen auch digitale Kunst oder Literatur, findet bis zu einem gewissen Grade seine wesentliche Existenz nicht auf, z.B., Bildschirmen, sondern auf Speichermedien, unabhängig von deren Beschaffenheit, Zusammensetzung oder Verortung. Diese Kunstprodukte werden nicht mehr reproduziert, sondern kopiert. Eine Trennung zwischen Original und Abbild scheint kaum noch möglich zu sein. Neben den selbstverständlich bekannten juristischen und wirtschaftlichen Auswucherungen dieser Problematik, auch für die angesprochene Seite der Hersteller, hat dies auf einer Ebene der Ästhetik die Konsequenz, dass Digitalität wohl sehr bald in einen Status der Omnipräsenz rücken könnte und dadurch, auch im Zusammenwirken mit der Anonymität des Netzes, einen Zerfall von Originalität und Autorschaft mit sich bringt. Vorerst ist hier zentral, dass mit den Ideen Benjamins gedacht, eine Rückkehr der Aura auf neue Medien und Formen, nach dem sozusagen dunklen Zeitalter der mechanischen Industrie und Produktion, denkbar bzw. vorstellbar ist, so lange sie (in diesem Fall: die Spiele) ihr Ungewöhnliches nicht verlieren. Inwiefern der Rezipient allerdings aktuell an eine Betrachtung eines technischen Ausgabegerätes wie dem Bildschirm, als eine Leinwand akkommodiert ist, ist im besten Falle noch fragwürdig und zudem kann das Computerspiel, zumindest heute, seinen industriellen und kommerziellen Charakter kaum verbergen; was eine *Rückkehr der Aura* erschwert. Für so eine Betrachtung ist es

¹⁵¹ Vgl. hierzu: Aarseth: *Cybertext*, S. 20f.

¹⁵² Für die genauen Regeln und den Aufbau des Spiels, vgl.: [http://www.conwaylife.com/wiki/Conway's_Game_of_Life], 01.12.2012.

¹⁵³ Vgl. hierzu: Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1963.

weniger zentral, ob die Funktion der Computerspielwelten oder auch der textlichen (digitalen) Welten, um dabei zu bleiben, *geschrieben* werden. Was aber wesentlich ist, sind die durch das Spiel und den Spieler konstruierten narrativen Umwelten und Umgebungen, "that stretch in space, exist in time, and serve as habitat for a population of animated agents. These three dimensions correspond to what have long been recognized as the three basic components of narrative grammar: setting, plot and characters."¹⁵⁴

Als Übergang zum letzten Punkt dieses Kapitels, dem Spieler, soll ein Blick auf die Weise der Bedeutungsproduktion der vorherigen Punkte von Autor und Spiel berücksichtigt werden. Die erste Ebene hierbei bildet sicher der Code, der dadurch bereits in einem gewissen Rahmen die zweite Ebene der Bedeutung determiniert. Aus dieser Determination durch den Code wird dem Computerspiel von manchen Seiten auch die Möglichkeit genommen, in seiner Endwahrnehmung durch den Spieler als ein offenes (Kunst-)Werk betrachtet zu werden.¹⁵⁵ Durch die "cybernetic sign transformation,"¹⁵⁶ wie Aarseth den Übergang zwischen den Ebenen nennt, entsteht aber ein arbiträres Verhältnis zwischen den Bedeutungen der Ebenen, da die intern codierte Ebene nur über die Wege einer dem Code externen und ausdrucksfähigen Ebene für einen Spieler erfahrbar gemacht werden könnte. Die zweite Ebene der Bedeutung ist jene, die zwischen dem Spieler und den grafischen und textlichen Ausgaben der Benutzeroberfläche entsteht. Diese beide Ebenen, und das darf nicht verwechselt werden, sind dem Spiel aber immer gleich innewohnend. Dies schließt nun wiederum nicht aus, dass in der Betrachtung von Code kein Mehrwert liegen kann, auch seinem arbiträren Bedeutungsverhältnis zu der dem Spieler näheren und effektiv greifbaren zweiten Ebene zum Trotz: Code ist Kontext, sowie die Berechnung und Materialität auch stets Kontext sind. Dieser (bedeutungstiftende) Kontext wird in einer Untersuchung wie dieser nicht ignoriert, ist aber auch nicht der wesentlichste Punkt in der Fragestellung. Folgend soll nun über diese Ebenen der Spieler zum Thema gemacht werden, da in ihm der Prozess der Bedeutungsstiftung zeitgleich mündet, als auch entspringt - je nach Perspektive. Was einen Spieler im Kontext des Computerspiels,

¹⁵⁴ Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press 2001, S. 15.

¹⁵⁵ Vgl. hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 133.

¹⁵⁶ Aarseth: *Cybertext*, S. 40.

oder diesmal sogar im gesamten Kontext des Spiels, ausmacht, ist nicht einfach definiert, da dabei mit einer Menge von geladenen Begriffen argumentiert werden muss. Der Spieler ist auf keinen Fall *nur* ein Zuschauer, Leser oder ein passives Ende, für solche einheitlichen Positionen findet sich in der Beschreibung eines Spielers kein Platz, aber unter Umständen und in gewissen Situationen ist er *unter anderem* Zuschauer, Leser oder sogar passives Ende. Er ist ein Handelnder, theoretisch und zur Kontemplation kann er sich diesbezüglich auch in einer distanzierten Position befinden, aber praktisch ist der Spieler dem gegenläufigen Impuls, der auf eine Überwindung des Abstandes drängt,¹⁵⁷ meist ausgeliefert. Setzt sich ein Spieler an ein Spiel, so tritt er notwendigerweise in dessen Sphäre der Manipulation ein und dieser Eintritt bedroht bereits die Möglichkeit kontemplativer Distanz - der Eintritt des Spielers wirkt auf ludischer und narrativer Ebene und auch auf der Basis des Spielers selbst. In einem narrativen Computerspiel schafft der Eintritt somit eine Narration, die ohne den Spieler nicht sein könnte. Dies, in Kombination mit dem Einbrechen von Distanz, bedeutet, dass sich der Spieler, "im Gegensatz zum Leser, der das Buch mit Befremden beiseite legen kann, selbst die Hände schmutzig"¹⁵⁸ macht. Die Wirkung auf den Spieler ist dabei meist unmittelbar, seine eigene Wirkung auf das Spiel ist aber prinzipiell verzögert. Darunter ist zu verstehen, in Erinnerung an den Vergleich mit der Notenlehre weiter oben, dass zwischen der ersten Ebene der Bedeutung, dem Code, und dem Spieler immer die Ebene der Benutzeroberfläche liegt. Solche Oberflächen, die prinzipiell nur der Benutzerfreundlichkeit und der Verhinderung eines Eingreifens auf metapräskriptiver Ebene dienen, verlangsamen, wie Pias richtig bemerkt,¹⁵⁹ das schnellste System und diese Praxis ist bis zum heutigen Tag gängig. Benutzeroberflächen waren und sind die Kanäle des Spielers oder Users, über welche diese mit dem Spiel oder auch mit dem Computer an sich überhaupt in eine kommunikative Verbindung treten können. Benutzeroberflächen und die Regulierung von Geschwindigkeit sind Voraussetzungen für gelungene Interaktivität. Die ersten Computerspiele wie *Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958) oder das daraus resultierende und bekanntere *Pong* (Atari 1972) machen das "Tennispiel zur Metapher

¹⁵⁷ Vgl. hierzu: Rosenfelder, Andreas: *Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln: Kiepenheuer & Witsch 2008, S. 145.

¹⁵⁸ Ebd., S. 147.

¹⁵⁹ Vgl. hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 80.

gelingender Interaktivität [...] Das zeitkritische Spiel ist daher der Modellfall der Interaktivität selbst, die auf der Herstellung von Kompatibilität zwischen Mensch und Maschine beruht."¹⁶⁰ Die Ausführbarkeit des Codes ist unter normalen Umständen für den Spieler ohne eine Benutzeroberfläche nicht vorstellbar und dadurch auch nicht konsumierbar. Ist diese Konsumierbarkeit über die Benutzeroberfläche gegeben, so haben sich im Verlauf der Entwicklung von Computerspielen verschiedenen Ideen über einen (optimalen) Spieler entwickelt. Man stellte sich z.B. in den Anfangstagen der Adventurespiele den idealen Spieler als Leser vor, der alle Rätsel löst und sich der intendierten *plotline* ergibt. Heute allerdings versteht man, dass der Spieler, den man nicht mehr als Leser bezeichnen würde, viel weniger zuverlässig ist, als jene Idee aus den Anfangstagen vermuten lassen würde: "[The] more worldly, corruptible reader; a Faust, compared to the Sherlock Holmes of the early adventure games."¹⁶¹ Dabei muss noch erwähnt werden, dass der Spieler nicht nur mit dem Spiel, sondern noch grundlegender mit dem Computer selbst in ein interaktives Verhältnis tritt.

Ein letzter und eigener Punkt, der im Zusammenhang mit dem Spieler und mit dessen bedeutungsrelevanter Beziehung zum Spiel steht ist jener des Avatars und die Beziehung zwischen Spieler und Avatar, der bis hierhin immer nur im Vorbeigehen erwähnt wurde. Hans-Joachim Backe unterscheidet hierbei vier Modelle: Identifikation mit dem Avatar, Ikonizität des Avatars, Identität von Spieler und Avatar und das Rollenspiel.¹⁶² Da das Avatarkonzept immer wieder Thema in solchen Untersuchungen ist, soll nun nur kurz rekapitulierend ein Blick auf diese vier Modelle Backes geworfen werden, um dadurch sowohl bereits besprochene Beispiele als auch die Problematik der Distanz zwischen Spieler und Spiel etwas zu verdeutlichen und auch um für die noch kommenden Beispiele des sechsten Kapitels ein wenig mehr Vorarbeit zu leisten.

Unter einer Identifikation mit dem Avatar versteht man die Fähigkeit des Spielers seine eigene Identität von der des Charakters im Spiel zu trennen. Dementsprechend zeichnet sich diese Beziehung durch eine relativ hohe Distanz zwischen Spieler, Avatar und Spiel aus. Die zweite Perspektive, jene der Ikonizität des Avatars, beschreibt Backe wie folgt, indem er die Frage der Identität darin umkehrt:

¹⁶⁰ Ebd., S. 96.

¹⁶¹ Aarseth: *Cybertext*, S. 105.

¹⁶² Vgl. hierzu: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 332ff.

Nicht der Spieler versetzt sich in die Spielfigur, die Spielfigur wird zum Vehikel des Spielers [...] die Abbildungsfunktion von Objekten [verliert; Anmk. FK] an Bedeutung und wird zusehends durch eine Wahrnehmung ihrer Ikonizität verdrängt - der Spieler sieht 'durch die Objekte hindurch' nimmt nicht mehr sie selbst wahr, sondern abstrahiert sofort auf ihre Funktion, ähnlich wie ein Kartenspieler nicht die Illustrationen der Spielkarten betrachtet, sondern sich auf ihren Wert konzentriert.¹⁶³

Dies beschreibt selbstverständlich eine sehr konzentrierte Weise der Verhandlung zwischen Spieler, Spiel und Avatar, was mitunter auch das Spiel zu einer transparenten Funktion für den Spieler macht. Dieses Modell der Beziehungen ist für eine Betrachtung wie diese hier eher ungünstig, da in ihr narrative Elemente meist zugunsten ludischer und funktionaler Vorteile aufgegeben werden, welche die erwähnte Transparenz ermöglichen. Solcherlei Modelle finden sich eher bei Computerspielen, die in einem Kontext des Wettkampfes gespielt werden, z.B. im elektronischen Sport.

Unter der Identität von Spieler und Avatar ist nun zu verstehen, dass eine "Überlappung von Spieler und Avatar"¹⁶⁴ eintritt. Der Avatar wird dabei zur Manifestation des Spielers, und im Umkehrschluss wird der Spieler zur "in der Realität existierenden Komponente des Avatars."¹⁶⁵

Unter dem Modell des Rollenspiels versteht Backe "eine große Nähe zur Vorstellung des 'Freien Spiels' in der Spieltheorie, da das eigentliche Ziel des Spiels weder im Erringen eines Siegs noch in der Beherrschung besonderer Spielregeln besteht, sondern im Erlangen eines besseren Verständnisses der eigenen Situation bzw. der anderer."¹⁶⁶

Es scheint offensichtlich, dass nicht jedes dieser Modelle für die hier gestellten Fragen zentral sein wird oder kann. Nichtsdestotrotz ist eine Klärung und Beschreibung dieser Perspektiven notwendig, um folgend als auch rückbezüglich zu den bereits getroffenen Behauptungen eine Verbindung aufzubauen, wie sich bereits im nächsten Unterkapitel zeigen wird. Die in diesem Kapitel aufgebauten Verbindungen zwischen Autor, Spiel und Spieler, werden nun in der Theorie des Abstands konzentriert, indem das

¹⁶³ Ebd., S. 334 (Hervorhebung im Original).

¹⁶⁴ Ebd., S. 336.

¹⁶⁵ Ebd.

¹⁶⁶ Ebd., S. 340 (Hervorhebung im Original).

Augenmerk auf den Prozess des Spielens in und durch die Beziehung zwischen Spiel und Spieler gelegt wird.

5.3 Theorie des Abstands

Der Titel dieses Unterkapitels bezieht sich auf eine Idee von Claus Pias¹⁶⁷ die besagt, dass ein möglicher Sinn in Computerspielen nur durch eine veränderte Konstellation der Dinge und Objekte in deren Beziehung zum Spieler (oder auch, je nach verwendeten Modell: zum Avatar) eintreten kann. Wechselnde Konstellationen von Gegenständen werden bei dieser Idee zur Bedingung von Sinn und dadurch auch zur Bedingung von Bedeutung in und durch das Computerspiel. Folgend soll nun diese von Pias nur kurz angesprochene Theorie weiter gedacht werden, um daraus weitere Ergebnisse für diese Untersuchung zu gewinnen.

Die angesprochenen Veränderungen treten durch den ergodischen Akt des Spielens an den Tag und dementsprechend soll sowohl diesem Akt als auch dieser Theorie ein wenig mehr Platz gewidmet werden. Diese Prozesse bilden eindeutig einen relevanten Faktor in der Bedeutungs- und Sinnerzeugung des Computerspiels. Ein Punkt, der dabei zentral ist, ist die Erfahrung des Spielers. Aufgrund des häufig als jung bezeichneten Alters von Computerspielen, kommt es nicht so oft vor, dass man einen Blick auf die Spieleerfahrung der Spieler wirft, da die Spieler oft vorschnell ebenfalls dem Kindesalter des Spiels zugeteilt werden. Allerdings muss man hier nun aufzeigen, dass die Erfahrung vieler Spieler so weit reicht, dass sie Spiele zwar nicht auf einer metapräskriptiven Ebene beeinflussen können, allerdings sind sie aufgrund ihrer Erfahrung sehr wohl dazu fähig, Spiele mit ihren Objekten und Funktionen zu dekonstruieren, woraus häufig eine Marginalisierung der Narration entsteht. Auf der anderen Seite steht dabei die Erstwahrnehmung¹⁶⁸ von Spielen durch Spieler, die selbstverständlich in einem Zeitalter, welches dieses Medium sehr populär gemacht hat, auch allzeit gegenwärtig ist. Viele Spieler kommen über diese Lernphase in der Erstwahrnehmung gar nicht hinaus. Sie haben Schwierigkeiten mit den Prozessen der Identifikation oder können die Relevanz der zu manipulierenden Objekte nicht einschätzen, wodurch die angesprochene veränderte Konstellation im Spiel nicht

¹⁶⁷ Vgl. hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 133.

¹⁶⁸ Vgl. hierzu: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 309ff.

eintreten kann, und dadurch auch kein Sinn. Die Leistung des unerfahrenen Spielers in dieser Lernphase besteht darin, "den vorgeführten Einzelfall auf das Problem zu reduzieren und dieses Problem bewusst auf einen anderen ähnlichen Einzelfall zu übertragen, also vom Besonderen aufs Allgemeine, vom Fall aufs Modell und wieder zurück zu schließen."¹⁶⁹ Der induktive und deduktive Modus, mit dem Spiel über eine gewisse Distanz zu kommunizieren, ist somit bereits im Lernprozess des Spielens eingeschrieben. Über dieses Problem, dem Scheitern in der Lernphase, haben sich Ausformungen von Spielen entwickelt, die sich an bekannteren Medien orientieren, um dadurch einen Einstieg zu erleichtern. Zwar ist diese Methode einerseits, vor allem aus einer wirtschaftlichen Perspektive, nachvollziehbar, aber andererseits ist sie schlichtweg kontraproduktiv für das Wesen des (narrativen) Spiels. Nun gibt es natürlich auch Spiele, die diese Dekonstruktion von der Seite des erfahrenen Spielers rein aus ihrer Natur heraus nicht erlauben, da eine Degradierung der Narration einem Aufgeben gleich kommen würde. Dies ist aber zum aktuellen Zeitpunkt nicht der Standardfall und damit geht einher, dass sich die Leistung des Spielens oft schon mit dem Entdecken der Funktionsweise eines Programmes oder Spieles erschöpft. Dies hängt zurzeit vor allem damit zusammen, dass Spiele, die dem gleichen oder ähnlichen Genre entspringen, meist wie Klone wirken und eigentlich nur über ihre Narration voneinander zu unterscheiden sind. Hier spielt natürlich der wirtschaftliche Faktor die maßgebliche Rolle, denn es wird das hergestellt, was verkauft werden kann. Dieser wirtschaftliche Einfluss ist im Bereich einer Verhandlung von Computerspielen, auch in einer Verhandlung über die ästhetischen Merkmale von Computerspielen, immer und allseits präsent und dementsprechend ist es häufig sehr voreilig, das Medium in Bezug auf seine Popularität zu beurteilen, da die wirtschaftlichen Faktoren nicht immer mit jenen der Ideen von Designern und Programmierern vereinbar sind. Es gibt noch anderweitige Anstrengungen, Spiele von solchen Fesseln zu befreien, indem z.B. Hersteller über öffentliche Gelder gefördert werden (wird unter anderem in Kanada betrieben) oder auch indem ihre Entwicklungen andere Forschungen vorantreiben. Der sehr erfolgreiche deutsche Entwickler *Crytek* steht z.B. in einem Verbund mit Universitäten zur Erforschung informationstechnologischer Infrastrukturen und Software für eine Verwendung im medizinischen Umfeld, welche hauptsächlich über ihre Einnahmen aus

¹⁶⁹ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 23.

Computerspielen finanziert wird. Weiter werden Spiele auch bewusst in den kulturellen Alltag eingebunden, so ist z.B. *The Void* (Ice-Pick Lodge, 2008) im Museum für moderne Kunst in Moskau ausgestellt worden.

Über diese Theorie des Abstands lässt sich schlussfolgern, dass im Abstand des Spielers ein Scheitern der Narration gesehen werden kann, obwohl dieser Akt des Spielens, weder einem anarchistischen noch einem subversiven Spielen gleichkommt. Erklären könnte man diesen Drang des Spielers z.B. über die natürlich vom Spiel ausgestrahlte Faszination zur Manipulation, die in einer solchen Spielart des Abstandes womöglich in einer reineren Form konsumiert werden kann. Dies ist aber Spekulation. Was keine Spekulation ist, ist, dass das Spiel aus sich heraus prinzipiell festlegt, was möglich ist, und welche Ereignisse oder Handlungen nicht möglich sind. Was das Spiel nicht festlegen kann, ist, welche dieser Punkte vom Spieler ignoriert werden. Dies ist mit ein Grund, warum viele der Ideen hier am besten über abstrakte Spiele verdeutlicht werden können, da in ihnen der Raum dieses potentiellen Ignorierens gänzlich fehlt. Die Beispiele aus der abstrakteren Spielewelt sind bereits dermaßen auf ein Skelett minimiert, dass keine Elemente mehr implantiert sind, deren Weglassen keiner Aufhebung des Spieles in seiner Ordnung gleich kommen würde. Das Spiel braucht Grenzen, binnen welcher es dem Spieler erlaubt ist, ein Konzept oder eine Idee zu erkunden. Dies ist nötig, da die Aktionen des Spielers, egal wie unvorhersehbar, bis zu einem gewissen Grad von den Programmierern und Spieledesignern antizipiert werden müssen, um die Ordnung des Spiels aufrecht zu erhalten. Eine Alternative ist die Schaffung eines Systems, dessen Komplexität es den Spielern nicht zulässt, das Spiel in eine für sie transparente Position zu rücken. Dies wird manchmal in Rollenspielen versucht, allerdings nicht immer glücklich oder gar gelungen umgesetzt. Noch ein anderer Zugang wäre, die Überschreitung der vom Spiel gesetzten Grenzen zu simulieren, was eine Verletzung der Spielsphäre legitim machen würde. Insgesamt kann man aber beobachten, dass das Verlangen der Spieler und der Zwang im Herstellungsprozess einander sozusagen zuwider laufen. Spielen heißt größtenteils "nicht die Gegend zu bewundern, sondern auf die Steuerungssignale zu achten",¹⁷⁰ was

¹⁷⁰ Ebd., S. 163.

wiederum gelernt werden kann, so wie die *parole* eines Telegrafisten gelernt werden kann.¹⁷¹

Diese Theorie des Abstands bedeutet für die vorliegende Untersuchung somit ein Scheitern in der Kontemplation und auch in der Wahrnehmung von Narration. Allerdings ist dieses Problem prinzipiell nicht im Wesen des Spiels verwurzelt, sondern eigentlich viel eher in der Umsetzung und vor allem in der Vermarktung des Mediums. Die Lösung besteht darin, das gelernte Spielen nicht dadurch ungenutzt zu lassen bzw. es nicht in seiner Kontraproduktivität zu fördern, indem man dem Spieler erlaubt durch das Spiel hindurch zu sehen, sondern indem man diese erfahrene Form des Spielens in den Prozess einbindet und eine bedeutungsstiftende und relevante Instanz abseits der Konstellationen von Gegenständen schafft, nämlich eine Narration auf und mit der ludischen Ebene. Hierin ist eine allgemeine Argumentation dieser Auseinandersetzung zu finden: Computerspiele sind meist mehr, als die höchsten Platzierungen auf den Verkaufsranglisten. Zu alledem reihen sich dann auch noch Beispiele ein, die nicht dem vermarktbareren Format unterworfen wurden und eigenständig eine Verbindung von Narration und Spiel, manchmal auch über die Abkürzung der Immersion, hergestellt haben, um in dieser Verbindung eine essenziellere Handhabung des Mediums zu finden. Dies sind auch in den meisten Fällen jene Spiele mit positivem kritischem Feedback und mit gelungenen Innovationen und ab und an sind dies sogar die Spiele, die schwarze Verkaufszahlen schreiben.

