



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„SPIELERISCH ROMANTISCH –  
Beziehungen in Videospiele zwischen Narrativität und  
Interaktivität“

Verfasser

Christian Hrabcik, Bakk.phil.

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.--Prof. Dr. Ramón Reichert

# Inhaltsverzeichnis

<b>1.Vorwort</b>	1
<b>2.Einleitung</b>	6
<b>3.Forschungsfragen und Hypothesen</b>	12
<b>4.Narrativität und Interaktivität</b>	19
4.1.Narrativität in Videospielen	24
4.2.Interaktivität in Videospielen	42
4.3.Narrativität vs. Interaktivität in Videospielen	52
<b>5.Soziale Beziehungen in Videospielen</b>	67
<b>6.Erneute Aufarbeitung der Forschungsfragen und Hypothesen</b>	86
<b>7.Konkrete Untersuchung</b>	91
7.1.BioWare	94
7.1.1.Freundschaften	97
7.1.2.Liebe	105
7.1.3.Sex	110
7.2.Final Fantasy	113
7.2.1.Freundschaften als Handlungselement	114
7.2.2.Final Fantasy X – Eine Liebesgeschichte	116
7.3.Quantic Dream	122
7.3.1.Feind, Freund oder doch mehr?	123
7.3.2.Ethan und Madison – Liebe: Ja oder nein?	126
7.3.3.Beinahe interaktiver Sex und sein Platz in der Handlung	129
7.4.Team Ico	133
7.4.1.Hand in Hand – Ico als Beschützer und Freund Yordas und die Bedeutung von Körperkontakt für ihre Beziehung	133
<b>8.Fazit</b>	140
<b>9.Quellenverzeichnis</b>	155
<b>10.Abbildungsverzeichnis</b>	167
<b>11.Abstract</b>	168
<b>12.Lebenslauf</b>	171

## 1. Vorwort

Wohl jede – beziehungsweise jeder – dürfte nach dem Lesen des Titels dieser Diplomarbeit verstanden haben worum es in ihr gehen soll, zumindest oberflächlich. Man kann aber natürlich nicht ausschließen, dass noch Fragen offen sind und sollte dies der Fall sein, so bleibt zu hoffen, dass diese im Verlauf dieses Vorworts und der daraufhin folgenden Einleitung beseitigt werden können. Dies ist zumindest die Intention, wobei darüber hinausgehend die Absicht ist, dass im Rahmen dieses Vorworts das Thema nur grob erklärt wird, dafür jedoch auch geschildert wird, wie es zu der Wahl dieses Themas kam, welche Ideen, Motivationen und Gedankengänge hinter der Entscheidung, sich mit gerade diesem Thema auseinanderzusetzen, standen, ehe sich schließlich, im Anschluss daran, innerhalb der Einleitung schon genauer mit dem Thema auseinandergesetzt werden soll und auch der geplante Ablauf der Diplomarbeit ausführlich geschildert werden sollte.

Wie nun also der Titel bereits zweifellos verraten hat, dreht sich diese Diplomarbeit rund um das Thema Videospiele, genauer gesagt um zwei Aspekte dieses doch recht gewaltigen Themengebietes.

Zunächst hätten wir den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität. Ob es diesen Konflikt wirklich gibt, beziehungsweise ob er in jedem Fall oder nur unter bestimmten Umständen gegeben ist. Derartiges müsste sich selbstverständlich erst noch im Verlauf der Arbeit zeigen, für den Anfang und aus Gründen, die schließlich in der Einleitung behandelt werden sollten, wollen wir jedoch von der Existenz eines solchen Konfliktes ausgehen und ihn nicht für unwahrscheinlich halten.

Andererseits wäre da das Thema sozialer Beziehungen in Videospiele. Aufgrund des gewählten Titels mag es wirken als würde es ausschließlich um romantische oder zumindest sexuelle Beziehungen gehen, aber auch wenn diese wohl besonders interessant sind, so sollen auch freundschaftliche Beziehungen und ihre Darstellungen in Videospiele nicht übergangen werden.

Diese beiden Themen sind nun, sowohl für sich genommen als auch in ihrem Zusammenspiel, der Art wie sie einander beeinflussen, worum es also in dieser Diplomarbeit gehen wird. Eine Frage, die zu beantworten versprochen wurde, ist nun wie

man zu diesem Thema gekommen ist.