5.4 Alternative Perspektiven

Die bis jetzt in diesem zweiten Teil angeführten Beispiele rund um eine Theorie der Narration durch Computerspiele waren meist abgeleitete und/oder weitergedachte Ideen aus den Bereichen der Komparatistik, Philosophie, Medienwissenschaft und auch noch aus anderen Disziplinen. Da es unmöglich ist, all diesen Gedanken und auch jenen, die in diesem Rahmen keinen Platz finden können, gleich gerecht zu werden, sollen an dieser Stelle in einer kompakteren Form einige dieser Ideen angesprochen werden. Die Punkte nehmen dabei Bezug auf das, was bisher im zweiten Teil behauptet und argumentiert wurde. Sie dienen zur Erweiterung des bisher aufgestellten Spektrums an

¹⁷¹ Vgl. hierzu: Ebd., S. 27.

möglichen Perspektiven, über welche man den Untersuchungsgegenstand entgegen kommen kann. Es gilt lediglich ein kleines Glossar interessanter und alternativer Positionen zu entwerfen, um in diesen nicht immer zentral diskutierten Perspektiven einen Mehrwert für die hier aufgestellte Untersuchung zu finden und um dadurch zeitgleich zu veranschaulichen, dass es in einem relativ jungen Gebiet sehr häufig Vorteile bringt, wenn man versucht über den Kanon hinaus zu schauen.

5.4.1 Spielverderber und Falschspieler

Die im vierten Kapitel bereits kurz angesprochenen Spielverderber und Falschspieler, sind in diesem Kontext weniger als spezifische Typen auf der Rezeptionsseite von narrativen Computerspielen zu betrachten, sondern eher als ein generelles Verhalten zu klassifizieren. Die unabdingbare Ordnung des Spiels zieht immer auch das Verlangen und die Neugierde mit, diese Ordnung zu durchbrechen, was eigentlich eine der wenigen Möglichkeiten ist, denen das Spiel nicht nachkommen kann ohne dabei aufzuhören Spiel zu sein. Es wurde immer wieder angesprochen, wie hier versucht werden soll nach dem Einzigartigen und Besonderen der Narration durch Computerspiele zu suchen. Dabei muss auch erwähnt werden, dass diese Suche mit einem Umstürzen der Spielordnung seine Grenze findet:

Gegenüber den Regeln eines Spiels ist kein Skeptizismus möglich. Ist doch die Grundlage, die sie bestimmt, unerschütterlich gegeben. Sobald die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen.¹⁷²

Diese Beobachtung fällt Huizinga bereits im ersten Kapitel seiner Auseinandersetzung, welches das Wesen des Spiels thematisiert. Dies veranschaulicht die Prämisse des Spiels, was jedem noch folgenden und auch jedem bereits erbrachten Forschungsergebnis vorangestellt ist.

Nun steht es um das Spielverderben und Falschspielen so, dass in beiden Verhaltensweisen, vor allem im Spielverderben, jede Deklination des Zerbrechens von Spielordnung gefunden werden kann. Das Falschspielen ist sogar etwas, das in manchen Fällen sogar vom Spiel, weniger aber von dessen Mechanik im Speziellen, indirekt gefördert wird. Dies kann man z.B. auf das Suchen und Entdecken von Geheimnissen

¹⁷² Huizinga: *Homo Ludens*, S. 20.

beziehen, wie es im Rahmen der *easter eggs* besprochen wurde. Spieler werden immer wieder, fast schon mechanisch, falls es ihre Erfahrung zulässt, Spielräume nach Objekten durchsuchen, die außerhalb der eigentlichen Ordnung wahrgenommen werden wollen, obwohl dieses Suchen zu ihrem Zeitpunkt der Verhandlung nur selten eine Voraussetzung für ein erfolgreiches Spielen stellt. Dies ist zwar kein Falschspielen im expliziten Sinne, allerdings gilt es festzumachen, dass diese Intuition kaum in einem produktiven Zusammenhang zur Beziehung zwischen den ludischen und narrativen Ebenen des Spiels steht. Computerspiele und deren Designer müssen erst die Möglichkeiten und Fähigkeiten entdecken, über welche das Medium dieses Verhalten gekonnt in eine Spielmechanik einbinden kann, da es dadurch thematisiert werden könnte und dadurch wiederum der Versuch gewagt werden könnte, dem Spiel mehr von seiner Individualität zuzuschreiben.

5.4.2 Das moralische Alibi

Das moralische Alibi findet man in einer Vielzahl aktueller und auch populärer Computerspiele und es wird häufig als eine Entschuldigung für die Narration durch Computerspiele angesehen. Unter dem moralischen Alibi ist - um es im Sinne dieser Auseinandersetzung zu definieren - eine narrative Decke zu verstehen, die über die ludische Ebene des Spiels gelegt wird, nicht aber mit dieser vernäht oder verbunden wird. Dabei handelt es sich um Geschichten, die über dem Spiel schweben und schlichtweg austauschbar sind. Sie haben keinen Zusammenhang zur Spielmechanik und sind im Prinzip eines der offensichtlichsten Symptome einer Medienabhängigkeit von Computerspielen, da mit einem moralischen Alibi einfach bekannte und familiäre Strukturen und Entwicklungen auf das Spiel gelegt werden können. Rosenfelder bezeichnet es als das "Alibi für die willkommene Zeitverschwendung, genau wie in den ältesten Ritterromanen."¹⁷³ Dies ist oft ein Grund, warum den Geschichten, die durch Computerspiele erzählt werden, Trivialität nachgesagt wird. In diesem Falle ist es aber angebracht, das *durch*, welches in diesem Verlauf immer wieder bewusst verwendet wurde und wird, mit einem anderen Fall zu ersetzen. In diesen Situationen, wenn Spiel und Narration in keiner wirklichen Verbindung stehen, hat die an sich meist schon dünne und triviale Struktur der Narration sofort, und wohl auch gerechtfertigt, noch

¹⁷³ Rosenfelder: *Digitale Paradiese*, S. 23.

weniger Relevanz, als man ihr überhaupt nachsagen möchte. Hier kann man, mit Pias, von einer Verhandlung des Spielers sprechen, in welcher das Spiel und seine ludischen Funktionen in einem gewissen Rahmen zu Funktionen des Zufalls mit wenig Kontext werden. Dies bringt mit sich, dass dem Gedächtnis des Spielers weniger abverlangt wird, aber dessen Verarbeitungsgeschwindigkeit dafür umso mehr gefördert wird.¹⁷⁴ Es findet eine Bewegung von der Interaktivität hin zu einer Interpassivität statt, welche an dieser Stelle über die Teilnahmslosigkeit des Gedächtnisses und über den Verlust einer "ideology of influence"¹⁷⁵ auf der Spielerseite definiert werden kann.

5.4.3 Geschwindigkeit

Geschwindigkeit ist ein Aspekt und ein Begriff, der bei der Behandlung von Technik immer wieder auftritt. Dabei kann darunter die sich immerwährend steigernde Kapazität der Datenverarbeitung verstanden werden und in welchem exponentiellen Zusammenhang dies mit der Erschaffung künstlicher Intelligenzen steht. Diese außertextlichen Phänomene sind selbstverständlich Faktoren, deren Einfluss auf die Entwicklung von Computerspielen und auch auf die Narration durch Computerspiele kaum unterschätzt werden kann, allerdings dürften Behauptungen diesbezüglich und zu diesem Zeitpunkt wohl kaum mehr als Spekulationen sein.

Geschwindigkeit ist allerdings auch eine relevante Perspektive, über welche man intradiegetische Entwicklungen analysieren kann:

Das gelungene Spiel ist weder zu schnell und damit unspielbar, noch ist es zu langsam und damit langweilig [...] Dabei kann sich das Optimum der Geschwindigkeit innerhalb des Schwierigkeitsempfindens in verschiedenen Kulturkreisen und zu verschiedenen Zeiten unterscheiden.¹⁷⁶

Diese Abmessung einer Geschwindigkeit von Spiel, steht in einem direkten Zusammenhang mit den Übergängen in Spielen, die auf verschiedenen Ebenen zu finden sind. Einmal die bereits angesprochenen Übergänge zwischen den bedeutungstiftenden Ebenen von Code und Benutzeroberfläche. Benutzeroberflächen sind sehr effektiv darin, dem Spieler das Tempo vorzugeben. Sie regulieren die eigentlich potentiell hohe Geschwindigkeit der codierten Ebene, verlangsamen sie und

¹⁷⁴ Vgl. hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 250.

¹⁷⁵ Aarseth: *Cybertext*, S. 178.

¹⁷⁶ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 26.

filtern sie in eine konsumierbare Ausgabe, welche Langsamkeit nicht mehr in einem umstürzenden Sinne bestraft. Ein weiterer Übergang, der in einem direkten Zusammenhang mit der Geschwindigkeit des Spiels steht, wäre jener zwischen Bildschirm (Spielewelt) und Realität. Je optimaler die Geschwindigkeit des Spiels auf den Spieler abgestimmt ist, desto schwerer wird es für den Spieler, diesem *flow*¹⁷⁷ zu entkommen. Geschwindigkeit ist somit ein enormer und sehr relevanter Faktor im Bereich der Psychologie von Spielen und Spielern. In der weiteren Folge muss natürlich, um mehr auf die Einbindung von Narration durch Geschwindigkeit zu rücken, die Narration als Bewegung betrachtet werden. Erzählen hat ein Tempo, unabhängig von dessen Medium, das sich in einer sehr engen Beziehung mit dem, in diesem Fall, Spieler entwickelt. Dies ist ein Punkt, der von der Seite des Spieledesigns wohl nur sehr schwer vorherzusehen ist.

5.4.4 Der illiterate User

Der illiterate User ist ein Vorschlag, den Claus Pias im Zusammenhang seiner Diskussion um Computerspiele und Arbeitswissenschaft aufbringt. Darunter versteht er, "dass auch die besten Arbeiter nie die Wissenschaft dessen verstehen werden, was sie tun. Der Arbeiter als illiterater User hat jeweils nur die Option, die das bereits compilierte Programm bereitstellt, und ist weder kompetent noch befugt, den Sourcecode zu lesen, der ihn verhält."¹⁷⁸ Dies bezieht sich ein weiteres Mal sowohl auf den Aspekt der Geschwindigkeit als auch auf die mehrmals angesprochene Schicht der Benutzerebene als Schutz vor metapräskriptiven Eingriffen und Betrachtungen des Codes durch den User oder eben Spieler. Computerspiele wie wir sie kennen und wie sie hier vorgestellt und analysiert werden, existieren nur über diese Voraussetzung des illiteraten Users, der nicht fähig ist und nicht fähig sein kann zu verstehen, was ihn zurück hält. Die Verhandlung über diese Schicht der Benutzeroberfläche durch den illiteraten User erklärt Pias wie folgt:

Um nämlich ein betriebssystemkonformes Verhalten der illiteraten Arbeiter zu gewährleisten, ist die Einführung einer Zwischenschicht nötig, auf der Präskriptionen möglich sind, die

¹⁷⁷ Vgl. hierzu: Csikszentmihalyi, Mihaly: *Flow. Das Geheimnis des Glücks*. Stuttgart: Klett-Cotta 2007.

¹⁷⁸ Vgl. hierzu: Kittler, Friedrich: *Die Evolution hinter unserem Rücken*. In: Kaiser / Matejovski / Fedrowitz (Hg.): *Kultur und Technik im 21. Jahrhundert*. Frankfurt / New York 1993, S. 221ff. Zitiert nach: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 30.

aber zugleich ein Eingreifen auf metapräskriptiver Ebene verhindert, eine Schicht, auf der die Arbeitsparameter ablesbar sind, die aber eine Lektüre jener Formeln verhindert, die diese Parameter generieren.¹⁷⁹

Computerspielen bedeutet eben gerade, so Pias weiter, dass es nicht um das Lesen von Programmcode geht, denn "illiterat zu sein ist gewissermaßen Voraussetzung für Actionspiele, bei denen es um die rückgekoppelte Rhythmisierung von audiovisuellen Stimuli und sensomotorischen Reaktionen geht."¹⁸⁰

Diese Position des illiteraten Users ist vor allem deshalb interessant, da sie über ihre Definition darauf verweist, dass dem Verständnis ein Grad von Unkenntnis vorausgehen muss. Die zentrale Frage für diese Untersuchung ist somit, inwiefern diese Unkenntnis über die Ausführbarkeiten von Code Einfluss auf die Ebene des bedeutungstiftenden und narrativen Spiels hat, wenn Berechnung immer Kontext ist. Code bedingt alle (innertextlichen) erdenklichen Ausformungen, Räume und Möglichkeiten eines Computerspiels. Die Grenzen des Codes sind die Grenzen des Spielraumes, allerdings sind sie nicht immer auch die Grenzen der Spielerfahrung, welche sich auch aus Wissen zusammensetzt, das der Spieler in das Spiel mit hinein nimmt. Weltwissen und Code ist somit ein guter Ansatzpunkt um zu verdeutlichen, woraus sich die Spielerfahrung im Prozess des Spielens ergibt. Weder Code kann das Wissen eines Spielers gänzlich antizipieren, noch kann der Spieler alle möglichen Ausformungen der gewährten Spielräume erahnen (weil er illiterat ist). Was zählt, ist die Überschneidung dieser beiden Bereiche. Dieses Spektrum kann vom Spieler verstanden werden, ohne die Fähigkeit zu besitzen, Code lesen zu können (oder überhaupt Zugriff auf den Code zu haben). In diesem Moment übersteigt der Spieler seine Unkenntnis, um auf einer nächsten und einzigartigen Ebene zu einem Verständnis zu kommen.

5.4.5 Labyrinth und Linearitäten, Multiformen und Manipulationen

Diese Begriffe werden praktisch in jeder Auseinandersetzung über Narration durch Computerspiele angesprochen und sind dementsprechend bereits geprägt, geladen oder sogar überladen. Spielen, oder auch Texten, eine Struktur oder Form des Labyrinthes unterzulegen ist nicht neu und ist bereits mehrfach in der Literatur selbst zum Thema

¹⁷⁹ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 33.

¹⁸⁰ Ebd., S. 62.

gemacht worden, wie z.B. in der Kurzgeschichte *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941) von Jorge Luis Borges, um nur ein Beispiel zu nennen. Aarseth, der der Diskussion rund um die Labyrinth-Struktur von Narrationen viel Platz in seiner Untersuchung einräumt, unterscheidet Labyrinth dabei nach deren Formen und nennt sie entweder "unicursal" oder "multicursal".¹⁸¹ Unter der ersten Form versteht man dabei ein Labyrinth, das einen Weg für ein Ziel zur Verfügung stellt und unter der zweiten Form versteht man ein Labyrinth, das mehrere Wege für ein Ziel zur Verfügung stellt. Aarseth, um in den Kontext des Computerspiels zu kommen, konzentriert und orientiert sich am Konzept des Labyrinths und spricht über dieses als "a complex building with many entrances/exits, [...] sometimes changing."¹⁸² Diese Ausformung des Konzepts Labyrinth auf die Strukturen und Weisen von Computerspielen malt ein sehr bewegliches und anpassungsfähiges Bild vom Medium und von dessen Narrationsformen und -mustern. Spiel und vor allem Narration durch das Spiel wird zu einem Rhizom von Räumen und Räumlichkeiten, was, so möchte man meinen, eine Betrachtung der Narration sehr erschwert. Solche Perspektiven, wie jene das Spiel als Labyrinth zu betrachten, bringen allerdings mit ihren Wurzeln in der konventionellen Literatur mit sich, dass auch Betrachtungen und Interpretationen annektiert werden. So behauptet Backe z.B.: "Das gesamte Spiel als Text zu bezeichnen, bedeutet, es als 'Handlung innerhalb eines Textes' zu verstehen, und damit wieder auf lineare narrative Formen zurückzuprojizieren."¹⁸³ Dies ist unter einer narrativen Linearität in einem ludischen Geflecht zu verstehen. Es muss klar sein, dass Computerspiele wie sie hier behandelt werden, meist mehr nicht erzählen, als sie erzählen. In dieser Menge an Nicht-Erzähltem aber den Grund zu finden, um über das Computerspiel als eine multilineare Narrationsform zu sprechen, kommt lediglich einem Kratzen an der Oberfläche gleich. Allein schon die Aspekte der Wiederholung, oder des "skipping,"¹⁸⁴ das Aarseth im Verweis auf den Barthes'schen Ausdruck der *tnesis* (gr. τμήσις Abtrennung) erstellt, als auch die Probleme bezüglich des Tempos der Erzählung, dehnen eine hypothetische Multilinearität des Computerspieles dermaßen aus, dass aus

¹⁸¹ Vgl. hierzu: Aarseth: *Cybertext*, S. 8.

¹⁸² Aarseth: *Aporia and Epiphany in Doom and the Speaking Clock*, S. 33.

¹⁸³ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 142 (Hervorhebung im Original).

¹⁸⁴ Vgl. hierzu: Aarseth: *Cybertext*, S. 47. Aarseth argumentiert im Bezug auf Barthes, dass niemand Wort für Wort liest und dass der Autor nicht beeinflussen kann, was nicht gelesen wird.

dem Raster einer vergabelten Erzählung bald nur noch eine dicke Linie wird, welche für den Raum, und nicht für den spezifischen Weg der Narration steht. Jener Raum steht für das authentische Möglichkeitsspektrum der Handlungen und der Narration und das Medium Computerspiel kann es schaffen, so einen Raum zu erstellen ohne dabei "the interactors pleaseure in navigation"¹⁸⁵ zu zerstören. Das Labyrinth wird dabei zum buchstäblichen Labyrinth, das die Metapher einer Multikursualität, die häufig unkursalen Texten aufgelegt wird, entzaubert und effektiv zu diesem Labyrinth wird.¹⁸⁶ Zu dem Aspekt der Wiederholung gilt es hier in diesem Kontext und nachtragend zu ergänzen, dass etwas immer anders sein wird, ebenso, um auch noch einmal einen Kreis zum Vergleich mit der Notenlehre zu schlagen, wie sich Musikaufführungen drastisch voneinander unterscheiden können, obwohl sie als eine Aufführung desselben Werkes mit der einen Partitur gelten können.¹⁸⁷

Alle Beobachtungen, vor allem jene über narrative Linearität und über Aspekte wie Wiederholung, bündelt Janet Murray nun im Ausdruck "multiform story": "I am using the term *multiform story* to describe a written or dramatic narrative that presents a single situation or plotline in multiple versions, versions that would be mutually exclusive in our ordinary experience."¹⁸⁸ Multiform und Multilinearität sind somit nicht ein und dasselbe. Während man sich unter der multilinearen Erzählung jene Gabelungen vorstellt, die sich bei jeder neu zu treffenden Entscheidung bilden, wobei diese Entscheidungen auf ludischen oder narrativen Ebenen zu fällen sein können, ist unter einer multiformalen Erzählung eher das Nebeneinander von Versionen zu verstehen, die sich über den einen Prozess des Spielens, in der einen Spieleerfahrung und aus der persönlichen Geschichte heraus filtern lassen. Die (narrative) Spielwelt eher als eine Anketzung von Versionen zu betrachten, wobei einer Version nicht nur eine einzige weitere Version folgen muss und wobei auch aus zwei Versionen, nicht nur eine weitere Version entstehen kann, ist dementsprechend um einiges tiefer als die reine Betrachtung der Kette als ein vergabelter Weg mit all seinen nicht bewanderten Pfaden. Das ändert nichts daran, dass das Spielerlebnis und die Spielgeschichte das sind, was am Ende eines Spiels als eine Kette von Entscheidungen übrig bleibt. Allerdings ermöglicht es

¹⁸⁵ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 134.

¹⁸⁶ Vgl.: hierzu: Aarseth: *Cybertext*, S. 8.

¹⁸⁷ Vgl hierzu: Goodman: *Weisen der Welterzeugung*, S. 22.