Hierbei spielen gleich mehrere Faktoren eine Rolle. Zunächst sollte erwähnt sein, dass man sich als Student beziehungsweise Studentin im Verlaufe des Studiums der Theater-, Film- und Medienwissenschaft doch zahlreiche Gedanken darüber machen kann, womit sich die Diplomarbeit auseinandersetzen soll und damit geht schließlich auch eine doch nicht zu verachtende Auswahl möglicher, durchaus interessanter Themen einher. Selbst kurz vor Anmeldung der Diplomarbeit, standen in meinem Fall etwa noch drei Themen zur Auswahl.

Das erste dieser drei Themen hätte sich mit dem Prozess der Auseinandersetzung mit erlebten Katastrophen, Kriegen und anderen Formen der Vergangenheitsbewältigung, welchen man in Filmen begegnet, befasst. Dabei sollten jedoch bewusst realitätsnahe Filme, die sich unmittelbar mit den erwähnten Kriegen, Katastrophen und dergleichen Ereignissen beschäftigten nicht thematisiert werden, sondern stattdessen fantastischere Filme untersucht werden. Es waren Science-Fiction und Monsterfilme, für die ich mich persönlich interessiert hatte. Filme wie „Kampf der Welten“, „Krieg der Welten“ oder „Independence Day“ wären ebenso im Zentrum des Interesses gestanden wie „Cloverfield“ oder „Godzilla“. Die Diplomarbeit hätte in diesem Fall großen Wert auf Dinge wie eingesetzte Symbolik und Parallelen die zu vergangenen Ereignissen gezogen werden, sei es durch gezeigte Bilder oder direkt angesprochen durch Figuren innerhalb des Filmes, gelegt.

Ein anderes Thema wären die Adaptionen asiatischer Geschichten, asiatischer Filme für einen westlichen, primär nordamerikanischen Markt, nicht durch Übersetzung des ursprünglichen Filmes, sondern durch Produktion eines Remakes gewesen. Aufgrund von persönlichen Interessen – und auch weil es, im Angesicht der Menge an sich hierfür anbietendem Material, ohnehin weitere Einschränkungen erfordern würde – sollte die Auswahl hierbei auf Produktionen reduziert werden, die ihre Wurzeln in Japan haben. Selbst in diesem Fall ließen sich noch zahlreiche Beispiele finden, seien es die sowohl aus Film als auch Fernsehen bekannten „Power Rangers“, der zuvor bereits erwähnte „Godzilla“ oder die zahlreichen Horrorfilme, wie beispielsweise „The Ring“, die auf japanischen Vorlagen basieren. Vor allem hätte es sich hierbei selbstverständlich angeboten jeweils die Originalfassung und das westliche Remake miteinander zu vergleichen. Wie weit ähneln sich die beiden Filme noch? Welche und wie starke Änderungen wurden gemacht? Wie sieht dies aus bei jenen Produktionen, bei denen der Regisseur der japanischen Fassung auch für die amerikanische Variante verantwortlich

war? Solche Fragen hätte sich die Diplomarbeit gestellt, ein anderer Aspekt wäre jedoch ebenfalls noch wichtig gewesen, nämlich das Publikum und damit verbunden die Frage wieso denn eine Neuauflage der Geschichte notwendig war. Welche Erwartungen in die westlichen Zuschauerinnen und Zuschauer hatten die Macher, die so anders sind, als es bei einem japanischen Publikum der Fall war? Es hätte sich auch angeboten Leute hierzu zu befragen, sei es in Form eines Fragebogens oder eines Gespräches, im besten Fall wohl direkt nachdem ihnen Ausschnitte aus Original und Remake vorgeführt wurden. So oder zumindest so ähnlich hätte eine Umsetzung dieser zweiten Idee für eine Diplomarbeit aussehen können.

Das dritte mögliche Thema ist schließlich jenes gewesen, mit welchem sich diese Arbeit nun auch tatsächlich befasst.

Wieso fiel die Wahl also letztlich auf genau dieses Thema?