¹⁸⁸ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 30 (Hervorhebung im Original).

eine multiformale Betrachtung, dass man in einigen dieser Kettenglieder mehr finden kann, als bloß ihre Herkunft aus Entscheidungen. Man findet die Manipulationen des Spielers, die mehr ist als eine reine Kette von Entscheidungen. Die Manipulationen des Spielers greifen nicht nur in die erzählende Welt ein, sondern formen diese dadurch auch um, was wiederum auf das "sometimes changing" von Aarseth verweist. Multilinearität und Entscheidungen haften dem narrativen Modell und den narrativen Möglichkeiten des Computerspiels eine Starre an, die prinzipiell nicht wesentlich für das Medium ist. Dieser offene und flexible Raum, wie man ihn im Gegenzug nennen muss, bildet die Grundlage für das, was Murray eine "kaleidoscopic structure"¹⁸⁹ nennt, worunter man die Fähigkeit versteht, simultane Handlungen über verschiedene Wege zu präsentieren. Die kaleidoskopische Leinwand "can capture the world as it looks from many perspectives - complex and perhaps ultimately unknowable but still coherent."¹⁹⁰ Hierin findet man wiederum eine Perspektive, die sich einem unnachahmbaren Charakteristikum des Mediums verschrieben bzw. gewidmet hat.

5.4.6 Simulation und Repräsentation

Das Computerspiel, um folgende Analogie zu klären, ist keine Fotografie eines Flugzeuges, sondern eine Simulation mit entsprechender Zeichenproduktion:

A photograph of a plane will tell us information about its shape and color, but it will not fly or crash when manipulated. A flight simulator or a simple toy plane are not only signs, but machines that generate signs according to rules that model some of the behaviors of a real plane.¹⁹¹

Ganz im Sinne der hier angestrebten symptomatischen Untersuchung zeigt sich hiermit im Simulationskonzept, ohne dieses für die Computerspielforschung sehr wesentliche Konzept an dieser Stelle weiter auszubreiten, eine Substitution des Realen mit einer Simulation dessen Komplexitäten. Die Simulation bzw. das Computerspiel erzeugt Symptome die auf das Reale, das, was es zu simulieren gilt, verweisen.¹⁹² Aber erst sobald man die Simulation als solche identifiziert, bekommt sie einen Verweischarakter,

¹⁸⁹ Ebd., S. 157.

¹⁹⁰ Ebd., S. 162.

¹⁹¹ Frasca, Gonzalo: *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology.* [http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf], 25.05.2005. Zitiert nach: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 112.

¹⁹² Vgl. hierzu: Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*. Berlin: Merve 1978, S. 10.

der über ihr simuliertes Objekt hinaus reicht. Simulationen können im Optimalfall zum Bestandteil eines kulturellen Gedächtnisses werden, wodurch sie zu einer kulturtheoretischen Kategorie erhoben werden. Der Simulation kann im Kontext des Computerspiels, und dabei ist nun überhaupt nicht ausschließlich das erzählende Computerspiel gemeint, die kurze Arbeitsdefinition vorausgeschickt werden, dass man unter einer Simulation "abgeschlossene Räume, innerhalb derer Experimente durchgeführt werden können, die Rückschlüsse auf die Realität erlauben"¹⁹³ verstehen kann.

Hier herrscht noch ein kleiner Disput zwischen der Betrachtung und Handhabung von Computerspielen oder auch nur von bestimmten Computerspielen als Simulationen, oder als Repräsentationen bzw. auch als Illusion. Das *So-Tun-Als-Ob* und die nachahmenden und fikionalisierenden Momente (Mimik) beobachtet bereits Backe als einen Aspekt, der erstaunlich selten erörtert wird.¹⁹⁴ Unterm Strich kommt dann Claus Pias zu dem Ergebnis, dass das relevante in dieser Auseinandersetzung die Schaffung einer so genannten mimischen Allwissenheit ist, worunter eine hinreichend gelungene Simulation verstanden wird, die es dem Spieler erlaubt in das Spiel einzudringen, ohne dabei auf einer metapräskriptiven Ebene gefordert zu werden. Sie befähigt den Spieler, mit und durch das Spiel (wie das Spiel) zu denken.¹⁹⁵ Repräsentationen, so bemerkt Backe im Verweis auf Nelson Goodmans Ideen, stellen "einen komplexen Vorgang der Übersetzung [dar], der geprägt ist von kulturellen Konventionen und Kompensationsstrategien, die die Unterschiede zwischen Realität und Repräsentation vermindern sollen."¹⁹⁶ Die Simulation und Repräsentation des Computerspiels erschöpft sich also gerne über kulturelle Konventionen und Kompensationsstrategien in der bereits angesprochenen Schnittmenge zwischen Code als Prätext und einem Weltwissen des Spielers.

5.4.7 Der Eliza-Effekt

Eliza ist ein computergenerierter Charakter, dessen Programm 1966 von Joseph Weizenbaum erstellt wurde. Das Programm Eliza simuliert dabei das

¹⁹³ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 282.

¹⁹⁴ Vgl. hierzu: Ebd., S. 244.

¹⁹⁵ Vgl. hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 129.

¹⁹⁶ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 299.

Kommunikationsverhalten eines Psychotherapeuten und mit den Auswertungen dieses Programmes kam Weizenbaum zum Schluss, dass die Benutzer begannen, der Simulation humane Intentionen und Gefühle zuzuschreiben. Diese Verwechslung, von computergenerierten und -gesteuerten Verhalten mit wirklichem und direktem menschlichen Verhalten hat sich als der Eliza-Effekt in die Geschichte eingeschrieben. Darunter versteht man weiter, dass in die von Computern erzeugten Zeichen mehr Wert hinein gelesen wird, als darin eigentlich zu finden ist. Dieses Phänomen ist von enormer Bedeutung für computergenerierte Literatur oder auch für so genannte *chatterboxen*, worunter man, wie bei Eliza, computergesteuerte Kommunikationsprogramme versteht.

Dies steht nun in einem direkten Zusammenhang mit der hier zu analysierenden Narration durch Computerspiele. Es kommt der Moment, in welchem sich Narration in Spielen nicht mehr nur über eingeschriebene Skripts und Cutscenes bewegt, sondern mit welchem Narration durch das Spiel entstehen wird. Der Autor, wie bereits besprochen wurde, hat bereits jetzt Schwierigkeiten, Kontrolle über die Narration und Verwendung seines Produktes aufrecht zu erhalten: "How can they retain control over the story yet still offer interactors the freedom of action, the sense of agency, that makes electronic engagement so pleasurable?"¹⁹⁷ Sowohl mit der Entwicklung ausgeklügelter Narrationsmodelle für Spiele als auch mit dem Trend zu einer fotorealistischen Darstellung in Spielen, wird sich der Eliza-Effekt also durchaus als noch genauer zu betrachtendes Phänomen im Kontext der Narration durch Computerspiele herausstellen, vor allem da die Wahrnehmung und die Perspektiven nach einem Überbrücken des *uncanny valley*¹⁹⁸ noch nicht wirklich erforscht worden sind. Zudem stellen sich hierbei einige Fragen rund um künstliche Intelligenz, was aber an dieser Stelle zu weit führen würde.

¹⁹⁷ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 187.

¹⁹⁸ Vgl hierzu: *Extra Credits. The Uncanny Valley*. Season 3, Episode 16. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *Penny Arcade* 2011. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/the-uncanny-valley>], 01.12.2012. Unter dem *uncanny valley* (eine Hypothese aus dem Jahre 1970, aufgestellt von Masahiro Mori in seinem Essay *The Uncanny Valley*, einsehbar unter [<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>], 01.12.2012) versteht man das Schwinden der humanen emotionalen Akzeptanz bei digitalen Darstellungen, 3D-Animationen, in der Robotik oder sonstigen Formen der künstlichen Intelligenz, die einem Antropomorphisierungsprozess unterlaufen. Je näher sich diese Prozesse an eine exakte Abbildung des Menschen nähern, desto familiärer und akzeptierter werden sie für den menschlichen Betrachter. Allerdings schwindet diese Akzeptanz kurz bevor man sich einer exakten Abbildung nähert auf Null, da eine menschenähnliche Abbildung, die noch nicht identisch ist, auf den Menschen abstoßend wirkt.

5.4.8 Über das Erkunden

Oft wurde von Spielräumen oder Spielplätzen gesprochen. Was genau ist unter solchen Begriffen, vor allem in Bezug auf eine Narration durch Spiele, zu verstehen? Es sind die Erfahrungsräume, die der Designer dem Spieler zur Erkundung und Exploration zur Verfügung stellt und diese Erfahrungsräume können in bestimmten Spielen zum Kontext der Geschichte werden, indem sie ihr Freiheitspotential gelungen ausspielen: "The more freedom the interactor feels, the more powerful the sense of plot. Since plot is a function of causality, it is crucial to reinforce the sense that the interactors choices have led to the events of the story."¹⁹⁹ Erkundungsräume sind Lernräume: "Children play with a certain toy or play out a certain imaginative experience until it has absorbed all the emotional ambivalence they feel about the subject, and then they are ready to transfer their feelings to the world at large, to [...] the 'whole cultural field.'"²⁰⁰ Mit den Konzepten der Erkundung und Freiheit geht einher, dass man sich im Rahmen eines Computerspiels dann anstatt: "What have I read?" viel eher fragt: "Have I read it all?"²⁰¹ Aarseth beobachtet hierbei nun ein Prinzip der Anamorphose (*gr.* ἀναμόρφωσις Umformung), worunter er das Verstecken wesentlicher Aspekte eines Kunstwerkes vor dem Betrachter versteht. Diese versteckten Aspekte seien nur über eine Adaption von nicht standardisierten Perspektiven oder Leseweisen, wie z.B. jener der Ergodizität, oder auch jener der nihilistischen Hermeneutik, zu entdecken.²⁰² Diese Momente der Anamorphose sind somit nicht nur Eigenheiten des narrativen Computerspiels an sich, sondern sie sind auch jene Prinzipien, nach welchen die hier vorliegende Untersuchung Ausschau hält. In diesem Kontext kann man auch in Verbindung mit bereits angesprochenen Elementen wie Navigation und Multiform auf die Leerstellentheorie verweisen, da es dem Spieler häufig überlassen wird (oder überlassen werden muss) den Erfahrungsraum zu füllen, da sich niemand jeden Aspekt, jedes Element und jeden Teilbereich einer narrativen Welt ausdenken kann. Allerdings bietet das Medium Spiel hierfür einen sehr plastischen Rahmen, um diesem Verlangen auf eine einzigartige Weise nachkommen zu können. Verständnis ist somit im Rahmen der Narration durch das Computerspiel ein sehr subjektiver Begriff.

¹⁹⁹ Ebd., S. 207.

²⁰⁰ Ebd., S. 169.

²⁰¹ Aarseth: Cybertext. S. 87.

²⁰² Vgl hierzu: Ebd., S. 181.

5.5 Exkurs I: [Spiel]-[Erzähl]-[Welten]

Der Titel dieses ersten Exkurses erinnert an das Buch von Claus Pias, *Computer Spiel Welten* (2002), auf das bereits einige Male Bezug genommen wurde. Hier soll der Titel aber auf die noch folgenden Ideen und deren eventuelle Anwendbarkeit im Bereich der Narration durch das Computerspiel verweisen. Dabei werden Begriffe aufgefasst, die gerade noch als alternative Perspektiven bezeichnet wurden, wie z.B. die Aspekte der Erkundung, der Simulation oder auch des Labyrinths. Dieses Kapitel lehnt sich dementsprechend etwas aus dem Fenster, da es Theorien über Weltversionen, -konstrukte und -abläufe vereinnahmt und versucht, diese auf den hier vorgelegten Untersuchungsgegenstand zu übertragen.

Dass Spiele eigenen Räume und Ordnungen sind, abgeschlossen und ausgeführt auf heiligem Boden, wurde bereits einige Male erwähnt und veranschaulicht. Der nächste Schritt, der hier angestrebt wurde, war, die Narration auf diesem Boden zu legitimieren und seine Ausdrucksformen zu analysieren, um dadurch eine Verbindung zwischen Narration und Spiel aufzubauen. Dieser Vorgang, das Verbinden von Spiel und Narration oder die Suche nach ihren Schnitt- und Verarbeitungsstellen, hat einen Raum geschaffen, der als der Erfahrungsraum von narrativen Computerspielen bezeichnet wurde. Diese Welt, die sich in Zeit und Raum ausdehnt, und die Einwohner dieser Welt gilt es nun ein wenig genauer zu betrachten, sei es in ihrer Genese, als auch in ihrem Werden und Schwinden.

Der Computerbildschirm ist das technische Dispositiv, das die Abgrenzung der für uns real existierenden Welt zu jener des Computerspiels materialisiert. Dies ist die Grenze, an der sich der Übergang von Nicht-Spiel zu Spiel vollzieht.²⁰³ Die Grenze ist semipermeabel. Die Welten, die hier aneinander treten, provozieren sich. Es muss hervorgehoben werden, dass ein Vergessen dieser Grenze in einer Analyse nicht zulässig ist. Folgen hierfür wären naiver Realismus, naiver Biographismus und ein Dogmatismus des Verstehens und Bewertens, sobald man den Rezipienten

²⁰³ Vgl. hierzu: Neitzel: *Gespielte Geschichten*, S. 52.

verschiedener Epochen mit dem aktuellen Rezipienten verwechselt und durcheinander bringt.²⁰⁴

Alle derartigen Vermengungen sind methodologisch gänzlich unzulässig. Völlig unzulässig ist es jedoch, diese prinzipielle Grenze als eine absolute und undurchlässige Grenze aufzufassen (simplifizierende dogmatische Spezifiziererei). Wenn die dargestellte und die darstellende Welt auch niemals miteinander verschmelzen können und wenn die prinzipielle Grenze zwischen ihnen auch niemals aufgehoben werden kann, so sind doch beide unlöslich miteinander verbunden und stehen in ständiger Wechselwirkung. Zwischen ihnen findet ein ununterbrochener Austausch statt.²⁰⁵

Es wurde bereits sowohl ein wenig über Simulation und Repräsentation als auch über den Austausch dieser Konzepte mit dem von ihnen simulierten und repräsentierten, gesprochen. Die Erforschung dieser Aspekte im Rahmen eines noch nicht gänzlich verstandenen und kategorisierten Mediums, wie jenem des Computerspiels, ist dabei beinahe schon eine historische Konstante: "Part of the early work in any medium is the exploration of the border between the representational world and the actual world."²⁰⁶ Die Konzentration auf den Ort des Überganges, der Grenze bzw. der Schwelle, ist dabei nicht willkürlich oder zufällig. Dies ist der Ausgangs- und Berührungspunkt der meisten Ideen, die man zu den Entwicklungen von Welten und Erzählwelten in Computerspielen finden kann. Diese Welten entspringen aus den Schnittpunkten und -mengen zwischen einem Weltwissen, oder der Erfahrung aus der für uns realen Welt, und jenen Welten und Versionen, die uns das Medium liefert. Dabei muss man die Welt als auch die erzählende Welt eines Computerspiels als eine zweckfreie bezeichnen, die ihren Sinn nur (wenn überhaupt) in sich selbst finden kann. Dies bedeutet allerdings nicht, dass sie keinen Ausdruck über diese Zweckfreiheit hinaus bekommen kann, da, wie bereits diskutiert wurde, diese simulierende und/oder repräsentierende Welt des Computerspiels als eine mit potentielltem Ausdruck entlarvt werden kann, um Bedeutung über ihre Grenzen hinaus zu erlangen. Man kommt auf die Behauptung, die seit jeher der Magie von Kunst und Fiktion anhaftet, nämlich dass diese Ausdrucksformen die Fähigkeit besitzen, Wahrheiten und wahre Erfahrungen im

²⁰⁴ Vgl. hierzu: Bachtin: *Chronotopos*, S. 191.

²⁰⁵ Ebd., S. 191f.

²⁰⁶ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 103.

Falschen oder Unechten zu schaffen. Das Medium Computerspiel ist imstande, diese Erfahrung durch eine Einbindung des Rezipienten zu liefern:

'There's never been a medium in the history of mankind that can literally put you in another world,' he said, 'we're stuck here. But, with the right balance of story and technology, a good game can get close. This is the only medium ever that lets ordinary people travel to other worlds.... I am never going to fly a World War I biplane. I'm never going to visit a space situation. I'm never going to be a super spy. But when I play one of these games, I am.'²⁰⁷

Als erstes soll sich dabei nun mit einer Idee auseinander gesetzt werden, die eine Möglichkeit bietet, die virtuelle Realität und die Welt der narrativen Computerspiele an sich etwas zu veranschaulichen. Gemeint ist damit die Leibniz'sche EntscheidungsPyramide, die auch das Labyrinth aller Labyrinth oder der Palast der Lose des Lebens genannt wird. Leibniz entwirft dieses Konzept im letzten Teil seiner *Theodizee* (1710) und seine Gedanken, die sich um eine Rechtfertigung Gottes bemühen, weisen abstrahiert aber nicht verfremdet einige Überschneidungen zu den hier aufgestellten narrativen Problemen in einer narrativen Welt, erzeugt durch den Computer, auf:

Du siehst hier den Palast der Lose des Lebens, der meiner Obhut anvertraut ist. Er enthält Darstellungen nicht allein dessen, was wirklich geschieht, sondern auch alles dessen, was möglich ist. Jupiter hat diese vor Beginn der bestehenden Welt durchgesehen, hat alle die möglichen Welten überdacht und die beste von allen erwähnt.²⁰⁸

Die angesprochenen Welten in dieser Parabel sind als Ideen zu verstehen und sowohl in den Titeln dieser Parabel als auch in den ersten Zeilen zu diesen Ideen fallen einige Begriffe, die auch hier wiederholt verwendet werden: Entscheidung, Möglichkeit, Labyrinth. Alle diese möglichen Welten, die hier erwähnt werden, muss man sich in der EntscheidungsPyramide als Räume vorstellen, die aufeinander aufbauen und ganz oben findet man die beste Welt, die von Jupiter erwählt wurde. Ohne näher auf die wertenden oder auch zum Teil konsequentialistischen Momente dieses Aufbaues von Leibniz einzugehen, fällt sofort auf, dass, je weiter man an dieser Pyramide hinab steigt, umso

²⁰⁷ Kushner: *Masters of Doom*, S. 249.

²⁰⁸ Leibniz, Gottfried Wilhelm: *Die Theodizee II. Philosophische Schriften. Band 2.2.* Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996, S. 261.

mehr Versionen von Welten erscheinen nebeneinander und stehen somit in einer Gleichzeitigkeit (Multiform):

Die Zimmer bauten sich in Pyramidenform übereinander auf. Sie wurden immer schöner, je mehr man sich der Spitze der Pyramide näherte, und stellten immer schönere Welten dar. Endlich kam man in das oberste der Gemächer, das die Pyramide abschloß und das schönste von allen war. Denn die Pyramide hatte wohl einen Anfang, das Ende aber sah man nicht; sie hatte eine Spitze, aber keine Basis, sondern wuchs nach unten ins Endlose fort. Das kam daher, wie die Göttin erklärte, daß es unter der unendlichen Zahl von möglichen Welten eine beste gibt, sonst würde Gott sich nicht entschlossen haben, überhaupt eine Welt zu erschaffen; dagegen gibt es keine, die nicht noch weniger vollkommene unter sich hätte: und deshalb geht die Pyramide nach unten ins Unendliche fort.²⁰⁹

Die Pyramide ist somit nicht nur eine Darstellung allein dessen, was wirklich geschieht, "sondern auch dessen, was möglich ist."²¹⁰ Alle diese Möglichkeiten (alle diese Welten) sind im Palast der Lose als Ideen versammelt, in einem Neben- und Aufeinander. Diese Struktur verdeutlicht um einiges spezifischer den Aufbau eines narrativen Computerspiels und auch den Prozess des Spielens in und durch eines dieser Spiele, als es die gewohnte Darstellung in einer Hypertext-Gabelung schafft. Hervorzuheben ist vor allem die Anwesenheit der Welten, denen man entgangen ist. Bloß, weil man sich für eine Version entschieden hat, verneint man dadurch nicht die virtuelle Existenz der anderen. Die Pyramide vereint sich mit dem Labyrinth und gibt der Idee, in der Narration durch Spiele, eine dritte Dimension.

Ein weiteres Beispiel, das diesen Aufbau verdeutlicht, ist der Film *Another Earth* (Mike Cahill, 2011). Über das unerklärliche Auftauchen einer Kopie unseres Planeten, werden in *Another Earth* das Schicksal einiger Individuen zwischen diesen beiden Planeten thematisiert. Die Schicksale existieren zeitgleich und parallel, ohne sich auszuschließen und ohne dass eine Version einen Anspruch auf Dominanz erhebt. Will man die Analogie zwischen dem Konzept von Leibniz und den hier besprochenen Elementen des narrativen Computerspiels und auch jenen die *Another Earth* thematisiert konsequent fortführen, so muss man sich fragen, wer auf der Seite des Computerspiels für die Figur Gottes/Jupiters zu suchen ist: Der Spieler? Der Programmierer? Der Designer? Das

²⁰⁹ Ebd., S. 265.

²¹⁰ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 184.

Erschaffen der Welt liegt nicht allein in den Händen der Produzenten. Alle Momente der erschaffenden Welt, was Autoren, Zuhörer, Leser und in diesem Fall: Spieler einschließt, sind "an der Erschaffung der im Text dargestellten Welt gleichermaßen beteiligt."²¹¹ Hiernach wird der oberste Raum im Leibniz'schen Gleichnis zum Gott eines neuen Palastes.