Grundsätzlich war die Entscheidung die hierbei letztlich getroffen wurde nicht, gerade dieses Thema für die Diplomarbeit zu verwenden, sondern vielmehr wurde sich entschlossen ein Thema aus dem doch äußerst umfangreichen Themengebiet der Videospiele zu nehmen. Da aus diesem Bereich nun allerdings nur das Thema Beziehungen in Videospiele zwischen Narrativität und Interaktivität in der engeren Auswahl war, war die Entscheidung damit ohnehin schon getroffen. Dies geschah nicht allein durch den Verfasser der vorliegenden Arbeit, sondern in Absprache mit Universitätsprofessor Doktor Ramón Reichert, welcher die Betreuung der vorliegenden Diplomarbeit übernommen hat.

Die Vorzüge des Gegenstandes Videospiele haben sich sehr schnell gezeigt, wobei der bedeutendste Faktor der Umstand ist, dass anders als Filme, Videospiele verhältnismäßig selten als Stoff einer Arbeit verwendet werden. Dies macht die interaktiven Spiele einerseits als Arbeitsthema interessanter, da es einiges geben sollte, was noch nicht über die Materie gesagt wurde, andererseits – und vor allem – war selbstverständlich die Gefahr unter diesen Umständen nicht so groß, dass andere Studenten beziehungsweise Studentinnen sich in der Vergangenheit bereits genau dieselben Fragen, mit denen man an diese Diplomarbeit herangegangen ist, gestellt haben, beziehungsweise sie die gleichen Aspekte, die auf den folgenden Seiten erarbeitet werden sollen, ebenfalls in ihren Arbeiten thematisiert haben. Darüber hinaus war es scheinbar auch einfach genau der richtige Zeitpunkt um sich dieses Stoffes anzunehmen, da einige Videospiele, die als sehr relevante Beispiele dienen könnten und die teilweise auch sehr ausführlich im Verlauf der Diplomarbeit analysiert werden, erst im Verlauf der letzten ein bis zwei Jahre erschienen

sind. Letztlich sollte auch noch einmal erwähnt werden, dass auch persönliches Interesse dazu beigetragen hat, dass sich die vorliegende Diplomarbeit schlussendlich mit dem Bereich Videospiele auseinandersetzt.

Dies erklärt nun wieso sich für ein Thema aus diesem Feld entschieden wurde, doch bleibt dabei eine Frage noch offen. Wieso, unter all den möglichen Themen, welche man aus dem Gebiet der Videospiele behandeln könnte, wurde sich gerade für Beziehungen in Videospiele zwischen Narrativität und Interaktivität entschieden? Wieso war gerade dieses das eine Thema mit Bezug zu Videospiele, welches es erfolgreich geschafft hatte seinen Weg in die engere Auswahl möglicher Diplomarbeitsthemen zu finden?

Diese Frage soll nun beantwortet werden.

Eine Annahme die ich bereits vor der Wahl des Themas hatte und die schließlich im Verlauf der Literaturrecherche auch bestätigt wurde, ist die, dass die Arbeiten, Texte und Theorien rund um das Thema Videospiele sich meist eher auf den Spieler beziehungsweise die Spielerin beziehen und seine/ihre Beziehung mit dem Spiel. Eher selten jedoch geht es um das Spiel an sich. Es ist die Wirkung auf den Spieler oder die Spielerin, der Umgang des Spielers oder der Spielerin mit dem Spiel, es sind diese Dinge, die für die Wissenschaft scheinbar von größtem Interesse sind, während die Funktion von Videospiele als ein narratives Medium häufig übergangen wird. Genau das sollte mit dieser Arbeit vermieden werden.

Es wäre, das muss man zugeben, wohl einfacher eine Arbeit zu einem Thema zu schreiben, welches über einen größeren Pool an Literatur verfügt, aus dem man auswählen könnte, aber würde es lediglich darum gehen, hätte man ebenso ein Thema wählen können, welches aus einem gänzlich anderen Gebiet als dem der Videospiele stammt. Wie zuvor bereits erwähnt, soll diese Diplomarbeit zumindest teilweise neue Erkenntnisse liefern oder wenigstens nicht bloß Aussagen wiederholen, die schon etliche Male gemacht wurden. Inwieweit dies letztlich auch gelingen wird, wird sich auf den folgenden Seiten zeigen, die Wahl dieses speziellen Themas kommt einem hierbei jedoch schon entgegen.