Ein nächstes Konzept, das an dieser Stelle hilfreich und veranschaulichend ist, sind Nelson Goodmans Überlegungen in *Weisen der Welterzeugung* (1978). In Goodmans Gedanken finden sich bereits einige interessante Überschneidungen zu den Beobachtungen, die bei Leibniz getroffen wurden. Es ist bekannt, dass Goodman von Weltversionen spricht, und dass das Verständnis der einen Welt, einem Verständnis der Ansammlung aller ihr inhärenten Versionen gleichkommt: "Die eine Welt kann als viele oder die vielen können als eine aufgefaßt werden; ob eine oder viele, das hängt von der Auffassungsweise ab."²¹² Goodman spricht explizit davon, seine Versionen nicht als Alteritäten oder Alternativen abzutun.²¹³ Es muss ein Verständnis von Narration bzw. Narrationswelten aufgebaut werden, welches die Handlungen (in diesem Falle die Handlungen eines Spiels, sprich Spiel an sich) in eine Beziehung zu dem stellt, was sein hätte können, ohne den möglichen Versionen dadurch ihre Existenzberechtigung zu rauben. Dies bringt natürlich schwierige definitorische Fragen rund um Begriffe wie fiktiv oder unreal mit sich, deckt sich aber mit den Anschauungen eines Nebeneinanders von Welten und/oder ihren Versionen. In seinen Ausführungen stellt sich Goodman die Frage, wie die Erzeugung dieser Welten und Versionen vor sich geht und er bespricht dabei den Begriff der Ordnung, neben anderen wie Umschaffung, Zerlegung oder Zusammenfügung. Die Bedeutung von Ordnung wird somit in dieser Arbeit bereits in einem zweiten Kontext erwähnt, welcher da direkt mit der Ordnung des Spiels zusammenhängt. Goodman erklärt Welten zur Ordnung, wie es hier mit dem Spiel über Huizinga gemacht wurde und Ordnungen sind nicht nur Ordnungen, sondern sie sind auch in der Lage, diese zu schaffen - Weltordnungen aus Weltordnungen, was wiederum an den Schluss der Betrachtung der Leibniz'schen Idee erinnert: "Welten werden erzeugt, indem man mittels Wörter, Zahlen, Bilder, Klängen oder

²¹¹ Bachtin: *Chronotopos*, S. 191.

²¹² Goodman: *Weisen der Welterzeugung*, S. 14.

²¹³ Vgl. hierzu: Ebd.

irgendwelchen anderen Symbolen in irgendeinem Medium solche Versionen erzeugt."²¹⁴ Welten treten in Welten ein, während sie aus Welten entspringen und erzeugen ein Nebeneinander, um damit noch einmal auf die oben erwähnte Konzentration auf die Übergänge und die Grenzen zu verweisen. Dabei sind es die Regeln des Spiels, um einen näheren Bezug zum Computerspiel aufzubauen, die die Fähigkeit besitzen erwähnte Ordnungen zu verändern. Eine veränderte Ordnung bedeutet eine veränderte Narration, zumindest was die narrativen Möglichkeiten betrifft. Zudem vermag es die Ordnung oder auch das Spiel, den Spieler selbst einer Veränderung zu unterwerfen, wie bereits im Zusammenhang mit der mimischen Allwissenheit erläutert wurde.

Goodman bietet keine endgültige Antwort darauf, wie man mit seiner Idee oder den daraus resultierenden Problemen umgehen kann. Sein Ergebnis beruht darauf, dass er die evidente Relevanz der Welten beschreibt, die abseits reiner Physik liegen. Goodman ist der Meinung, dass es notwendig ist solche Fragen zu stellen, selbst wenn "vollständige und endgültige Antworten noch in weiter Ferne liegen."²¹⁵ Damit unternimmt Goodman ein ähnliches Bestreben, wie diese Auseinandersetzung hier, allerdings ist die Distanz zu den Antworten auf die hier gestellten Fragen nicht ganz so klar ersichtlich und auch vielleicht nicht ganz so fern wie im Falle Goodmans.

Das dritte und letzte Konzept, dem an dieser Stelle Raum gewidmet wird, ist bereits einige Male erwähnt worden und sein Urheber wurde auch einige Male zitiert. Gemeint ist Michail Bachtin und seine Ausarbeitungen in *Chronotopos* (1973). Bachtins Ideen stammen dabei größtenteils aus den Anfängen des 19. Jahrhunderts und wurden in den 70er Jahren, kurz vor seinem Tod, von ihm ergänzt, um 1973 in einer fertigen und vollständigen Ausgabe zu erscheinen. Der Bachtin'sche Chronotopos wurde hier vor allem in Bezug auf eine Leseart oder auf eine Perspektive von und über Computerspielen erwähnt. Was nun genau darunter verstanden werden kann, soll hier erläutert werden.

Bachtin entwendet den Begriff des Chronotopos aus der Relativitätstheorie, dessen dortige Bedeutung nur geringe Relevanz für ihn hat. Bachtin überträgt den Begriff auf

²¹⁴ Ebd., S. 117.

²¹⁵ Ebd., S. 13.

die Literaturwissenschaft und verwendet ihn dort, wenn auch nicht ganz, als Metapher.²¹⁶ Um die Verwendung des Chronotopos in diesem Text hier besser zu verstehen, hilft ein Blick auf die kategorische Unterteilung, die Bachtin macht. Eine der Kategorien, die des Chronotops als produktions- und rezeptionsästhetische Kategorie, wurde bereits indirekt angesprochen, wie bei Leibniz alle Momente der erschaffenden Welt dem Gott gegenübergestellt wurden. Die weiteren, an dieser Stelle erwähnenswerten Kategorien, sind vor allem jene des Chronotopos als erzähltheoretische Kategorie und jene des Chronotopos in seiner gestalterischen Funktion. Unter einem Chronotopos kann man im literaturtheoretischen Rahmen und in den Gedanken Bachtins eine Ausdehnung und Verflechtung der Erzählung in der Raumzeit verstehen. Zeit findet in Raum den *locus* für seine Entfaltung und gleichzeitig ermöglicht dies den Raum sich mit Sinn zu füllen. Bachtin unterscheidet im Verlauf noch sehr explizit zwischen außer- und innertextlichen Chronotopoi, was wiederum eine Diskussion rund um die Übergänge und Funktionen der Grenzen mit sich bringt: "Aus den realen Chronotopoi dieser dargestellten Welt gehen dann die wiedergespiegelten und erschaffenen Chronotopoi der im Werk (im Text) dargestellten Welt hervor."²¹⁷ Dabei, so Bachtin ein paar Seiten weiter, hat man es mit zwei Ereignissen zu tun:

Dem Ereignis, von dem im Werk erzählt wird und dem Ereignis des Erzählens selbst (an dem wir auch selbst als Zuhörer und Leser mitwirken); diese Ereignisse vollziehen sich in verschiedenen Zeiten (verschieden auch in ihrer Dauer) und an verschiedenen Orten und sind gleichzeitig fest zusammengeslossen in einem einheitlichen, aber komplexen Ereignis, das wir als das Werk in seiner Ereignisfülle bezeichnen können – zu diesem zählt die äußere materielle Gegebenheit des Werkes ebenso wie dessen Text, die im Werk dargestellte Welt ebenso wie der Autor und Schöpfer und der Zuhörer und Leser.²¹⁸

Diese Perspektive ist bereits in den anderen Bachtin-Zitaten in diesem Kapitel angeklungen und veranschaulicht sowohl die kulturelle Bedingtheit der Weltwahrnehmung, die bei Bachtin immer wieder auftaucht als auch die Verbindung, Überlappung und Arbeit zwischen den inner- und außertextlichen Chronotopoi.²¹⁹

²¹⁶ Vgl. hierzu: Bachtin: *Chronotopos*, S. 7.

²¹⁷ Ebd., S. 191.

²¹⁸ Ebd., S. 193.

²¹⁹ Vgl. hierzu: Ebd., S. 210.

Zudem findet man ein weiteres Mal die bereits diskutierte Trennung zwischen Geschichte sein und Geschichte erzählen wieder.

In die erzähltheoretische Kategorie, um auf den Punkt zurück zu kommen, fasst Bachtin dann ein, dass der zeitliche Aspekt des Chronotopos seine grundlegende Fähigkeit darstellt, eine сюжетbildende Bedeutung zu erlangen.²²⁰ Dies ist an dieser Stelle gleich zweifach für die Narration durch das Computerspiel interessant, da man mit den Ideen Bachtins nicht nur auf die Bildung von Narration über Zeit (über das Spielen) schließt, sondern auch auf dessen bedeutungsstiftende Fähigkeit im Raum des Spiels bzw. der Erzählung, was, wie versucht wurde zu argumentieren, derselbe Raum ist. Diese Erfüllung demonstriert Bachtin mit einem Vergleich zu Dantes *Divina Commedia* (1308-1321), indem er Dantes Gedicht eine vertikale Struktur überzieht, welche sich über horizontale Abzweigungen, wie die Geschichten um Francesca und Paolo oder die vom Grafen Ugolino und Erzbischof Ruggierei, im Chronotopos der Erzählung verbreiten.²²¹ Dieses Phänomen ist sehr leicht umdenkbar auf die Situationen und Strukturen eines Computerspiels, wie strukturalistische Untersuchungen es gerne anmerken. Die Erfüllung kann wiederum als die gestalterische Funktion des Chronotopos verstanden werden. Es geht dabei um die Materialisierung der Zeit im Raum. Michael C. Frank und Kirsten Mahlke beschreiben diese Funktion im Nachwort der Suhrkamp Ausgabe von Bachtins *Chronotopos* als "die Voraussetzung für die szenische Entfaltung der Ereignisse. Umgekehrt wird der an sich leere und formlose Raum 'von der Zeit mit Sinn erfüllt und dimensioniert.'"²²² Frank und Mahlke kommen zu dem interessanten Schluss, in der Raumzeit im Bachtin'schen Sinne einen Agens zu sehen, anstatt eine Kulisse, was die ganze Perspektive gleich viel flexibler macht, da eine Betrachtung der Raumzeit als Agens diese gleich zum Co-Schöpfer, wenn nicht sogar zur Prämisse narrativer Handlungen, und damit von narrativem Spiel, macht.

5.6 Exkurs II: SC&MMO

Virtual reality will never replace reality; virtual reality challenges the concept of reality; virtual reality will enable us to rediscover and explore reality; virtual reality is a safe substitute

²²⁰ Vgl. hierzu: Ebd., S. 187.

²²¹ Vgl. hierzu: Ebd., S. 86.

²²² Ebd., S. 206 (Hervorhebung im Original).

for drugs and sex; virtual reality is pleasure without risk and therefore immoral; virtual reality will enhance the mind, leading us to new powers; virtual reality is addictive and will enslave us; virtual reality is a radically new experience; virtual reality is as old as Paleolithic art; virtual reality is basically a computer technology; all forms of representation create a virtual reality experience; virtual reality undermines the distinction between fiction and reality; virtual reality is the triumph of fiction over reality, virtual reality is the art of the twenty-first century, as cinema was for the twentieth; virtual reality is pure hype and ten years from now will be no more than a footnote in the history of culture and technology.²²³

Das SC im Titel des Unterkapitels steht für *Snow Crash* (1992), während MMO eine gängige Verkürzung der Genrebezeichnung MMORPG darstellt. Der Roman von Neal Stephenson soll metaphorisch in der Verbindung mit dem Phänomen des Online-(Rollen-)Spiels auf eine Welt bzw. auf ein Netzwerk aufmerksam machen, deren bzw. dessen narrative Mechaniken und Ordnungen jenen des Spiels, wie es hier besprochen wurde, sehr nahe kommen, zum Teil auch entsprechen und zeitgleich auch narratives Potential aufzeigen. Sie stehen jedoch abseits einer möglichen Analyse mit den hier herausgearbeiteten Methoden und Ergebnissen. In diesem kurzen Exkurs soll nicht versucht werden sich mit kategorisierenden oder definitorischen Fragen aufzuhalten, wie, ob man diese Welt als *metaverse*, *cyberspace* oder *virtual reality* bezeichnen soll, sondern es soll versucht werden auf die Problematiken und Möglichkeiten dieser (Mehrspieler-)Weltversionen einzugehen, auch im Vergleich zu dem bisher ausgearbeiteten.

Prinzipiell kann man aus der Verbindung von Erfahrungen mit den populären Weltvisionen aus Sci-Fi-Romanen wie *Snow Crash* oder *Neuromancer* (1984), als auch mit der wissenschaftlichen Literatur, die im Verlauf dieser Arbeit Erwähnung gefunden hat, folgende Chronologie erstellen: Aarseth beschreibt eingängig die MUDs und MOOs der 80er und 90er Jahre. Dem folgten die heute unglaublich bevölkerten Server der MMORPGs, welche Abermillionen User und/oder Spieler zu ihren aktiven Abonnenten zählen. Und in den Romanen von Stephenson und Gibson wird ein nächster Schritt projiziert, welcher einem totalen geistigen Eintritt in die virtuelle Realität entspricht (eine fast totale Simulation), was es im Verlauf der Romane oft schwer macht, zwischen virtueller und nicht virtueller Realität zu unterscheiden. In

²²³ Ryan: *Narrative as Virtual Reality*, S. 1.

diesen Welten, und das muss als ein erster Unterschied im Vergleich zu den Beobachtungen aus Einzelspieler- und Offlinebeispielen in dieser Untersuchung hervorgehoben werden, sind die Verhandlungen des Spielers mit seiner Umgebung zu einer Ungewissheit in der Verhandelbarkeit solcher Räume potenziert worden. Die Räume sind nicht mehr nur aus Objekten und Mechaniken zusammengesetzt, welche auf ihre Wahrnehmung warten, sondern auch aus anderen Spielern. Die Spieler sind in solchen Umgebungen nicht mehr nur Spieler, sondern "players are both actors and audience for another."²²⁴ Zu diesem ersten Punkt gesellt sich der nächste, der bereits am Eingangszitat von Ryan in diesem Unterkapitel ablesbar ist, nämlich, inwiefern sind solche Welten und Erfahrungen echt, keine Fiktion? Diese Frage stellt sich vor allem bei den hypothetischen Konstrukten aus den Romanbeispielen. Es scheint so, als könnte man die erste Behauptung von Ryan auch umdrehen: Virtuelle Realität wird die Realität ersetzen, oder zumindest mit ihr Verschmelzen. Die Grenzen, die weiter oben in den technischen Dispositiven entdeckt wurden, verblassen und werden transparent in unserer Wahrnehmung. Dies soll bedeuten, dass die virtuellen Erfahrungsräume irgendwann keiner wirklichen Demarkation mehr untergeordnet sein werden, was sie dann in Folge ihrer Uneigentlichkeit berauben müsste, sprich sie ihres Spieles berauben müsste. Bereits jetzt zeigen sich Schwierigkeiten im Bestimmen von Anfangs- und Endpunkten solcher virtueller und narrativer Mehrspielerwelten und dies in der Zeit in der wir leben, nicht in den Visionen eines Romans. Narrative Mehrspielererfahrungen wie in MMORPGs haben das Potential, sich ewig fortzuschreiben und bieten jederzeit Einstiegspunkte. Sie sind, um es über einen trivialen Vergleich zu verdeutlichen, Bücher oder Erzählungen, die sich über den Prozess des Lesens bzw. Spielens dauernd fortschreiben, unter Umständen sogar über sich selbst dauernd fortgeschrieben werden. So ein Format zeichnet sich durch eine hohe Anziehungs- und Faszinationkraft aus, denn, wie bereits festgestellt wurde, die beste Form von Spiel ist jene, welche weder wiederholt, noch beendet. Und zumindest eine dieser Optionen wird mit dem Online-Multiplayerspiel neutralisiert, da sich dieses "Genre deutlich am Endlosformat der Fortsetzungsserie"²²⁵ orientiert. Diese Faszination spricht Stephenson explizit in seinem Roman an und sie klingt sowohl in den Vergleichen mit Drogen bei Stephenson, Gibson als auch Ryan an:

²²⁴ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 42.

²²⁵ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 187.

A speech with magical force. Nowadays, people don't believe in these kinds of things. Except in the Metaverse, that is, where magic is possible. The Metaverse is a fictional structure made out of code. And code is just a form of speech - the form that computers understand. The Metaverse in its entirety could be considered a single vast *nam-shub*.²²⁶

Nam-shub ist ein sumerischer Ausdruck den Stephenson verwendet, der für eine sich selbst erfüllende Prophezeiung steht. Diese magische Kraft des Codes war bereits in einem Zeitalter bekannt, in welchem die Netzwerkwelten noch auf lokaler Ebene bestanden. So beschreibt Kushner in seiner Biographie über Carmack und Romero deren markterschütternden Erfolg durch die Einführung der Multiplayeroption in ihrem Shooter *Quake*, genannt *deathmatch*, über die Faszination, die ihr Feiern hervorgerufen hat: "On one night they spent \$10,000 at a strip club. The strippers were intrigued when they heard the guys made all this money selling deathmatch. Whatever that drug was, they figured, it must be some powerful stuff."²²⁷

Solche Szenarien und der Aufbau als auch die Funktion solcher Szenarien, wie jene in einem *deathmatch*, erinnern nun wesentlich mehr an das Fußball-Beispiel aus Kapitel 5.1, als an eine narrative und fiktive Form im Medium des Computerspiels. Das wesentliche Merkmal, das hier zur Unterscheidung dient, ist keines, das auf der narrativen Ebenen zu finden ist. Diese Ebene hat zwar auch Momente ihres Einflusses, ist aber im Fall des Mehrspielermodus, wie hier, weniger relevant. Die Unterscheidung findet sich in der Trennung von *ludus* und *agon*. *Ludus* ist die Form von Spiel, die in dieser Arbeit besprochen wird, *agon* ist eine Ausformung des Spiels, die sich vor allem über die Charakteristik des Wettkampfes auszeichnet:

Der Unterschied zum *agôn* ist, daß im *ludus* die Anspannung und die Begabung des Spielers sich außerhalb jedes ausgesprochenen Gefühls für Wettkampf oder Rivalität vollziehen; man kämpft gegen ein Hindernis und nicht gegen einen oder mehrere Konkurrenten.²²⁸

Agon ist dabei die traditionelle Motivation der meisten Spiele. Die Form des *ludus*, die hier in ihrer narrativen Auswucherung (durch das Computerspiel) betrachtet wird, bildet die historisch jüngere Ausnahme. Dementsprechend ist es verständlich und bis zu einem

²²⁶ Stephenson, Neal: *Snow Crash*. London: Roc 1993, S. 197 (Hervorhebung im Original).

²²⁷ Kushner: *Masters of Doom*, S. 187.

²²⁸ Caillos, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main: Ullstein 1982, S. 39. Zitiert nach: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 265.

gewissen Grade historisch konsequent, dass Computerspiele agonale Ausformungen annehmen. Huizinga sagt, dass "wer Wettstreit sagt, sagt auch Spiel"²²⁹, dementsprechend sagt man auch Spiel, sobald man *agon* bzw. Wettstreit sagt. Was an dieser Stelle zu dieser Trennung zu sagen ist, ist, dass es unumgänglich ist, die Ausformungen unterscheiden zu können. Diese Untersuchung bewegt sich bereits in einer gewissen Nische, nicht nur die wissenschaftliche Forschung betreffend, sondern auch was das Arsenal an Beispielen betrifft, an denen sie sich orientieren und bedienen kann. Dementsprechend gilt es hervorzuheben, dass man sich der vielfältigen Ausbrüche im Bereich der Computerspiele bewusst sein muss, um die Aspekte jener, die narratives Potential besitzen, einer gerechten Ausarbeitung unterziehen zu können. Spiel ist nicht gleich Spiel, und vor allem ist ein Computerspiel nicht gleich Computerspiel - zumindest in und als Prämisse einer Untersuchung wie der vorliegenden. Dabei soll die agonale Form des Spiels an dieser Stelle auch in keine Hierarchie eingereiht werden, da der Wettstreit, bzw. die Polemik oder auch der Wettstreit seit einer Zeit vor der Antike Teil des menschlichen Ausdrucks sind.

Es bleibt zusammenzufassen, dass sich die Welten und Realitäten von virtuellen Mehrspielerszenarien deutlich in ihrer Zusammensetzung und innerspielerischen Verhandlungen von jenen eines Einzelspielers unterscheiden. Inwiefern ein Verschwimmen oder sogar ein Verschwinden der Grenzen und technischen Dispositive in (naher) Zukunft Thema sein wird und inwiefern ihre Materialität überhaupt noch Relevanz tragen wird, gilt es noch abzuwarten. An dieser Stelle kann nur auf die Unterschiede zwischen agonalen und ludischen Verarbeitungen digitaler Narrationen hingewiesen werden und auf deren Einflussrahmen für die vorliegende Untersuchung.

6. Das Meta-Spiel

An dieser Stelle wird nun ein erweiterter Blick auf spezifisch ausgewählte Beispiele geworfen, wie es bereits kurz am einleitenden Beispiel von *Bioshock* versucht wurde. Dabei zählen die hier ausgewählten Computerspiele zu einer bestimmten Art von Spielen, die an dieser Stelle als Meta-Spiel bezeichnet werden. Unter einem solchen Meta-Spiel wird ein Spiel verstanden, dass in seiner (narrativen und ludischen)

²²⁹ Huizinga: *Homo Ludens*, S. 90.