Ein weiterer Aspekt, der diese Entscheidung maßgeblich beeinflusst hat, ist die Tatsache, dass gerade diese öfters ignorierte, mögliche Herangehensweise an das Thema Videospiele von größerem, persönlichem Interesse ist. Für jemanden der sich selbst als Spieler (im Sinne von Videospiele) sieht, ist es vor allem das Spiel an sich, welches interessant ist, speziell die Welten die in Videospiele geschaffen werden, ihre Geschichten und ihre Charaktere. Über diese Dinge sollte mehr in Erfahrung gebracht

werden, es sollte sich eingehender mit ihnen auseinander gesetzt werden. Dies ist etwas, dass im Umgang mit anderen Medien, wie beispielsweise dem Film, häufig getan wird, wieso sollte es bei Videospiele also einfach ignoriert werden?

Eine mögliche Erklärung wäre, dass Videospiele im Gegensatz zu Filmen und anderen Medien ein interaktiver Prozess sind. Genau dies macht den Stoff jedoch umso interessanter, denn es besteht ein Konflikt zwischen der Narrativität und der Interaktivität. Ein Konflikt der, wie schließlich entschieden wurde, auch im Zentrum dieser Diplomarbeit stehen sollte.

In dieser Form wäre es jedoch noch ein eher allgemeines Thema, es bedurfte also einer weiteren Einschränkung. Es sollte sich nicht auf gesamte Geschichten, sondern auf Aspekte von diesen konzentriert werden. Die Wahl fiel auf soziale Beziehungen (im Sinne von Freundschaft, Liebe und Sexualität) in Videospiele, da diese, gerade wenn man von Liebe und Sexualität spricht, im Verlauf der Jahre eine immer größere Rolle in Videospiele eingenommen haben. Sie bieten sich darüber hinausgehend auch für eine Untersuchung im Hinblick auf den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität an, da es gleichermaßen Spiele gibt die eine Beziehung vorgeben und solche in denen jegliche Beziehungen von den Entscheidungen und Handlungen des Spielers beziehungsweise der Spielerin abhängen, mit einem weiten Spektrum an Möglichkeiten zwischen diesen beiden Extremen.

Wie genau die Herangehensweise an dieses Thema sich gestalten wird, soll, wie bereits erwähnt, in der folgenden Einleitung erklärt werden.

## 2. Einleitung

Am Beginn der vorliegenden Arbeit soll das genaue Festlegen und Präsentieren des grundsätzlichen Erkenntnisinteresses, sowie erster Forschungsfragen und Thesen stehen.

Zwar wurde das Thema der vorliegenden Diplomarbeit, wie im Vorwort geschildert, eingeeengt, es gibt jedoch trotzdem mehrere mögliche Herangehensweisen und vor allem einige allgemeinere Aspekte, die geklärt werden müssen, ehe man sich einer ausführlicheren Auseinandersetzung mit der Fragestellung oder gar einer Untersuchung ausgewählter Videospiele widmen kann. Das schließt insbesondere mit ein, dass eine Begriffsdefinition erfolgt.

Es wäre jedoch nicht allzu zielführend, würde man zunächst alle Begriffe in einem Kapitel erklären und sich erst im Anschluss daran genauer mit ihnen auseinandersetzen. Stattdessen sollen die beiden für das Arbeitsthema relevanten Begriffszusammenhänge in zwei voneinander getrennten Kapiteln zunächst erörtert und direkt im Anschluss daran bereits im Hinblick auf das Erkenntnisinteresse und die Fragestellungen thematisiert werden.

Der eigentliche Konflikt, der dieser Arbeit zugrunde liegt, ist jener zwischen Narrativität und Interaktivität, weshalb zunächst dieser (und mit ihm die Begriffe Narrativität und Interaktivität) behandelt werden soll.

Zunächst gilt es beide Begriffe zu definieren. Hierbei ist jedoch nicht zu erwarten, dass eine auch nur annähernd allgemeingültige Definition aufgestellt wird, da ein solcher Versuch den angedachten Rahmen des Kapitels sprengen würde. Stattdessen ist auf eine Erörterung von, und Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Verständnissen beider Begriffe, sowie die Auswahl – oder gegebenenfalls ein auf diesen bestehenden Definitionen aufbauendes Festlegen – eines Verständnisses von Narrativität und Interaktivität, welches für diese Arbeit besonders geeignet scheint, hinzuarbeiten. Hierbei ist wichtig anzumerken, dass es sich an dieser Stelle noch um allgemeine Definitionen handeln wird. Gerade im Falle der Narrativität sind mögliche Änderungen am Begriffsverständnis, oder zumindest Kompromisse im Rahmen von selbigem nicht auszuschließen, wenn man den Begriff erst auf das Medium der Videospiele bezieht.



Genau dies sollte bereits im nächsten Abschnitt desselben Kapitels getan werden, zunächst für den Begriff der Narrativität. Es ist insbesondere in diesem Fall notwendig, da Narrativität in Videospielen und Narrativität in anderen Medien (gemeint sind eben solche die nicht interaktiv sind) sich allein aufgrund dieser verschiedenen Ausgangssituationen voneinander unterscheiden müssen, nicht zuletzt deshalb, weil im Falle eines Videospiele die Macher ein gewisses Maß an Kontrolle an die Spielerinnen und Spieler abgeben müssen, da diese, zumindest teilweise, wenn auch nicht bei jedem Spiel in einem gleichen Ausmaß, aktiv am Geschehen teilnehmen wollen. Aufgrund dieses Konfliktes, setzen manche Autoren sich auch mit der Frage, ob ein dramatisches sowie dramaturgisch fesselndes, interaktives Videospieleerlebnis überhaupt realisierbar ist, auseinander.<sup>1</sup> Zunächst soll jedoch nicht schon dieser Konflikt thematisiert werden, sondern vielmehr eine Grenze zwischen Narrativität in Videospielen und anderen Medien gezogen werden. In groben Zügen soll auch darauf eingegangen werden wie das Erzählen von Geschichten sich in Videospielen gestalten kann, dies jedoch weniger im Hinblick auf Interaktivität, sondern vor allem unter Berücksichtigung von Aspekten wie den Genres oder der Leistungsfähigkeit von Computern und Videospielekonsolen.

Der nächste Abschnitt dieses Kapitels wird sich der Interaktivität in Videospielen widmen. Im Gegensatz zur Narrativität, ist die Interaktivität eine Eigenschaft die grundsätzlich von Videospielen zu erwarten ist. Britta Neitzel und Rolf F. Nohr bezeichnen Interaktion als einen „Überbegriff für <eingreifendes>, agierendes und reagierendes Intervenieren innerhalb eines vorgegebenen technischen Zusammenhanges oder sozialen Handlungsrasters“<sup>2</sup>, ein Begriffsverständnis, welches prädestiniert ist Interaktivität im Kontext von Videospielen zu beschreiben, da es auch einen vorgegebenen technischen Zusammenhang verlangt. Ein solcher kann allerdings auch unter anderen Umständen, welche definitiv nicht in den Bereich der Bildschirmspiele fallen, gegeben sein, etwa wenn man einen Videorekorder bedient oder eine Mikrowelle benutzt. Beides Beispiele für Interaktion in einem Kontext welcher durch den Aufbau eines technischen Gerätes vorgegeben ist. Videospiele grenzen sich von solchen Technologien durch die Möglichkeit der Immersion ab, also die Möglichkeit eines Hineingezogenwerdens von Spielerinnen

---

<sup>1</sup> Vgl.: Bringsjord, Selmer: Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)?. 2001.  
<http://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/> (Zugriff: 3.6.2011).

<sup>2</sup> Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg, 2006, S. 15.

und Spielern in die Welt eines Bildschirmsspiels.<sup>3,4,5</sup> Narrativität kann dazu ebenso beitragen wie bestimmte Herangehensweisen an die Interaktivität, welche beispielsweise anhand der festgelegten Perspektive, durch welche Spielerinnen und Spieler die Welt mit der sie interagieren können betrachten, unterschieden werden können.<sup>6</sup> So kann die Ego-Perspektive immersive Effekte fördern, da sie die Illusion schafft, dass es Spielerinnen und Spieler selbst sind, die innerhalb der fiktiven Welt des Videospieles handeln.<sup>7</sup>

Einschränkungen in der Interaktivität, seien es Momente in denen Spielerinnen und Spieler gänzlich in die Passivität gezwungen werden oder schlicht Einschränkungen innerhalb des Gameplays, können die Immersion ebenso stören, wie eine sichtbare Darstellung der Interaktionsmöglichkeiten, etwa in Form von Menüs.<sup>8</sup> Die Gefahr, dass die Immersion gestört wird besteht auch im Bezug auf die Umgebungen innerhalb der virtuellen Welt. Wie Mersch anmerkt bestimmt die Anforderung des Spieles welche Räume überhaupt gegeben sind und darüber hinaus existiert nichts.<sup>9</sup> Hierbei ist also wichtig, dass zumindest die Illusion besteht, dass diese Räume die über die Grenzen des Spieles hinausgehen existieren und eine Interaktion, selbst wenn sie nicht erfolgt, möglich sein könnte.