Entfaltung sein eigenes Konzept und seine eigene Mechanik oder auch seine Narration zum Thema macht, wie es in der folgenden Stelle aus *Max Payne* der Fall ist:

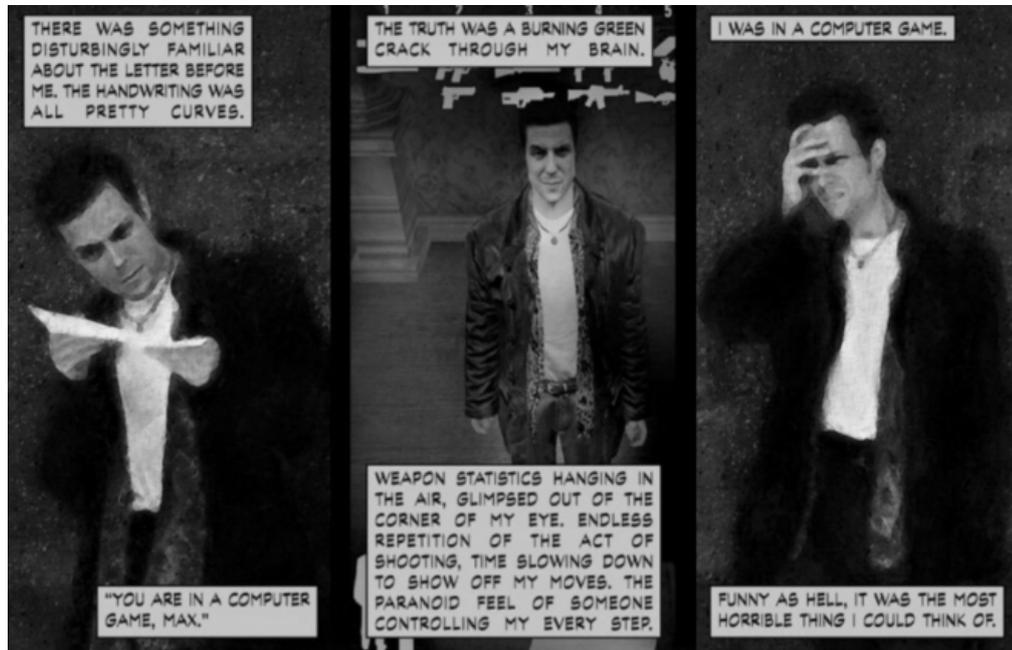


Abb. 10: Screenshot aus *Max Payne* (2001).

Dieser Versuch erinnert natürlich an die Definition der *concept art*, und ist auch an diese angelehnt. Es gilt zu beweisen, inwiefern eine solche Thematisierung durch den Gegenstand selbst, die in dieser Auseinandersetzung entworfenen Ideen und Argumente bezüglich einer Narration durch Computerspiele unterstützt und sich konform zu diesen verhält oder auch nicht. Das konzeptuelle Meta-Spiel eignet sich dafür, da es in seinem Design nicht nur besprochene Phänomene und Rhythmen verdeutlicht, sondern auch selbst einen Beitrag zur Erforschung der Grenzen von narrativer Ausdruckskraft und von Narration in und durch Computerspiele leistet. Durch eine Konzeptualisierung der künstlerischen Ausdruckskraft des Computerspiels triumphiert "the eye of the mind [...] once again over the eye of the body."²³⁰ Denn nun geht es darum, nach der eigenen Spielerfahrung auf sich selbst zu blicken.

6.1 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Als erstes und einleitendes Beispiel wird der Titel *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001) dienen, wobei ein spezielles Augenmerk auf das Ende des Spieles

²³⁰ Ryan: *Narrative as Virtual Reality*, S. 3.

gelegt werden soll. Der Plot von *Metal Gear Solid 2* ist an dieser Stelle nicht weiter relevant, da er durch besagtes Ende relativiert wird und zusammen mit dem Spieler und dem Spiel auf eine Meta-Ebene gehoben wird. Kurz: *Metal Gear Solid 2* ist ein stealth-basiertes Action-Adventure, das aus der Perspektive einer dritten Person gespielt wird und in der nahen Zukunft stattfindet. Der Protagonist bzw. der zu steuernde Charakter nennt sich Jack, Codename Raiden. Sein Auftrag (und somit der Auftrag des Spielers) ist es, den Präsidenten der Vereinigten Staaten aus einer Geiselsituation vor der Küste Mannhattans, in einer geheimen militärischen Einrichtung, zu befreien. Es stellt sich im Verlauf des Spiels heraus, dass sowohl die Geiselnnehmer als auch der Präsident und die Auftraggeber Jacks nicht das sind, was sie einem zu Anfang glauben machen wollen, bzw. dass sie versteckten Intentionen nachgehen. Was für das Ende des Spiels zentral ist, sind folgende drei Punkte: a) die geheime Einrichtung stellt sich als Zensurmaschine der U.S.-Regierung heraus, die den Zweck erfüllt über Informationskontrolle eine militärische Dominanz zu wahren, b) der Entführer entpuppt sich als Jacks Ziehvater, welcher sich das Ziel gesteckt hat den Plan der Regierung zu stoppen und c) es wird enthüllt, dass Jack nur ein Versuchskaninchen der Regierung ist, um deren Kontrollmethoden zu testen. Über den letzten Punkt stellt sich heraus, dass der gesamte bisherige Ablauf nur ein inszenierter Test der Regierung war. Es war "designed as a *game*, a series of dramatic and challenging obstacles that they knew he would *finish* in exactly the way they intended: by killing the leader of the terrorists and protecting the interests of the government."²³¹ Der Plot des Spiels entspricht dem Aufbau eines Computerspiels: Der Spieler wird wie Raiden als Marionette enttarnt, was der angesprochenen Thematisierung der eigenen Mechanik und einer Positionierung von *Metal Gear Solid 2* als Meta-Spiel bedeutet. Der hier zitierte Matthew Weise, Angehöriger der vergleichenden Medienwissenschaft, beobachtet noch weiter, wie es in der Auflösung dieser Plotsequenz zum Moment kommt, an welchem der Spieler realisiert, wie ihm bisher alle Entscheidungen und Wege vorbefohlen wurden. Im Spiel selbst liest sich dieser Moment wie folgt:

The S3 Plan does not stand for Solid Snake Simulation. What it does stand for is Selection for Societal Sanity... The S3 is a system for controlling human will and consciousness. S3 is not

²³¹ Weise, Matthew: *How Videogames Express Ideas*. [<http://www.digra.org/dl/db/05150.07598.pdf>], 01.12.2012 (Hervorhebung im Original).

you, a soldier trained in the image of Solid Snake. It is -- a method, a protocol that created a circumstance that made you what you are. - So you see we are the S3. Not you. - What you experienced was the final test of its effectiveness.²³²

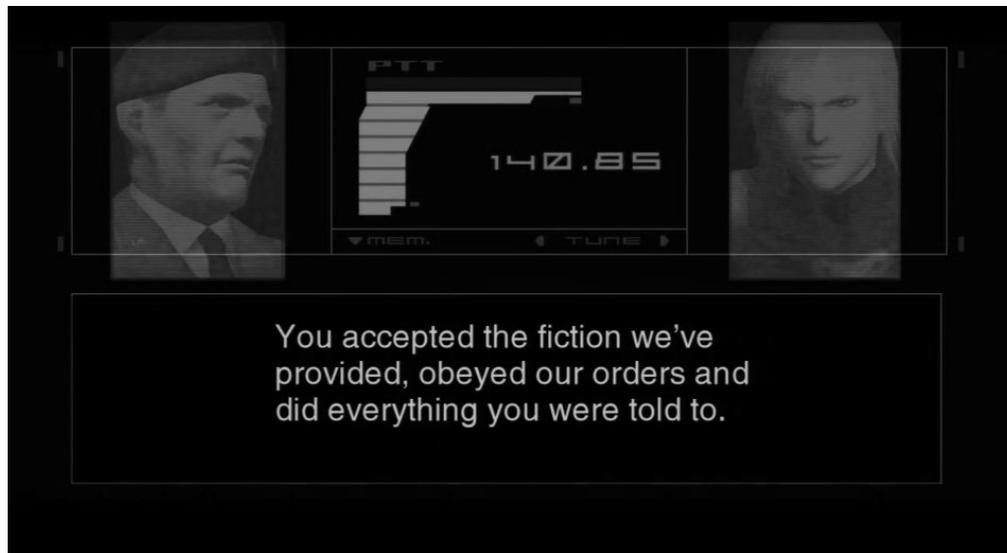


Abb. 11: Screenshot aus *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001).

Der Spieler findet in dieser Situation heraus, nur in einer Illusion von Wahlfreiheit gespielt zu haben, ebenso wie auch Jack/Raiden in dieser Illusion gelebt hat. Dieses Phänomen wurde bereits im ersten Teil dieser Auseinandersetzung, beim *Bioshock*-Beispiel, angesprochen. Jack fragt seinen Auftraggeber: "You want to control human thought? Human behavior?" und jener antwortet ihm entsprechend: "Of course. Anything can be quantified nowadays. That's what this exercise was designed to prove."²³³ Die Antworten und Aussagen der Auftraggeber Jacks wirken hier wie an den Spieler gerichtet und dieser erlangt das Bewusstsein, eigentlich keine Wahl zu haben bzw. je gehabt zu haben. Ihm wird die Kontrolle klar, die über ihn ausgeübt wird. Die einzigen Möglichkeiten, die zumindest dem Spieler an dieser Stelle noch bleiben, sind entweder das Herbeiführen eines Abbruches im Spielvorgang, was das Spiel unabgeschlossen lassen würde, oder der Spieler folgt dem einzigen Weg, der vom Spiel noch offen gelassen und gewährt wird: Das Töten des Terroristenführers, Jacks Ziehvater.

²³² Die Dialoge (auch jene der Screenshots) sind unter folgender URL abrufbar: [<http://www.youtube.com/watch?v=89lfzk06X74&feature=relmfu>], 01.12.2012.

²³³ Ebd.

Diese durchgängig lineare Verfahrensweise (entweder der Weg des Spieles, oder gar keiner) in *Metal Gear Solid 2* ist bezeichnend für die "syntaktischen Kombinationsmöglichkeiten"²³⁴ bei Problemabfolgen von modernen narrativen Computerspielen und zeichnet eine undurchdringbare Wand in der Ordnung des Spiels. Es gilt zu bemerken, dass an dieser Stelle wieder bewusst von Problemabfolgen, und nicht von Wahlmöglichkeiten gesprochen wird und dass diese Verfahrensweisen allgegenwärtig auf dem Markt der Computerspiele sind; es ist allerdings nicht alltäglich, dass diese Verfahrensweise durch das Spiel in einer Selbstbezüglichkeit thematisiert wird. Jack macht diese Thematisierung schlussendlich überdeutlich klar, wenn er wie unten abgebildet, den Erklärungen seines Auftraggebers mit "We're not just pawns in some simulation game, you know!" entgegnet.



Abb. 12: Screenshot aus *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001).

Metal Gear Solid 2 ist somit ein bewusst äußerst eng geschnürtes Stück Narration, das die Enge im narrativen Raum, durch die Öffnung der Erfahrungswelt des Spielers hinaus in eine außertextliche Ebene auflöst. Das Spiel thematisiert dadurch die häufig angesprochene Abhängigkeit des Mediums von anderen Medien, da *Metal Gear Solid 2* sich an jeder Menge narrativen Konventionen, wie Cutscenes oder vorgeschriebenen und nicht beeinflussbaren Dialogen, bedient, um den Verlauf der Narration in die einzig mögliche Richtung zu drängen. Dies verstärkt ein weiteres Mal die hier vertretene Behauptung, dass in der häufig proklamierten Abhängigkeit des jungen Mediums

²³⁴ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 328.

Computerspiel mit ein Grund zu finden ist, warum dadurch Erfahrungsräume begrenzt, künstlerische Ausdruckskraft beschnitten und medienspezifische Besonderheiten gar nicht erst zugelassen werden. *Metal Gear Solid 2* vermag es dieses Problem zu konzeptualisieren und es dadurch von Prägungen zu lösen. Das ist mit der Grund, warum *Metal Gear Solid 2* als ein erster Vertreter des postmodernen Computerspiels bezeichnet wird²³⁵ und an dieser Stelle als ein erstes Beispiel gewählt wurde, um sich der eigenen Spezies eines narrativen Meta-Spiels zu nähern.

6.2 Half-Life & Portal

Die *Half-Life* und *Portal* Serien (Valve, 2007 -) sollen nun die zentralen Beispiele dieses Kapitels ausmachen, da an ihnen eine Vielzahl von Aspekten veranschaulicht werden kann, die bis zu diesem Punkt nur als theoretische Konstrukte erörtert worden sind.

Beide Serien spielen im gleichen Universum, dessen Geschichte am Anfang des 19. Jahrhunderts beginnt. Während der 40er und 50er Jahre (eventuell auch früher) wurden die privaten Forschungseinrichtungen *Black Mesa* und *Aperture Science* erbaut und eröffnet, deren Ziele und Konkurrenz die Rahmenbedingungen der *Half-Life* und *Portal* Spiele bilden. Beide Einrichtungen warben um Regierungsaufträge und ihr zentrales Forschungsfeld war die Entwicklung eines Portal-Systems. Zwischen den Jahren 2000 und 2009, der genaue Zeitpunkt ist nicht bekannt, kam es zum sogenannten *Black-Mesa-Incident*: Ein Experiment schlug fehl und ein Tor zur Xen-Dimension wurde geöffnet, was nicht terrestrischen Lebensformen den Zutritt auf den Planeten Erde gewährte. Dieser Zeitraum wird von den Spielen *Half-Life*, *Half-Life: Opposing Force* (Gearbox, Valve 1999) und *Half-Life: Blue Shift* (Gearbox, Valve 2001) umfasst. Im folgenden Krieg stürzt die so genannte *Combine*, ein Zusammenschluss aus interdimensionalen Alien-Geschöpfen und Sklaven, die irdischen Machthaber und gilt von da an als regierende Institution. Zu diesem Zeitpunkt erweckt eine künstliche Intelligenz die Hauptperson des ersten *Portal* Teils (Valve, 2007), genannt Chell, in einer unterirdischen und scheinbar verlassenem (aufgrund der Invasion) Einrichtung von *Aperture Science*. Nachdem sich Chell durch die Testkammern der künstlichen

²³⁵ Vgl hierzu: Sallee, Mark R.: *Kojima's Legacy. We reflect on the influence of Hideo Kojima's 20 years in gaming*. IGN UK, 2006:6. [<http://uk.ign.com/articles/2006/06/29/kojimas-legacy?page=3>], 01.12.2012.

Intelligenz gekämpft hat, um dieser entgegen zu treten, wird Chell im Endkampf verwundet und ins freie geschleudert. Etwas zu diesem Zeitpunkt noch unbekanntes zerrt die handlungsunfähige Chell dann zurück in die unterirdische Einrichtung. Ungefähr 20 Jahre nach der Invasion und nach dem *Black-Mesa-Incident*, nehmen die Ereignisse von *Half-Life 2* (Valve 2004), *Half-Life 2: Episode 1* (Valve 2006) und *Half-Life 2: Episode 2* (Valve 2007) ihren Lauf. Der Hauptcharakter, Gordon Freeman, schließt in diesen Spielen ein Portal in der *City 17* zur *Combine Overworld*, flüchtet aus der Stadt und schließt sich dem Widerstand in den Wäldern an. Wahrscheinlich finden hiernach dann die Ereignisse von *Portal 2* (Valve 2011) statt, das mit dem Wiedererwachen Chells beginnt und mit der erfolgreichen Flucht aus der Einrichtung endet.²³⁶

So knapp und entzaubert niedergelegt, wirkt das Plot-Skelett der *Half-Life* und *Portal* Spiele kaum interessant für eine genauere Untersuchung ihrer Narration. Backe beobachtet sogar, dass ein beliebiges und oberflächlich ebenso als irrelevant präsentiertes Vergleichsspiel *Quake II* (id Software, 1997) wäre, dessen Hintergrundgeschichte ebenfalls mit dem Satz, dass Aliens durch ein Portal eine Invasion auf den Planeten Erde ausführen, abgedeckt ist.²³⁷ Was macht nun also das *Half-Life* Universum zu etwas besonderem? Wie ständig in den Ausführungen der vorherigen Kapitel betont wurde, geht es dieser Untersuchung nicht um die traditionellen Formen der Erzählung und um deren Einbindung und Einbringung in das Medium Computerspiel. Das bedeutet, dass es an dieser Stelle nicht um das Schreiben oder um das Geschriebene, abseits des Codes, des Spiels gehen soll, sondern um dessen Narration und um die Narration durch ein Computerspiel, was vor allem, wie sich zeigen wird, im *Half-Life* Universum die Grenzen des reinen Schreibens um mehrere Schritte übersteigen kann.

Nach der obigen mehr als kurzen Darstellung des Inhalts kann man schnell zu der Meinung kommen, Trivialität und auch Hollywood-Anleihen als Merkmale solcher Computerspiele festmachen zu können. Dies wäre aber, gemessen an der Spieldauer der acht hier erwähnten Spiele, eine äußerst voreilige und unreflektierte Meinung, da

²³⁶ Eine vollständige Zeittafel ist einsehbar unter folgender URL: [http://half-life.wikia.com/wiki/Timeline_of_the_Half-Life_universe], 01.12.2012.

²³⁷ Vgl. hierzu: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 384.

unglaublich viel bei so einer Inhaltsangabe ausgelassen wird. Eine genauere Betrachtung dieses Punktes ist aber nicht das zentrale Anliegen an dieser Stelle, sondern es soll vielmehr um ein Herausarbeiten der spezifischen Narrationsmechaniken durch die erwähnten und beobachteten Spiele gehen, womit eventuell auch noch eine Teilentkräftung der Trivialitätsvorwürfe begangen werden kann.

Es gibt ein paar Designentscheidungen, die den Narrationsverlauf und -aufbau der Spiele direkt auf der ludischen Ebene beeinflusst, noch ein wenig abseits einer möglichen Betrachtung der Spiele auf einer Meta-Ebene. Ein erster hier erwähnenswerter Punkt ist die Stimme des Hauptcharakters in den *Half-Life* Spielen, Gordon Freeman. Freeman ist stumm und spricht kein einziges Wort in den vier Spielen, in welchen er vom Spieler gesteuert wird. Zudem ist es dem Spieler in der intradiegetischen Welt nicht möglich, z.B. über Spiegel oder Photographien, einen Blick auf das Gesicht von Gordon Freeman zu werfen. Der einzige Weg, über welchen dem Spieler eine visuelle Referenz zur äußeren Beschaffenheit Freemans gegeben wird, ist der Paratext des Spiels. Freeman befindet sich sowohl auf dem Titelcover des zweiten Teiles als auch auf jenem von *Episode 2*. Zudem ist er im Titelmü des ersten Teils zu sehen.



Abb. 13: Screenshot aus *Half-Life* (1998). Das Hauptmenü mit der Abbildung Gordon Freemans.

Diese Verhandlung von narrativen Elementen über Paraerscheinungen ist dabei kein Novum. Bereits einige der Kontext-Informationen aus der hier gegebenen Inhaltsangabe

zum *Half-Life* Universum entstammen nicht direkt aus den Spielen, sondern z.B. aus deren Beiheften, aus Comics oder auch aus Notizen der Designer selbst. Zudem sind viele Informationen im Spiel selbst, auf der diegetischen Ebene versteckt. So erfährt man z.B. über das Leben und Verbleiben der *Portal* Protagonistin Chell über versteckte Botschaften hinter den Mauern der *Aperature Science* Einrichtung. Solche narrativ relevanten Aspekte und Details sind nur über das Spiel und meist über Prozesse wie Wiederholung und Erkundung zugänglich. Die Erfahrungsräume und somit der Raum der Narration, ist in solchen Spielen nicht immer abhängig von der vorgeschriebenen Linearität des Spiels an sich. Diesen Punkten und vor allem der Inkonsistenz in der Verheimlichung der Persona Gordon Freeman, wird unter anderem in der Erweiterung *Opposing Force* entgegnet, in welcher der Protagonist, Adrian Shepard, nur mit einer Gasmasken gezeigt wird und somit keine Enthüllung des Gesichts vollzogen wird. *Opposing Force*, mit dem Hauptcharakter Shepard, und *Blue Shift*, mit dem Hauptcharakter Barney Calhoun, sind die einzigen Spiele der *Half-Life* Serie, die nicht Freeman im Zentrum haben. Die beiden Erweiterungen des ersten Teils sind keine Fortsetzung, sondern sie betrachten die Ereignisse aus *Half-Life*, hauptsächlich den *Black-Mesa-Incident* aus einer anderen, zeitlich beinahe parallelen Perspektive. Das interessante dabei ist, dass sich die Makronarration dabei nicht ändert. Der Spieler begegnet sowohl in *Opposing Force*, in welcher ein militärischer Eingriff auf *Black Mesa* zum Thema gemacht wird, als auch in *Blue Shift*, das den Vorfall aus der Perspektive eines Wachmannes der *Black Mesa* Einrichtung betrachtet, sogar kurz Gordon Freeman. Freeman erfüllt dort gerade jene Aufträge, denen man eben noch selbst im ersten Teil nachgegangen ist. Die Sphäre der Makronarration kann also nur vervollständigt werden, wenn man den Vorfall über alle zugänglichen Perspektiven beleuchtet. Dies re-definiert sowohl die Linearität als auch die etwaige Labyrinth-Struktur eines Spieles wie *Half-Life* auf mehreren verschiedenen Ebenen und bringt eine neue Dimension in die Verhandlung der Narration durch Computerspiele ein - das narrative Labyrinth bekommt Stockwerke.²³⁸ Die Veränderungen, welchen die Narration dem Labyrinth unterwirft, werden zu Erweiterungen. Spielen, um es noch ein weiteres Mal ins Zentrum zu rücken, wird zur leitenden Kraft, welche die Narration und den Plot in Bewegung und damit ins Leben versetzt.