Welches Ausmaß die Interaktivität letztlich hat, variiert jedoch von Spiel zu Spiel. Wieder sollen anhand von Dingen wie dem Genre oder der Leistungsfähigkeit der Systeme einige Aussagen über den Begriff im Kontext von Videospiele gemacht werden. Auch soll ein Verständnis von Spielmechaniken erarbeitet werden und auf die Rolle von Mehrspielermodi und die Interaktion mit anderen Spielerinnen und Spielern für das

<sup>3</sup> Vgl.: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg, 2006, S. 16.

<sup>4</sup> In einem anderen Text schlägt Neitzel vor den Begriff Involvierung dem der Immersion vorzuziehen und begründet dies dadurch, dass vollständige Immersion nicht erreicht werden kann, beziehungsweise sollte, da sie einen vollständigen Realitätsverlust bedeuten würde. Involvierung hingegen berücksichtigt ein Gleichgewicht zwischen Nähe und Distanz. Im weiteren Verlauf wird im Rahmen dieser Arbeit dennoch von Immersion gesprochen, es soll jedoch angemerkt sein, dass es sich dabei zu keinem Zeitpunkt um eine vollständige Immersion, dementsprechend also einen völligen Realitätsverlust, halten soll.

<sup>5</sup> Vgl.: Neitzel, Britta: Medienrezeption und Spiel. In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over?!. Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld, 2008, S. 102.

<sup>6</sup> Vgl.: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg, 2006, S. 16.

<sup>7</sup> Vgl.: Mersch, Dieter: Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse. In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over?!. Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld, 2008, S. 27.

<sup>8</sup> Vgl.: Seda, Roman: Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse, Boizenburg, 2008, S. 47.

<sup>9</sup> Vgl.: Mersch, Dieter: Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse. In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over?!. Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld, 2008, S. 24.

Spielerlebnis eingegangen werden.

Abschließen wird dieses Kapitel letztlich mit seinem wichtigsten Punkt, dem bereits mehrfach erwähntem Verhältnis zwischen Narrativität und Interaktivität in Videospiele. Es gibt zahlreiche Meinungen zu diesem Thema, die sich mitunter jedoch sehr stark widersprechen. Es gilt also verschiedene Ansichten vorzustellen und Vor- und Nachteile einzelner Perspektiven zu beschreiben. Eine endgültige Lösung des Konfliktes im Verlauf dieser Diplomarbeit ist, insbesondere in Anbetracht der Tatsache, dass die Debatte zwischen Vertretern der Narratologie und jenen der Ludologie, also der Spieleforschung, selbst heute noch fortgeführt wird, nicht erreichbar, es sollen jedoch bestehende Argumente gesammelt sowie neue Argumente formuliert werden. Dies soll an dieser Stelle bereits auf allgemeiner Ebene und im weiteren Verlauf im Bezug auf soziale Beziehungen in Videospiele erfolgen.

Um diese soll sich schließlich das nächste größere Kapitel drehen. Hierbei sind es weniger die Begriffe Beziehung und Videospiele an sich, die einer Definition erfordern, sondern vielmehr das Verhältnis zwischen diesen beiden, wie es für die vorliegende Diplomarbeit von Relevanz ist. Die Arbeit setzt sich, neben dem Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität, primär mit Beziehungen in Videospiele auseinander. Zunächst gilt es festzulegen was genau darunter verstanden werden will, also welche Arten von Beziehungen in Videospiele denn letztlich auch wirklich von Bedeutung sind. Ohne zu viel vorwegnehmen zu wollen kann bereits an dieser Stelle gesagt sein, dass drei Arten von Beziehungen von dieser Arbeit berücksichtigt werden sollen. Zunächst wären da Freundschaften. Weiters Beziehungen die dem gängigen Verständnis des Begriffes entsprechen, gemeint sind also romantische Beziehungen, unabhängig davon ob die betroffenen Figuren verheiratet, verlobt oder einfach ein Paar sind. Schließlich soll sich auch mit Sexualität und Geschlechtsverkehr in Videospiele auseinandergesetzt werden.