²³⁸ Vgl. hierzu: Kapitel 5.5, speziell die Leibniz'sche Entscheidungs pyramid.

All das oben erwähnte, die Stummheit Gordons und die Verteilung narrativer Hinweise, ist nicht zufällig, sondern auch von der Seite des Herstellers Valves begründet worden, wozu in der weiteren Ausarbeitung dieses Beispiels noch Stellung genommen wird. Dieses Schema und die Übernahme dieses Schemas auf die folgenden *Half-Life* Spiele wurde anfänglich sogar negativ kritisiert, da es den Erfahrungs- und Erzählraum einschränken würde. Valve blieb aber trotzdem dabei.

Was bedeuten diese ersten Designentscheidungen nun aber für den Umgang der Narration in *Half-Life*? Ein stummer Hauptcharakter bedeutet erst einmal, dass jegliche Interaktion mit ihm seitens Nicht-Spieler-Charakteren prinzipiell und oberflächlich nur einseitig verläuft - jeder Dialog existiert auf dem Papier bzw. auf dem Bildschirm nur zur Hälfte "und doch ist *Half-Life* ein Meilenstein narrativer Computerspiele. Selten zuvor war die Unabhängigkeit von erzählter Geschichte und Spielgeschehen derart konsequent umgesetzt worden."²³⁹ Sobald Freeman einen Auftrag erhält, er etwas gefragt oder ihm etwas befohlen wird, ist keine direkte Rückmeldung für den Spieler eingerichtet, was der Interaktion eine Form von Kontrolle auflegen würde. Dies bedeutet aber nicht, wenn man weiter mit der narrativen Verhandlung in *Half-Life* denkt, dass Freeman oder gar der Spieler keine *Stimme* besitzt. Ein Punkt, welcher die *Half-Life* Serie bis heute fast einzigartig macht, ist die absolut ungebrochene Spielerfahrung, da der Spieler von Anfang bis Ende eine scheinbar vollständige Kontrolle über Freemans Tun ausüben kann. Keine Cutscenes brechen dieses Erlebnis und *Half-Life* geht damit den ganz genau umgekehrten Weg, wie z.B. David Cage, dessen Versuche und Ideen im vierten Kapitel beleuchtet wurden. *Half-Life* versucht somit nicht dem narrativen Gehalt eine Relevanz aufzuzwingen, indem es die Narration zu einer nicht-ignorierbaren und nicht-kontrollierbaren (Film-)Sequenz degradiert. Das Spiel erzeugt narrative Relevanz indem es die Narration untrennbar mit dem Spiel und dem Spieler verbindet als auch mit den zu erzeugenden Erfahrungsräumen und mit all dessen Grenzen. Valves Bemühen war und ist es, eine Ununterscheidbarkeit in den Erfahrungen des Spielers und in den Erfahrungen des Hauptcharakters Freeman zu provozieren,²⁴⁰ was in einer ungebrochenen Ego-Perspektive mündete. Diese Provokation, oder auch die Projektion des Spielers auf den Protagonisten, ist ein

²³⁹ Ebd., S. 325 (Hervorhebung im Original).

²⁴⁰ Vgl. hierzu: [http://half-life.wikia.com/wiki/Half-Life_2_storyline], 01.12.2012.

bekannter Weg, welcher eine Identität zwischen Spieler und Spielfigur erschafft. Diese Methode wurde bereits mit den Kategorien von Backe im Kapitel über die Positionen von Spieler-Spiel-Autor näher erörtert. Gordon Freeman ist eine Leinwand, eine Leerstelle. Der Begriff des Protagonisten wird dem Handlungsbegriff gewissermaßen untergeordnet.²⁴¹ Er, Freeman, wird zu dem, wozu er vom Spieler erhoben wird. Das Konzept der stummen Charaktere ist dabei nichts, was in *Half-Life* erstmals zu beobachten ist, *de facto* sind einige sehr populäre und bekannte Charaktere ebenfalls an dieses Design gebunden, allerdings erfährt die Ausarbeitung dieser Designentscheidung in *Half-Life* narrative Konsequenzen, wie sie bis dahin noch kein anderes Spiel ermöglicht hat. Diese Konsequenzen treten vor allem in Verbindung mit der erwähnten bruchlosen Spielwelt auf:

Gerade in der Erörterung der Narrativität von Computerspielen ist es daher notwendig diese Trennung, d.h. die Unterschiede zwischen spielerischen und ausschließlich erzählerischen Passagen, herauszuarbeiten. [...] Die größte Nähe von Spiel- und Erzählelementen findet sich in *Half-Life*, dessen bruchlose Visualisierung der Spielwelt durch die Augen des Avatars es zum wahrscheinlich einzigen audiovisuellen Computerspiel macht, bei dem sich von einer Erzählperspektive sprechen läßt. [...] Auch wenn NSCs dem Avatar regelmäßig Aufträge erteilen und ihr Wissen mit ihm teilen, erfolgt der Großteil der Informationsvermittlung durch Anschauung. Dies wird schon in der Eröffnungssequenz des Spiels deutlich. Statt einer Film- oder Texteinblendung erfolgt die Exposition der Spielwelt intradiegetisch dadurch, daß sich der Avatar zu Beginn des Spiels in einer Bahn auf dem Weg zur Arbeit befindet.²⁴²

Die ungebrochene Spielwelt und -erfahrung bringt es mit sich, dass Spieler dazu tendieren, relevante und oft nicht direkt wiederholbare Aspekte der Narration zu übersehen. Dies, so erwähnen auch Spieledesigner in der kommentierten Version von *Episode 1*, war und ist ein Problem, dem man sich widmen muss. Zum Teil wurde es dadurch gelöst, indem man Nicht-Spieler-Charakter dazu programmierte, kleinere Anweisungen oder Hinweise zu geben, wie "look there" oder "what do you think about this?", was den Spieler dazu verleitet den Bemerkungen nachzugehen. Manchmal ist es dem Spieler und Freeman auch nicht möglich das Spiel fortzusetzen, bis eine bestimmte Beobachtung vollzogen worden ist, bzw. bis der Wahrnehmung eines auf seine

²⁴¹ Vgl. hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 146.

²⁴² Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 77f (Hervorhebung im Original).

Wahrnehmung wartenden Objektes nachgekommen wurde - dies ist allerdings eher wieder konventionelles und standardisiertes Design, wie es bereits vorgestellt wurde.

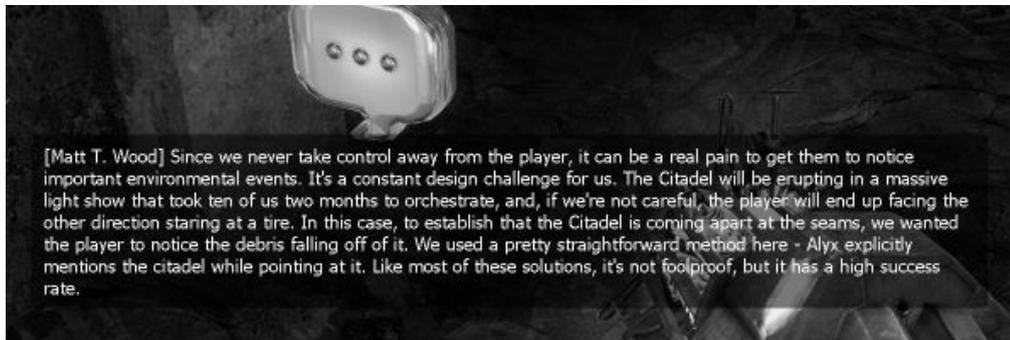


Abb. 14: Screenshot aus *Half-Life 2: Episode 1* (2006), kommentierte Fassung.

Narration ist aber, um auf den Punkt zu kommen, in *Half-Life* nicht abseits von Spiel möglich, ebenso wenig wie das Spiel nicht auch die Narration treibt. Eine potentielle Aufteilung zwischen Spiel und Narration wäre den hier aufgestellten Theorien zur eigenen Identität einer Narration durch das Computerspiel komplett zuwider, da durch eine Trennung der Begriffe ihre mediale und historische Abhängigkeit deklariert werden würde, was wiederum eine Genese medienspezifischer Narrationskonzepte unmöglich machen würde:

In den Spielsequenzen muß zwar die Möglichkeit zur sinnvollen Interaktion gegeben sein, was aber nicht die Einbeziehung narrativer Inhalte ausschließt - *Half-Life*, das seine Geschichte ganz ohne Erzähleinschübe vermittelt, zeigt dies deutlich.²⁴³

Ein Phänomen bzw. eine Spielstruktur, die sowohl in *Half-Life* als auch in *Portal* überdeutlich thematisiert wird, und über welche sich das Universum des Spiels dann schlussendlich auch auf eine Meta-Ebene erhebt, ist das bereits angesprochene Labyrinth bzw. die Betrachtung des Computerspiels als eine Anreihung von Tests, Prüfungen und/oder Problemen. Wie am Ende des vorherigen Backe Zitats bereits angesprochen wurde, beginnt *Half-Life* mit Gordon Freeman in einer Bahn auf dem Weg zur Arbeit. Diese Bahn ist dabei ein paar Minuten unterirdisch unterwegs. In diesem Zeitraum wird man über eine Sprechanlage über den Zustand und die Pläne der *Black Mesa* Einrichtung informiert. In diesem Zeitabschnitt drängt sich die Bahn über eine Vielzahl von Verzweigungen und Röhren, Tunneln und Auf- und Abstiegen vor,

²⁴³ Ebd., S. 174 (Hervorhebung im Original).

bis sie schließlich den Arbeitsplatz des Physikers Freeman erreicht. Dies verbildlicht deutlich die oben angesprochen Erhebung des Labyrinths auf mehrere Ebenen, bereits bevor der Vorfall bei *Black Mesa* über verschiedene Perspektiven und Spieleanuskopplungen angegangen wird. Durch alle Spiele hindurch findet sich diese Struktur wieder. Dieser Irrgarten steht für die narrative Kraft im Orientierungs- und Erkundungsdrang des Spielers. Aber kaum ein Spiel verdeutlicht diese Situation besser als *Portal*.



Abb. 15: Screenshot aus *Portal* (2007) - die Testkammer in der Chell erwacht.

In *Portal* schreitet man buchstäblich von Testkammer zu Testkammer, um den Prüfungen der künstlichen Intelligenz, genannt GLaDOS,²⁴⁴ zu entkommen. Die Kammern sind dabei stets minimalistisch und steril eingerichtet und in der Kombination, mit den bissigen und zynischen Kommentaren der künstlichen Intelligenz ergibt sich das Gefühl, als ob in *Portal* eine Abstraktion des Konzepts eines narrativen Computerspiels bis zu einem absurden Punkt getrieben wird. Jeder Kammer folgt eine weitere und jedem Test folgt ein weiterer. Man kann annehmen, dass die Protagonistin Chell aus der Einrichtung flüchten möchte. Der Spieler spielt *Portal*, damit Chell nicht mehr spielen muss. Dies wird der Kommentar zum Spiel: Das Spiel tritt aus der Sphäre des Ungewöhnlichen und hinein in das Leben. Auf der ersten Ebene wird dies für Chell

²⁴⁴ Die ersten Konzepte und Designs von GLaDOS wurden an Botticellis *La nascita di Venere* (ca. 1485/86). Vgl hierzu: [<http://half-life.wikia.com/wiki/GLaDOS>], 01.12.2012.

auf der innertextlichen Ebene durch die Testkammern zum Fall; auf der zweiten Ebene für den Spieler, für den *Portal* zum Modell eines Spiels wird, bzw. für den sich *Portal* konzeptualisiert. Das Leben, wie der Volksmund sagt, wird für Chell zum Spiel. Die Motivation des Charakters wird zur Motivation des Spielers und dies macht eine Narration durch das Spiel aus: Es lebt, funktioniert und ist narrativ aus sich heraus und nicht durch oder über annectierte Funktionen, Formen oder Medien.

Das angesprochene Gefühl, das mit einem gespielt wird, das Gefühl der Laborratte,²⁴⁵ wird nochmals und nun zentral in *Half-Life* zum Gegenstand gemacht. Sowohl am Ende des ersten als auch am Ende des zweiten Teils, tritt ein Charakter mit Gordon Freeman in Kontakt, auf welchen im Spiel meist nur mit der Bezeichnung *G-Man* Bezug genommen wird. Der G-Man stellt Freeman und dem Spieler am Ende des ersten Teiles, nachdem Freeman aus der Xen-Dimension zurückkehrt, erstmals vor eine Wahl, was dem Spieler wiederum die bisherige Linearität vor Augen führt. Entweder kann der Spieler sich nun auf ein Angestelltenverhältnis mit dem G-Man einlassen, oder der G-Man droht, Freeman vor eine letzte und scheinbar unlösbare Aufgabe zu stellen. Entscheidet man sich für ersteres, so wirft der G-Man Freeman in eine Stasis, von welcher er erst am Beginn des zweiten Teiles erwacht. Entscheidet man sich für die unlösbare Aufgabe, so stirbt Freeman:



Abb. 16 & 17: Screenshots aus *Half-Life* (1998). Links: Meldung, falls man sich entscheidet für den G-Man zu arbeiten. Rechts: Meldung, falls man dem Angebot des G-Mans nicht nachkommt.

Zum Zeitpunkt der Entscheidung sind dem Spieler jegliche Konsequenzen unbekannt und er hat keine Bezugspunkte, die ihm wirklich bei dieser Wahl weiter helfen würden.

²⁴⁵ Der Begriff "Ratte" nimmt in *Portal* noch weitere Funktionen und Bedeutungen an, da es weitere Figuren gibt, wie Doug Rattman, der sich zwischen den Wänden der Forschungs- und Testeinrichtungen von *Aperature Science* bewegt und narrative Funktionen übernimmt (er war wahrscheinlich die unbekannte Person, die Chell am Ende des ersten Teils zurück in die Einrichtung zertrte).



Abb. 18: Screenshot aus *Half-Life 2* (2004). Der G-Man.

Der G-Man verdeutlicht, dass die bisherigen Abenteuer und Unternehmungen Freemans Tests gewesen wären, welche er hiermit, falls er sich dem Beschäftigungsverhältnis unterstellt, bestanden hätte. Ähnlich wie in *Metal Gear Solid 2* wird die Pointe der Wahl, dass man keine Wahl hat noch hatte:

Die Linearität der Ereignisse in *Half-Life* wird damit nicht nur legitimiert, sondern zum Teil der Geschichte: Wenn der Avatar die ganze Zeit über beobachtet worden ist, wenn alle Ereignisse als Test für ihn arrangiert worden sind, dann hätten die Geschehnisse sich nicht anders ereignen können. Am Ende von *Half-Life* steht damit die Erkenntnis, eigentlich keinen Einfluß auf die Ereignisse gehabt zu haben, aber verbunden mit der Ankündigung, daß dieser grausame Test, der zahllose Menschenleben gefordert hat, notwendig war, um Freeman für ein späteres, viel wichtigeres Abenteuer vorzubereiten. Statt einem Happy End bietet *Half-Life* einen offenen Schluß, der bewußt mehr Fragen in den Raum stellt, als er beantwortet, und damit enormes dramatisches Potential entfaltet.²⁴⁶

"Der Spieler wird also nicht als Sieger aus dem Spiel entlassen, sondern als jemand, mit dem ein Spiel gespielt worden ist, von dem er nichts wußte"²⁴⁷, bemerkt Backe noch weiter und bestätigt damit ein weiteres Mal, wie bereits im Zusammenhang mit *Missile*

²⁴⁶ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 326 (Hervorhebungen im Original).

²⁴⁷ Ebd., S. 368

Command erwähnt wurde, die Irrelevanz eines Besiegens oder Bezwingens von narrativen Computerspielen.

Im Zusammenhang zwischen dieser Testsituation und Freeman ist es noch interessant, wie die *Vortigouns*, ein von der *Combine* versklavtes Alienvolk, das von Freeman befreit wird und diesem dann im zweiten Teil entsprechend freundlich gesinnt ist, auf den Protagonisten immer mit "the Freeman" Bezug nehmen. Gordon Freeman wird somit über die kaum erforschten, fremden und unzugänglichen *Vortigouns* als der *freie Mensch* klassifiziert, was einerseits natürlich im Widerspruch zur Determination Freemans durch die Tests, bzw. zur Determination des Spielers durch die bestimmte Linearität steht, aber andererseits auch die Voraussetzung für jemanden ist, der sich überhaupt in diese Situation begeben will/muss - man *muss* nicht *Half-Life* spielen, genauso wenig wie Freeman dem Vorfall in Black Mesa nachgehen *müsste*.

Eine unbekannte Macht und unbekannte Vorhaben haben den Spieler und Freeman dazu bewogen, diese Tests zu durchleben, welche wiederum einer Selbstthematization gleich kommen. Die einzigen Worte, die einem der G-Man hinterlässt, sind "Prepare for unforeseen consequences." Dieses Phänomen, das nun beispielhaft an *Half-Life* und zuvor auch an *Metal Gear Solid 2* beobachtet wurde, findet sich auch in anderen Spielen wieder, z.B. in der *Deus Ex* Reihe (Eidos Interactive 2000 -) oder auch in den beiden *System Shock* Spielen (Looking Glass Studios 1994, 1999). Solche Beispiele, welche die Diskrepanzen zwischen Narration, Einfluss, Entscheidungen, Linearität und Spiel thematisieren, sind der Beweis für die Möglichkeit künstlerischen Ausdrucks, auch wenn das in den Versionen der Thematisierung bedeutet, auf einen Einfluss im Ausgang oder Verlauf der Makronarration größtenteils verzichten zu müssen. Dies ändert nichts am hier vertretenen Argument, dass sich Narration im und durch das Computerspiel erst im Prozess des Spielens einen Erfahrungsraum schafft und sich in diesem entfalten kann. Erfahrungen und Erfahrungsräume sind, wie wahrscheinlich bereits deutlich wurde, Schlüsselbegriffe in der Behandlung von Narration durch Computerspiele. Sie sind der *locus* einer Erzählung durch ein Computerspiel, in welcher sich die Stimmen des Spiels und des Spielers treffen, um in ihren Ausdrücken auch die Grenzen des Spiels zu übertreten.

Die Analyse des *Half-Life* Universums hat, wie der potentielle Umfang des Begriffes Universum bereits ausdrückt, nur einen kleinen Teil der ludischen als auch narrativen Aspekte angesprochen, wobei die vorgestellten für die vorliegende Untersuchung als zentral zu betrachten sind. Die Spiele haben auch auf anderen Ebenen innoviert, was mitunter ihre Popularität ausmacht. Allem voran seien dabei die Persönlichkeiten der Nicht-Spieler-Charaktere, als auch die Funktionen der *gravity gun* in *Half-Life* und der *portal gun* in *Portal* erwähnt, für deren Betrachtung an dieser Stelle aber leider der Raum fehlt.

6.3 The Stanley Parable

Ein letztes kurzes Beispiel in diesem Kapitel soll *The Stanley Parable* (Cakebread 2011) sein, was eine Modifikation der *Half-Life 2 Engine* (*Source-Engine*) ist und sich selbst als ein "experimental narrative-driven first person game" beschreibt, welches eine "exploration of choice, freedom, storytelling and reality, all examined through the lens of what it means to play a video game"²⁴⁸ versucht. Der Entwickler schreibt weiter: "You will make a choice that does not matter. You will follow a story that has no end. You will play a game you cannot win."²⁴⁹

Das *free-2-play* Spiel, dessen Inhalt man nach rund 30 Minuten ausgespielt hat, startet dabei mit einer Sequenz, in welcher eine Erzählerstimme die Rahmenhandlung erklärt:

This is the story of a man named Stanley. Stanley worked for a company in a big building where he was employee number 427. Employee number 472' job was simple. He sat at his desk in room 427 and he pushed buttons on a keyboard. Orders came to him from a monitor next to his desk, telling him, what buttons to push, how long to push them and in what order. [...] And then someday something very peculiar happened, something that would forever change Stanley, something he would never quite forget.²⁵⁰

Ohne nun ein weiteres Mal darauf einzugehen, wie hier unter Umständen eine Beziehung, nicht nur zwischen Stanley und seiner Arbeit, sondern auch zwischen dem Spieler und dem Spiel beschrieben sein könnte, findet sich der Protagonist Stanley nun

²⁴⁸ Beschreibung des Entwicklers auf der Internet-Vertriebsplattform Desura: [<http://www.desura.com/mods/the-stanley-parable>], 01.12.2012.

²⁴⁹ Ebd.

²⁵⁰ Ebd.

ganz allein im Gebäude wieder und beginnt dieses Gebäude, mit der begleitenden Erzählerstimme zu erkunden. Das, was dieses Spiel trotz der bereits beschriebenen Phänomene noch erwähnenswert macht, ist das bewusste Scheitern im Erzeugen eines narrativen Sinnes, der außerhalb des Absurden liegt.²⁵¹ Tritt man in einem Raum mit zwei offenen Türen, so hört man über die Erzählerstimme, dass sich Stanley an diesem Tag dazu entschieden hätte, durch die linke Tür zu gehen. Danach bleibt es dem Spieler überlassen, durch welche man geht und der Erzähler zeigt sich bestürzt, wenn man durch die rechte geht. So zieht sich dies weiter, bis das Spiel, ohne wirkliche Klimax, schwarz wird, in eine Schleife gerät oder den Spieler bzw. Stanley ohne weiteren Kommentar einsperrt. Anfang, Mittelteil und Schluss einer Narration werden somit durch *The Stanley Parable* aus den Angeln gehoben und die Narration an sich wird durch das Spiel aufs äußerste hin dekonstruiert und beschrieben. Das Spiel weist, vor allem in der Verbindung mit der ausdrücklichen Erzählerstimme, auf die Unvereinbarkeit traditioneller Erzählformen in einer Kombination mit den medien-spezifischen Charakteristika eines Computerspieles hin und ironisiert diese Tradition sogar, sobald sich der Spieler ein anarchistisches Spielverhalten gegen den Erzähler angewöhnt.

Als Übergang zum nächsten Kapitel des dritten und abschließenden Teils sei noch erwähnt, dass *The Stanley Parable* auf der Mechanik und der sogenannten *engine* von *Half-Life 2* basiert. Eine Modifikation dieser Fundamente wird vom Entwickler selbst über eigene Editoren und weitere spezifische Modifikationen ermöglicht. Dieses rückkoppelnde Verhalten zwischen Entwickler und Rezipienten wurde bereits in Kapitel Vier kurz angesprochen und bestätigt ein weiteres Mal die Berechnung in ihrer Relevanz als bedeutungstiftender Kontext. Sowohl das Fundament der Berechnung als auch die wirtschaftlichen Faktoren, die in der Entwicklung von Computerspielen eine entscheidende Rolle spielen, wird noch Thema in der Ausarbeitung der folgenden Conclusio sein.

²⁵¹ "What Samuel Beckett can afford to do, the machine cannot." Simanowski, Roberto: *Digital Art and Meaning - Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art and Interactive Installations*. Minneapolis: University of Minneapolis Press 2011, S. 105.

Teil 3

7. Conclusio

Die abschließende Conclusio dieser Auseinandersetzung soll noch einmal die Forschungsergebnisse über ein Argument zusammentragen, das einen Wandel in der aktuellen Spielebranche und -industrie beschreibt. Der bereits mehrmals zitierte James Portnow betrachtet diesen Wandel in einem Artikel, betitelt "Ludus Florentis: The Flowering of Games"²⁵², als eine Möglichkeit, die pejorativen Konnotationen des Mediums abzuwerfen und ihm einen akzeptierten und respektierten Platz im Bereich der Massenmedien mit einem Potential für künstlerischen Ausdruck zu verschaffen:

We are today becoming one of the world's most important mass media; we have the opportunity, at this particular turning point, this brief moment in time, to determine whether our medium will end up like the worst aspects of television or something without parallel: a grand interactive art.²⁵³

7.1 Der Wandel: Technik und Wirtschaft versus Magie und Kunst

Any industrial technology that dramatically extends our capabilities also makes us uneasy by challenging our concept of humanity itself.²⁵⁴

Computerspiele sind heute zu einem Bestandteil des Alltages vieler Personen geworden. Die Popularisierung des Mediums hat dabei einige Aspekte mit sich gebracht, die tief in die Art und Weise eingreifen, wie Computerspiele entwickelt und schließlich auch produziert werden. Computerspiele sind eine kommerzielle Kunst; sie unterstehen einer Diktatur des Marktes. Sie sind (noch) nicht so zugänglich, dass man sich einfach hinsetzen könnte und ohne bedeutenden finanziellen Aufwand selbst ein Computerspiel schreiben könnte.²⁵⁵ Allerdings ist es leicht möglich, dass sich dies bald ändern könnte,

²⁵² Portnow, James: *Ludus Florentis. The Flowering of Games*. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* 2009;8. [http://www.gamasutra.com/view/feature/132507/ludus_florentis_the_flowering_of_.php?page=1], 01.12.2012.

²⁵³ Ebd.

²⁵⁴ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 1.

²⁵⁵ "We're still not at the point where making games is as easy as picking up a camcorder and hitting the on switch but I've seen eight year olds remake asteroids and college kids turn out next-gen experiences." Portnow, James: *Ludus Florentis. The Flowering of Games*. In: *Gamasutra. The Art & Business of*

bzw. dass sich das industrielle Dogma bereits im Prozess der Veränderung befindet. Der Mensch hat sich an das Medium gewöhnt und ist nun eher dazu bereit, sich dieses Medium anzueignen und damit zu experimentieren, sich den fordernden und einzigartigen Möglichkeiten des Mediums zu widmen, anstatt es nur als eine Attraktion oder ein Kuriosum zu betrachten. Unter diesen Voraussetzungen kann das Spiel und seine Entwicklung/Erforschung, mit den Worten Portnows, *blühen* und ein "land of enchantment"²⁵⁶ eröffnen.

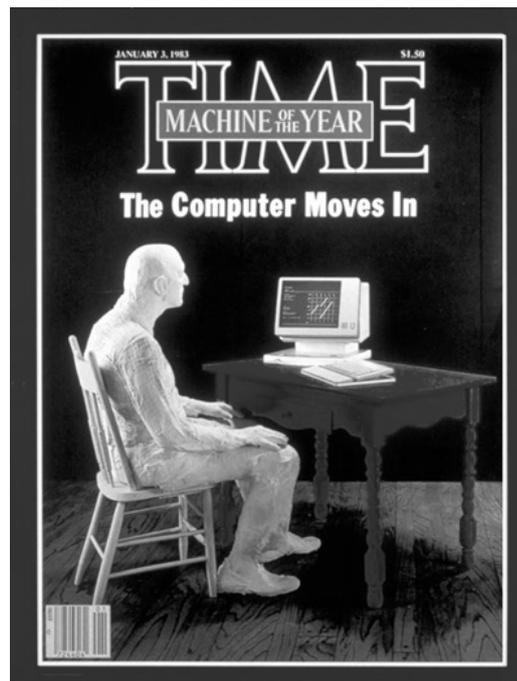


Abb. 19: Cover des *Time-Magazine* (1983).

In den 80er und 90er Jahren des vergangenen Jahrhunderts zogen der Computer und zahlreiche Spielekonsolen, wie man sie in ihrer "Hardwarevergessenheit"²⁵⁷ auch heute noch nennt, in die Wohnzimmer ein und wurden Bestandteil des westlichen Mobiliars. Spiele auf diesen Geräten wurden im Verlauf der Zeit so populär, dass Computerspiele begannen die treibende Kraft in der Evolution der Rechenleistungen zu werden.²⁵⁸ Die Ideen und Mechaniken junger und aufsteigender Programmierer wurden als Code in Magazinen veröffentlicht, da diese meistens an Universitäten erarbeitet wurden, jedoch

Making Games 2009;8. [http://www.gamasutra.com/view/feature/132507/ludus_florentis_the_flowering_of_.php?page=1], 01.12.2012.

²⁵⁶ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 5.

²⁵⁷ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 299.

²⁵⁸ Vgl. hierzu: Kushner: *Masters of Doom*, S. 294.

die finanziellen Mittel und Unterstützungen fehlten, um sie dann in einer grafischen Form zu realisieren. Es ging, und geht auch heute noch größtenteils, "weniger um Einbildungskräfte als um Frameraten, weniger um Erzählung als um Netzwerkoptimierung."²⁵⁹ Technik und Wirtschaft²⁶⁰ sind somit Faktoren, welche die Produktion von Computerspielen seit ihrer Geburt zum angehenden Massenmedium begleitet haben und dementsprechend auch auf dessen Entwicklung Einfluss genommen haben. Es ist unerlässlich, solche Produktionsstrukturen für eine kritische Beschäftigung zu hinterfragen und ihre Wirkung auf die ästhetische Seite des Mediums zu beobachten.²⁶¹

Shooting games, and tangled Web sites of the mid-1990s have only begun to tap the expressive potential of the new medium. These first experiments in digital storytelling have aroused appetites, particularly among the young, for participatory stories that offer more complete immersion, more satisfying agency and more sustained involvement with a kaleidoscopic world.²⁶²

Murray schrieb diese Passage 1998 und spricht dementsprechend von den "first experiments in digital storytelling." Heute sind diese Stufen der ersten Experimente überschritten geworden und dies ist für den Bereich des *digital storytellings* im Computerspiel unter anderem über den Fortschritt der Technik zu begründen und mit der mit Murray bereits weiter oben zitierten einhergehenden Transparenz des Mediums. Mit dem stagnierenden Moment eines Erreichens des Grenzwertes der Technik, vor dem *uncanny valley*, und der Ungewissheit, welche mit der Theorie der *technologischen Singularität*²⁶³ einhergeht, befindet man sich nun an einer Stelle, an welcher man mit voller Aufmerksamkeit beginnen kann "the expressive potential of the new medium" zu ergründen.

²⁵⁹ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 10.

²⁶⁰ "Writing does not sell games." *Video Games and... . Video Games and Storytelling*. Season 0, Episode 1. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. 2008. [<http://www.youtube.com/watch?v=1jdG2LHair0>], 01.12.2012.

²⁶¹ Vgl. hierzu: Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 81.

²⁶² Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 251.

²⁶³ Unter einer *technologischen Singularität* versteht Ray Kurzweil die Unvorhersehbarkeit der Zukunft, nachdem eine künstliche Intelligenz erschaffen wird, die unabhängig von humanem Input neues Wissen erlernen und kreieren kann. Vgl. hierzu: Kurzweil, Ray: *The Law of Accelerating Returns*. In: *Kurzweil Accelerating Intelligence*, 2001. [<http://www.kurzweilai.net/the-law-of-accelerating-returns>], 01.12.2012.

"The computer looks more each day like the movie camera of the 1890s: a truly revolutionary invention humankind is just on the verge of putting to use as a spellbinding storyteller."²⁶⁴

Heute hat sich das Spektrum, über welches Technik und Wirtschaft Einfluss ausüben können, verändert. Vor allem die technische Seite ist hierbei erwähnenswert, denn durch die ständige Entwicklung, in Verbindung mit den Rechenleistungen und den Grenzwerten des Moore'schen Gesetzes, ergeben sich keine eindeutigen Sprünge in der audiovisuellen Darstellung von Computerspielen, wie man sie aus den 90er Jahren gewöhnt war. Spiele müssen heute mehr bieten, als eine interessante Optik, um nicht nur für die Kritik, sondern auch für das breite Publikum interessant zu werden. Die Technik und auch die Materialität des Computers tritt immer mehr in den Hintergrund, ebenso wird auch die Medienkompetenz des Publikums immer unbewusster und zum Bestandteil unserer Entwicklung und Ausbildung, wie es lesen, schreiben und rechnen ist. Die Unkenntnis, z.B. eines illiteraten Users, wird zur unbewussten Kenntnis was eine neue Form der Kompatibilität zwischen Mensch und Maschine provoziert, in welcher die Zahl transparent und das Wort dominant wird, abseits dessen, dass nur das Spielgeschichte werden kann, was in den Annalen des Programmcodes steht.²⁶⁵ Der technische Fortschritt verändert die Wahrnehmung der durch Computerspiele generierten Welten und beeinflusst (und fördert) die Narration durch diese Welten bzw. schafft Narration und Welt in einer unbekanntem Weise und über Experimente neu. Die Entwicklungen im Bereich der Technik, um es zugespitzt auszudrücken, ermöglichen eine Narration durch Computerspiel überhaupt erst. Vergleicht man z.B. die technischen Fortschritte zwischen *Pong* und *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), so ist die Narration *Donkey Kongs*, die mit der Rettung einer von einem Gorilla entführten Prinzessin durch einen italienischen Klempner bereits vollständig erläutert ist, bereits als relativ komplex zu beschreiben. Im Verlauf der 90er Jahre entwickelte sich das Gefühl, dass man mit der weiteren und schnellen Entwicklung in den technischen Bereichen eine Marginalisierung des Storytellings rechtfertigen kann. Dem kann heute entgegengewirkt werden, da diese so offensichtlichen Sprünge in der Technik nicht mehr so dominant und sichtbar sind, wie vor zehn oder zwanzig Jahren. Die Entwicklung der Grafik ist nicht mehr entscheidend für den Fortschritt der Industrie. Dies sind die Wege, über

²⁶⁴ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 2.

²⁶⁵ Vgl. hierzu: Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 145.

welche man zu einem Wandel in der Verhandlung mit Computerspielen rücken kann, denn "the computer looks more each day like the movie camera of the 1890s: a truly revolutionary invention humankind is just on the verge of putting to use as a spellbinding storyteller."²⁶⁶



Abb. 20 & 21: Veranschaulichung der technischen Evolution in der grafischen Darstellung und Darstellbarkeit anhand der Spielereihe *Final Fantasy: Warrior* (links) Charakterklasse aus *Final Fantasy I* (1987). Protagonistin Claire "Lightning" Farron (rechts) aus *Final Fantasy XIII* (2009).

Heute, um noch einmal kurz auf den oben erwähnten Einzug des Computers zu verweisen, hat sich dieser mit all seinen Ausformungen nicht nur in den Wohnzimmern breit gemacht, sondern mittlerweile auch an Universitäten, was bereits im allerersten Absatz der Einleitung angesprochen wurde. Überall auf der Welt gibt es Studienprogramme, welche sich spezifisch an eine Ausbildung im Bereich des *game designs* und der *game studies* ausrichten. Bildungsstätten mit solchen Lehrangeboten haben sich ebenfalls bereits in unserem mitteleuropäischen Bereich etabliert, wie z.B. an der Donau Universität Krems²⁶⁷ oder an der Züricher Hochschule der Künste.²⁶⁸ Außerdem zeigen sich Entwicklungen hin zu einem Kanon der Computerspiele.²⁶⁹ Bereits Aarseth erkannte in seinem Anliegen, Narration in einem digitalen Raum zu

²⁶⁶ Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 2.

²⁶⁷ Vgl. hierzu: [<http://www.donau-uni.ac.at/de/studium/gamestudies/index.php>], 01.12.2012.

²⁶⁸ Vgl. hierzu: [<http://gamedesign.zhdk.ch/>], 01.12.2012.

²⁶⁹ Ein Beispiel für einen Kanonisierungsversuch wäre: Mott, Tony (Hg.): *1001 Video Games You Must Play Before You Die*. London: Cassell Illustrated 2010.

untersuchen, "[that] it is utopian to examine every specimen of a genre; a deductive method, leading to a 'hypothetical model of description', should be applied instead"²⁷⁰, und verweist dabei auf den Text *Introduction to the Structural Analysis of Narratives* (1977) von Roland Barthes. Diese Entwicklung eines Kanons kommt somit der wissenschaftlichen Behandlung des Computerspiels entgegen.

Mit der Dezentralisierung der Entwicklungsprozesse, die unter anderem durch unabhängige Studios und Editoren von den großen Namen der Industrie selbst gefördert werden, als auch über die simple Veränderung dessen, was wir allgemein unter Spiel, Computerspiel oder auch unter, um an den Sinn und Zweck der vorliegenden Auseinandersetzung zu erinnern, narrativen Computerspielen verstehen, kommt eine Verantwortung, welcher sich die Spieleindustrie als auch ihr Publikum stellen muss: "As limited as we are by technology we are even more limited by our own capacity to use that technology."²⁷¹ An diesem Punkt des Wandels gilt es zu erkennen, dass die Industrie und auch ihre kreativen Prozesse prinzipiell durch keine finanziellen, technischen oder sogar bildungspolitischen Hürden mehr im Zaum gehalten werden und eine Ausrede über diese Bereiche bzw. über Probleme und Unvorhersehbarkeiten in diesen Bereichen nicht mehr als gültig anzuerkennen ist.

Diese Gedanken werden hier abschließend noch mit Portnow und seinen Worten über das *blühende Spiel* zusammengefasst:

This concept [Spiele als interaktive Kunst; Anmk. FK] scares a lot of people. Often people demonize the 'games as art' crowd as wanting to take away the fun or turn everyone into indie developers. This is patently not what art means. Art simply means giving something back, providing your audience with something that enriches their daily lives, even when they aren't interacting with your art. And in this way many games are already works of art, but there's much further we can go... And every day I see companies large and small making strides in this direction. Why? Because making a profit and doing something worthy do not have to be concepts set in opposition. No one is calling for us to throw down our cubical walls or stop making blockbusters. No one wants only French art-house games, steeped in ennui and devoid of fun. All that is being asked of us is that we step up and accept

²⁷⁰ Aarseth: *Cybertext*, S.9 (Hervorhebungen im Original).

²⁷¹ Portnow, James: *Ludus Florentis. The Flowering of Games*. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* 2009;8. [http://www.gamasutra.com/view/feature/132507/ludus_florentis_the_flowering_of_.php?page=1], 01.12.2012.

our place as a mass media, without embarrassment or shame. If, as an industry, we fail to do this one thing during the coming change, then we will lose control of our own destiny and become what film and television have become. But, at least in the short run, if we accept this transformation our diversity of distribution will allow us to remain masters of our own fate. This tide is coming. I'm not sure it can be fought, but it certainly can be embraced.²⁷²

7.2 Ein erstes Wort (Persönliches Postskriptum)

Es wurde im Verlauf dieser Arbeit oft über unsere Verortung an einer medienhistorischen Schwelle gesprochen, an einem Paradigmenwechsel, der nicht nur unsere Wahrnehmung der alltäglichen Welt, sondern auch unser Verständnis im Umgang mit neuen Medien maßgeblich verändern wird. Darunter sind Medien zu verstehen, die sich als fähig erweisen narrative Inhalte über eine Weise zu kommunizieren, wie es vor ihrer Verhandlung nicht möglich oder gar vorstellbar gewesen wäre. Diese Schwelle wurde bewusst als die Phase der Adoleszenz im Leben des Computerspiels bezeichnet. Es ist zwar schwer vorstellbar, wie lange uns dieses Medium in einer uns noch gängigen und identifizierbaren Form begleiten wird, aber ihr am heutigen Tag immer noch ein Kindesalter zuzusprechen, würde uns wohl kaum in einer Annäherung oder Erforschung dieses Mediums weiter helfen.

Dies ist die Zeitspanne, in welcher wir, wie es auch über die Worte Portnows im vorherigen Kapitel angedeutet wurde, die wesentlichen und zentralen Entscheidungen treffen müssen, bezüglich der Art und Weise, wie wir mit dem Medium umgehen wollen. Wir können ein weiteres Mal der historisch überlieferten Angst vor einer Veränderung in der Wahrnehmbarkeit verfallen oder Distanz zum neuen Medium aufbauen, oder wir können uns diesen Ungewohntheiten stellen und einen künstlerischen und somit auch humanen Mehrwert aus der Behandlung und Fertigung von Computerspielen gewinnen. Es muss Ziel sein, über das Computerspiel in einem Rahmen sprechen zu können, welcher die reine Unterhaltung überschreitet, diese aber nicht ausgrenzt. Die Frage nach der Legitimität des Feldes ist in diesem Fall der Schlüsselpunkt. Hier wurde versucht diese Legitimation an inhärenten Punkten des

²⁷² Portnow, James: *Ludus Florentis. The Flowering of Games*. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* 2009;8. [http://www.gamasutra.com/view/feature/132507/ludus_florentis_the_flowering_of_.php?page=1], 01.12.2012.

Spiels festzumachen; an narrativ ausdrucksfähigen und einzigartigen Konzepten und Möglichkeiten, die durch das Medium Computerspiel realisiert werden können. Der Legitimation muss ein (ästhetisches) Verständnis vorausgehen, aus welchem dann viel leichter eine organisierte Auseinandersetzung erwachsen kann. Backe bezeichnet seine eigene Auseinandersetzung als ein "ungewöhnliches Projekt"²⁷³ und genau davon sollte man eigentlich nach den hier gezogenen Schlussfolgerungen Abstand nehmen. Denn das einzig ungewöhnliche ist nämlich die Borniertheit, welche es den Disziplinen verweigert dem Computerspiel einen eigenständigen Charakter zuzugestehen, wodurch nicht nur dessen Legitimation, sondern dann auch folgend dessen Erforschung und Erziehung, um an das Bild der Adoleszenz zu erinnern, angeregt werden würde (dies betrifft vor allem das geisteswissenschaftliche Feld).

Es ist nicht schwer, die Bedeutung von Computerspielen zu proklamieren, es ist allerdings ein Kraftakt, das Computerspiel als ein legitimes, akzeptiertes und respektiertes Ausdrucksmittel des Menschen für den akademischen Betrieb und auch für die allgemeine Öffentlichkeit zu etablieren. Pias fragt: "Warum gibt es überhaupt Computerspiele? Wenn nämlich etwas an allen bisherigen Untersuchungen zu Computerspielen verwundert, dann ist es die Selbstverständlichkeit, mit der hingenommen wird, dass es sie gibt."²⁷⁴ In diesem Sinne und mit dem Punkt der Legitimation im Hinterkopf wurde hier versucht, nicht nur über die Existenz der Computerspiele zu reflektieren, sondern es wurde auch die Frage gestellt: Warum gibt es Untersuchungen zu (narrativen Elementen) von Computerspielen? Wir befinden uns momentan in einem Zeitabschnitt, in dem einige junge Leute versuchen, Respekt für das Medium zu erarbeiten, wodurch seine Einzigartigkeiten und Möglichkeiten in den Kontext der zeitgeschichtlichen Lage gestellt werden. Dabei ist es oft schwer sein disziplinäres Gesicht zu wahren oder gar seinen Ernst, in einer Behandlung des Spiels, zu verteidigen. Ich bin allerdings davon überzeugt, dass das Computerspiel mehr kann, als wir ihm zutrauen, vor allem was Narration und Wirkung zwischen Bildschirm und Spieler betrifft. Dabei fällt es vor allem zur Zeit schwer Probleme wie den *theoretical imperialism* gänzlich zu vermeiden. Die Entwicklung einer ästhetischen Theorie über Narration im Spiel *on the fly* ist leider sehr schwer, wenn man sich nicht an gewissen

²⁷³ Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, vorangestellte Danksagung.

²⁷⁴ Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 9.

Ansatzpunkten festhalten kann. Allein die in diesem Satz verwendeten Begriffe wie *Narration* oder *Spiel* sind bereits derart aufgeladen, dass man nicht umhin kommt, über sie und ihre Geschichte zu sprechen. Trotzdem ist es erstrebenswert, es mindestens zu versuchen und mit dem "starting to think about our medium as we create it"²⁷⁵ kann ein Weg gefunden werden den Übergriffen uneigentlicher Anschauungen zu entkommen.

Somit versteht sich eine Auseinandersetzung wie die vorliegende als ein erster Versuch und Übergang, bzw. als ein *erstes Wort* an die Zukunft und an die medienhistorische Schwelle, im Vergleich zu der in der Einleitung aufgestellten Ausgangssituation, die versucht dem Kindesalter des Mediums ein *letztes Wort* zu widmen.

²⁷⁵ *Extra Credits. Narrative Mechanics*. Season 1, Episode 21. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *The Escapist Magazine* / *Penny Arcade* 2010. [<http://penny-arcade.com/patv/episode/narrative-mechanics>], 01.12.2012.

8. Anhang

8.1 Abstract

Mittlerweile leben wir wahrscheinlich in einer ersten Generation von jungen Menschen, die auf einer breiten Basis (auf einer Mainstream-Basis) mit Computerspielen aufgewachsen ist, was zugleich bedeutet, dass heute mehr über Computerspiele geredet wird (in einem akademischen Rahmen oder nicht), als je zuvor - der Computer und das Computerspiel ist nicht nur zu Hause, sondern auch in der Universität eingezogen. Zwar wird häufig über den Ursprung und die Anfänge des Mediums diskutiert, da dort meist die definierenden Merkmale des Computerspiels und seiner Genres zu finden sind, jedoch gibt es über aktuelle Wandlungen und Modelle weniger etablierte Literatur. In dieser Arbeit wird eine spezielle Wandlung diskutiert, nämlich über die Entfaltung der Narration durch das Computerspiel. Während man in den frühen Tagen des Computerspiels meist ein *Spiel der Attraktionen* vorfand, so entdeckt man heute einen Wandel hin zu narrativen Experimenten (auch auf einer AAA Basis) und zu regelrechten narrativen Spielen, deren Ordnung nicht außerhalb ihrer Narration existieren kann. Zwar gab es immer schon (Text-)Adventures und RPG's, doch heute ermöglicht es die Technik viel mehr als vor zehn oder zwanzig Jahren, sich selbst unsichtbar zu machen, um ein Erzählerlebnis zu schaffen, das die narrativen und ludischen Möglichkeiten des Computerspiels erforscht. Die Ästhetik des Computerspiels wird heute über dessen Technizität hinaus bewundert. Es gibt im deutschsprachigen und auch im internationalen Raum ein paar recht aktuelle Dissertationen und Veröffentlichungen, die sich bereits mit diesem Thema beschäftigen, allerdings betrachten diese das Spiel oft zu mechanisch und gehen in ihren Analysen zu strukturalistisch vor. In diesem Beitrag wird eine Beschäftigung auf einer ästhetischen Basis mit den Formen und Funktionen des Erzählens in neueren Computerspielen angestrebt. Einige ausgewählte Beispiele aus der Spielewelt sind hierbei die *Half-Life* Serie von Valve (1998 -), die *Portal* Serie (2007 -), ebenfalls von Valve, als auch das Projekt *Shadow of the Colossus* (2005) von Fumito Ueda und auch noch einige weitere (*Metal Gear Solid 2*, 2001; *Max Payne*, 2001; *Silent Hill 2*, 2001; *Bioshock*, 2007; *Journey*, 2012...). Die Hauptfragen dabei bleiben, was/wer/wie/wem wird erzählt und was entsteht dadurch zwischen Bildschirm und Spielerauge? Inwiefern bindet ein Spiel

seine eigenen Mechaniken, seinen Erfahrungsraum und sein Designentscheidungen in die Narration ein und betreibt diese dadurch auch? Wo steckt die narrative Kommunikationsleistung im Computerspiel, die durch kein anderes Medium nachgeahmt werden kann? Auch der technische Aspekt soll eine Rolle spielen, aber als Endergebnis soll eine Antwort gefunden werden, die einem die medienspezifischen Merkmale im Erzählen des Computerspiels näher bringt. "Der Anfang des Spiels ist der Anfang einer Erzählung", dieses Zitat des Philosophen Claus Pias ist somit Grund für diese Arbeit, die Eigenheiten eben dieser Erzählungen zu ergründen, welche unter anderem in Phänomenen wie Wiederholung, Erkundung oder Serialisierung gesehen werden (bzw. in deren Verwendung und Kombination). Es geht um eine klare Abgrenzung zwischen dem Computerspiel und anderen erzählerischen Medien bzw. um das Abwerfen medialer Annexionen und es geht sowohl um die Wirkungen zwischen Spieler und Maschine als auch um die Wirkung und Beeinflussung der inner- und außerspielerischen Welten - der Spieler wird vom Entdecker einer neuen Welt, zum Bewohner.

8.2 Curriculum Vitae

Persönliche Daten:

Name: Frank Kofler
Geburtsdatum: 31.10.1987
Geburtsort: Meran, Italien
Kontakt: frank.kofler@gmail.com

Ausbildung:

2006 - Matura an der Handelsoberschule "Franz Kafka" in Meran, Italien

2006 - 2007 Studium der Deutschen Philologie, Russischen Philologie und Geschichte an der Leopold-Franzens-Universität in Innsbruck

2007 - 2013 Studium der Vergleichenden Literaturwissenschaft, Theater-, Film- und Medienwissenschaft und Philosophie an der Universität Wien

8.3 Quellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Abbildungen in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Die genaue Quellenlage bei persönlichen Screenshots von Computerspielen ist in deren darauffolgenden Verzeichnis einsehbar.

- Abbildung 1, S. 16: *Bioshock*. Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 2, S. 47: *Heavy Rain*. [http://gamepodunk.ipbhost.com/uploads/gallery/album_11/gallery_24_11_21262.jpg], 01.12.2012.
- Abbildung 3, S. 53 : *Missile Command*. [<http://cdn.appcraver.com/wp-content/uploads/2008/09/picture-110.png>], 01.12.2012.
- Abbildung 4, S. 64: *Shadow of the Colossus*. Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 5, S. 67: *Journey*. [http://thatgamecompany.com/wp-content/themes/thatgamecompany/_include/img/journey/journey-game-screenshot-7.jpg], 01.12.2012.
- Abbildung 6, S. 79 : *Mass Effect 2*. Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 7, S. 82: *Loneliness*. Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 8, S. 85: *Silent Hill 2*. [<http://mytide.net/wp-content/uploads/2012/08/silenthill2.jpg>], 01.12.2012.

- Abbildung 9, S. 91: *Grand Theft Auto: San Andreas*.
[<http://www.eeggs.com/images/items/1833.full.jpg>], 01.12.2012.
- Abbildung 10, S. 127: *Max Payne*. Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 11, S. 129: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.
Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 12, S. 130: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.
Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 13, S. 133: *Half-Life*. Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 14, S. 137: *Half-Life 2: Episode 1*. Persönlicher
Screenshot.
- Abbildung 15, S. 138: *Portal*. Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 16, S. 139: *Half-Life* (links). Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 17, S. 139: *Half-Life* (rechts). Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 18, S. 140: *Half-Life 2*. Persönlicher Screenshot.
- Abbildung 19, S. 145: *Time Magazin Cover 1982*.
[http://img.timeinc.net/time/magazine/archive/covers/1983/1101830103_400.jpg],
01.12.2012.
- Abbildung 20, S. 148: *Final Fantasy 1* (links).
[<http://www.paperstreetbrigade.com/blog/wp-content/uploads/2010/11/fighter.png>],
01.12.2012.
- Abbildung 21, S. 148: *Final Fantasy 13* (rechts).
[<http://images.wikia.com/finalfantasy/>

images/c/c6/FFXIII-Lightning_CG.png],
01.12.2012.

Verzeichnis der Computerspiele

Bastion. Supergiant Games, Warner Bros. Interactive Entertainment. 2011.

Bioshock. 2K Boston, 2K Games. 2007.

Black & White. Lionhead Studios, Electronic Arts. 2001.

Dark Souls. From Software, Namco Bandai. 2011

Deus Ex. Ion Storm, Eidos Interactive. 2000.

Deus Ex: Human Revolution. Eidos Montreal, Square Enix. 2011.

Donkey Kong. Nintendo, Nintendo. 1981.

Doom. id Software, id Software. 1993.

Fahrenheit. Quantic Dream, Atari. 2005.

Fallout 3. Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks / ZeniMax Media. 2008.

Final Fantasy. Square, Square. 1987.

Final Fantasy XIII. Square Enix, Square Enix. 2009.

Game of Life. John Conway. 1970.

Grand Theft Auto: San Andreas. Rockstar North, Rockstar Games / Capcom. 2004.

Half-Life. Valve, Sierra Entertainment / Valve. 1998.

Half-Life: Opposing Force. Valve / Gearbox, Sierra Studios. 1999.

Half-Life: Blue Shift. Valve / Gearbox, Sierra Studios. 2001.

Half-Life 2. Valve, Valve / Sierra. 2004.

Half-Life 2: Episode 1. Valve, Valve. 2006.

Half-Life 2: Episode 2. Valve, Valve. 2007.

Heavy Rain. Quantic Dream, Sony Computer Entertainment. 2010.

Journey. Thatgamecompany, Sony Computer Entertainment. 2012.

Loneliness. Necessary Games. 2010.

Mass Effect. BioWare, Microsoft Game Studios / Electronic Arts. 2007.

Mass Effect 2. BioWare, Electronic Arts. 2010.

Mass Effect 3. BioWare, Electronic Arts. 2012.

Max Payne. Rockstar Toronto, Rockstar Games. 2001.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. KCEJ / Success, Konami. 2001.

Missile Command. Atari, Atari / Sega. 1980.

Myst. Cyan, Midway Games. 1993

Pac-Man. Namco, Namco Midway. 1980.

Pong. Atari, Atari. 1972.

Portal. Valve, Valve. 2007.

Portal 2. Valve, Valve. 2011.

Quake. id Software, GT Interactive. 1996.

Shadow of the Colossus. Team Ico, Sony Computer Entertainment. 2005.

Sid Meier's Civilization. Micro Prose, Micro Prose. 1991.

Sid Meier's Civilization V. Firaxis Games, 2K Games. 2010.

Silent Hill 2. Konami, Konami. 2001.

System Shock. Looking Glass Studios, Origin Systems. 1994.

System Shock 2. Looking Glass Studios, Electronic Arts. 1999.

Tennis for Two. William Higinbotham. 1958.

The Stanley Parable. Cakebread, Desura. 2011.

The Void. Ice-Pick Lodge. Atari. 2009.

Uncharted. Naughty Dog, Sony Computer Entertainment. 2007.

Wolfenstein 3D. id Software, Apogee Software. 1992.

Zork. MIT Dynamic Modelling Group. 1977 - 1979.

Verzeichnis der Websites

<http://bogost.com/>

<http://bupp.at/frog>

<http://de-bug.de/>

<http://game.itu.dk/index.php/About>

<http://gamestudies.org/>

http://half-life.wikia.com/wiki/Main_Page/

http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_Wiki/

<http://slashdot.org/>

<http://subotron.com/veranstaltungen/arcademy/>

<http://uk.ign.com/>

<http://www.androidscience.com/>

<http://www.conwaylife.com/>

<http://www.eludamos.org/>

<http://www.escapistmagazine.com/>

<http://www.gamasutra.com/>

<http://www.golem.de/>

<http://www.penny-arcade.com/>

<http://www.rockpapershotgun.com/>

<http://www.sueddeutsche.de/digital>

<http://www.wired.com/>

<http://www.zeit.de/digital/games/>

Verzeichnis der Filme/Serien

Another Earth. Regie: Mike Cahill, U.S.A. 2011.

eXistenZ. Regie: David Cronenberg, Canada / U.K. 1999.

Groundhog Day. Regie: Harold Ramis, U.S.A. 1993.

Neon Genesis Evangelion. Regie: Hideaki Anno, Japan 1995 - 1996.

Star Wars. Regie: George Lucas, U.S.A. 1977 - 1983.

Webserien

Extra Credits. Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. *The Escapist Magazine / Penny Arcade* 2010 - . [<http://penny-arcade.com/>], 01.12.2012.

Video Games and... . Created and written by: Floyd, Daniel / Portnow, James. 2008 - 2010. [<http://www.youtube.com/watch?v=1jdG2LHair0>], 01.12.2012.

Literaturverzeichnis

- Aarseth, Espen J.: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press 1997.
- Aarseth, Espen J.: *Aporia and Epiphany in Doom and the Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art*. In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press 1999.
- Bachtin, Michail M.: *Chronotopos*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008.
- Backe, Hans-Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2008.
- Barthes, Roland: *S/Z*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007.
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1963.
- Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*. Berlin: Merve 1978.
- Borges, Jorge Luis: *David Brodies Bericht. Das Sandbuch. Shakespeares Gedächtnis*. München, Wien: Hanser 2001.
- Borges, Jorge Luis: *Fiktionen. Erzählungen 1939 - 1944*. Frankfurt am Main: Fischer 2012.
- Breckon, Nick / Faylor, Chris: *Blizzard. Game Developers Are Not Shakespeare, Need to Stop Writing Books in Games*. In: *ShackNews*, 2009. <http://www.shacknews.com/article/57890/blizzard-game-developers-are-not>, 01.12.2012.
- Buckles, Mary Ann: *Interactive Fiction. The Computer Storygame Adventure*. Diss. University of California San Diego 1985.
- Calvino, Italo: *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. Milano: Mondadori 2012.

- Caillos, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main: Ullstein 1982.
- Campbell, Joseph: *The Hero With a Thousand Faces*. Novato, California: New World Library 2008.
- Capurro, Rafael: *Ethik im Netz*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2003.*
- Crawford, Chris: *On Interactive Storytelling*. San Francisco, California: New Riders 2004.
- Croshaw, Benjamin: *Interactive Storytelling*. In: *Escapist Magazine*, 2010. <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/extra-punctuation/7319-Interactive-Storytelling>, 01.12.2012.
- Csikszentmihalyi, Mihaly: *Flow. Das Geheimnis des Glücks*. Stuttgart: Klett-Cotta 2007.
- Dasgupta, Julian: *Das Archivieren von Spielen*. In: *4Players*, 2009. http://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/PC-CDROM/15558/1888973/Quo_Vadis_2009.html, 01.12.2012.
- Deleuze, Gilles / Guattari, Félix: *Tausend Plateaus*. Berlin: Merve 1992.
- Di Liddo, Annalisa: *Alan Moore. Comic as Performance, Fiction as Scalpel*. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi 2009.
- Dyson, Freeman J.: *Search for Artificial Stellar Sources of Infrared Radiation*. In *Science*, 1060;6, S. 1667-1668. <http://www.sciencemag.org/content/131/3414.toc>, 01.12.2012.
- Eco, Umberto: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1977.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge 2008.
- Fehrenbach, Achim: *Ein Spiel ohne Geschichte und mit viel Sinn*. In: *Zeit-Online*, 2012. <http://www.zeit.de/digital/games/2012-03/journey-game>, 01.12.2012.

- Gibson, William: *Neuromancer*. New York: ACE Books 2004.
- Goodman, Nelson: *Sprachen der Kunst. Ein Ansatz zu einer Symboltheorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1973.
- Goodman, Nelson: *Weisen der Welterzeugung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990.
- Herz, Jessie C.: *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston, Massachusetts: Little Brown 1997.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2006.
- Iser, Wolfgang: *Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa*. Konstanz: Universitäts Verlag 1971.
- Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press 2005.
- Kittler, Friedrich: *Fiktion und Simulation*. In: Barck, Karlheinz (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam 1991.
- Kittler, Friedrich: *Die Evolution hinter unserem Rücken*. In: Kaiser / Matejovski / Fedrowitz (Hg.): *Kultur und Technik im 21. Jahrhundert*. Frankfurt / New York 1993.
- Klopp, Tina: *Games stellen Geschichten vom Kopf auf die Füße*. In: Zeit-Online, 2009. <http://www.zeit.de/digital/games/2009-12/play09-spiele-erzaehlen/seite-1>, 01.12.2012.
- Kohler, Chris: *When the Best Game Is the One You Weren't Meant to Play*. In: *Wired*, 2009. <http://www.wired.com/gamelife/2009/05/fallout-baby>, 01.12.2012.
- Kowatzki, Irmgard: *Der Begriff des Spiels als ästhetisches Phänomen. Von Schiller bis Benn*. Bern: Lang 1973.

- Kurzweil, Ray: *The Law of Accelerating Returns*. In: *Kurzweil Accelerating Intelligence*, 2001. <http://www.kurzweilai.net/the-law-of-accelerating-returns>, 01.12.2012.
- Kushner, David: *Masters of Doom. How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House 2004.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm: *Die Theodizee I. Philosophische Schriften. Band 2.1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm: *Die Theodizee II. Philosophische Schriften. Band 2.2*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996.
- Lessig, Lawrence: *Code - Version 2.0*. New York: Basic Books 2006.
- Lévinas, Emmanuel: *Die Spur des Anderen. Untersuchungen zur Phänomenologie und Sozialphilosophie*. München: Karl Alber 2007.
- McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Dresden: Verlag der Kunst 1995.
- Mittell, Jason: *Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises*. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 2012;6, S. 5-13. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol6no1-2/6-1-2-html>, 01.12.2012.
- Mori, Masahiro: *The Uncanny Valley*. In: *Energy* 7;4, S. 33-35 1970. <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>, 01.12.2012.
- Morph: *Blowing Things Up*. In: *Digital Frontier* 1994;5. <http://dreamsteep.com/writing/71-interviews/46-blowing-things-up.html>, 01.12.2012.
- Mott, Tony (Hg.): *1001 Video Games You Must Play Before You Die*. London: Cassell Illustrated 2010.

- Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press 1998.
- Nabokov, Vladimir: *Fahles Feuer*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1968.
- Neitzel, Britta: *Einzelrezension. Hans Joachim Backe: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*. In: *r:k:m. Rezensionen:Kommunikation:Medien*, 2010. <http://www.rkm-journal.de/archives/2610> 2010, 01.12.2012.
- Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchung der Narrativität von Videospielen*. Diss. Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien 2000.
- Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. Zürich: Diaphanes 2010.
- Portnow, James: *Ludus Florentis. The Flowering of Games*. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* 2009;8. http://www.gamasutra.com/view/feature/132507/ludus_florentis_the_flowering_of_.php?page=1, 01.12.2012.
- Rheingold, Howard: *Virtual Reality*. London: Mandarin 1994.
- Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press 2001.
- Ryan, Marie-Laure: *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press 1992.
- Sallee, Mark R.: *Kojima's Legacy. We reflect on the influence of Hideo Kojima's 20 years in gaming*. IGN UK, 2006:6. <http://uk.ign.com/articles/2006/06/29/kojimas-legacy?page=3>, 01.12.2012.
- Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart: Reclam 2005.
- Seda, Roman: *Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*. Boizenburg: Hülsbusch 2008.

- Sheffield, Brandon: *Dreaming of a New Day. Heavy Rain's David Cage*. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, 2008. http://www.gamasutra.com/view/feature/132138/dreaming_of_a_new_day_heavy_.php?print=1, 01.12.2012.
- Simanowski, Roberto: *Digital Art and Meaning - Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art and Interactive Installations*. Minneapolis: University of Minneapolis Press 2011.
- Steinlechner, Peter: *Bring der Oma den Kuchen. Quests aus dramaturgischer Sicht. Entwicklerkonferenz Quo Vadis beschäftigt sich mit emotionaleren Missionen*. In: *Golem*, 2009. <http://www.golem.de/0904/66652.html>, 01.12.2012.
- Steinlechner, Peter: *Was spielen wir 2015? Gespräch über digitale Distribution, neues Marketing und die Trends der Spiele*. In: *Golem*, 2009. <http://www.golem.de/0904/66712.html>, 01.12.2012.
- Stephenson, Neal: *Snow Crash*. London: Roc 1993.
- Von Neumann, John / Morgenstern, Oskar: *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press 1944.
- Wardrip-Fruin, Noah: *Five Elements of Digital Literature*. In: Simanowski, Roberto / Schäfer, Jörgen / Gendolla, Peter: *Reading Moving Letters - Digital Literature in Research and Teaching - A Handbook*. Bielefeld: transcript 2010.
- Weise, Matthew: *How Videogames Express Ideas*. <http://www.digra.org/dl/db/05150.07598.pdf>, 01.12.2012.
- Wimmer, Jeffrey / Mitgutsch, Konstantin / Rosenstingl, Herbert (Hg.): *Applied Playfulness. Proceedings of the Vienna Games Conference 2011. Future and Reality of Gaming*. Wien: New Academic Press 2012.
- Winnicott, Donald W.: *Vom Spiel zur Kreativität*. Stuttgart: Klett-Cotta 1985.