Ist erst festgelegt von was für einem Verständnis von Beziehungen in Videospiele die Leserinnen und Leser dieser Diplomarbeit ausgehen sollten, wird sich mit dem Thema in seiner tatsächlichen Umsetzung sowie in einem geschichtlichen Kontext auseinandergesetzt. Das bedeutet einerseits, dass konkrete Beispiele aufgegriffen werden sollen. Es gibt unzählige Videospiele die in irgendeiner Form eine Herangehensweise an Beziehungen aufweisen, es gilt nun unterschiedlichste Arten wie sich dies gestaltet genauer zu betrachten. Andererseits muss an diesem Punkt auch darauf geachtet werden, wann die betroffenen Spiele denn veröffentlicht wurden. Hat sich

die Art wie mit Beziehungen in Videospielen umgegangen wird im Verlauf der Jahre verändert, und wenn ja wie? Das ist nur eine der Fragen die es hier zu beantworten gilt.

Im Anschluss an diese beiden Kapitel folgt ein erneutes Aufgreifen der bereits vorgestellten Forschungsfragen sowie der Hypothesen die selbige beantworten sollen. Das im Verlauf der Auseinandersetzung mit Interaktivität, Narrativität sowie Beziehungen in Videospielen angesammelte Wissen, soll an diesem Punkt eingesetzt werden um sowohl die Fragen als auch die Thesen zu überarbeiten und hoffentlich damit zu verbessern.

Sind Forschungsfragen und Hypothesen erst fixiert, folgt schließlich das letzte große Kapitel dieser Diplomarbeit. Hierbei handelt es sich um die konkrete Untersuchung, um eine genauere Auseinandersetzung mit einer kleinen Auswahl an Videospielen sowohl hinsichtlich der Narrativität und der Interaktivität, als auch des Themas Beziehungen in Videospielen. Letztere werden, wie erwähnt, in Freundschaften, ernste Beziehungen, wir wollen aus Gründen der Einfachheit an dieser Stelle schlicht von Liebe sprechen, und Sex aufgeteilt. In allen drei Fällen von Beziehungen in Videospielen wird dann noch einmal ein Blick darauf geworfen, wie sich diese Beziehungen, in den zu untersuchenden Videospielen, im Bezug auf Narrativität und Interaktivität gestalten. Darüber hinaus sollen auch einige Beispiele für diese Form von Beziehung in den besagten Spielen erwähnt und beschrieben werden.

Die ausgewählten Videospiele stammen aus vier Gruppen. In drei Fällen wird sich auf Spiele von bestimmten Entwicklern konzentriert. Diese Entwickler sind BioWare (die Schöpfer von Spielen wie „Mass Effect“<sup>10</sup> oder „Dragon Age: Origins“<sup>11</sup>), Quantic Dream (welche für „Fahrenheit“<sup>12</sup> und „Heavy Rain“<sup>13</sup> verantwortlich sind) und Team Ico (welches bisher die Spiele „Ico“<sup>14</sup> und „Shadow of the Colossus“<sup>15</sup> herausgebracht hat).

---

<sup>10</sup> Vgl.: Mass Effect. Entwickler: BioWare/Demiurge Studios. Publisher: Microsoft Game Studios/Electronic Arts. USA/Kanada, 2007.  
Fassung: PC (EA Value Games). Electronic Arts, 2011.

<sup>11</sup> Vgl.: Dragon Age: Origins. Entwickler: BioWare/Edge of Reality. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2009.  
Fassung: Playstation 3 (Dragon Age: Origins – Ultimate Edition). Electronic Arts, 2010.

<sup>12</sup> Vgl.: Fahrenheit. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Atari. Frankreich, 2005.  
Fassung: Playstation 2. Atari, 2005.

<sup>13</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010.

<sup>14</sup> Vgl.: Ico. Entwickler: Team Ico. Publisher: Sony Computer Entertainment. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Sony Computer Entertainment, 2006.

<sup>15</sup> Vgl.: Shadow of the Colossus. Entwickler: Team Ico. Publisher: Sony Computer Entertainment. Japan, 2005.  
Fassung: Playstation 2. Sony Computer Entertainment, 2006.

Bei der vierten und letzten Gruppe handelt es sich um eine einzelne Reihe an Videospiele. Die Rede ist von „Final Fantasy“<sup>16</sup> und den zahlreichen Fortsetzungen die dieser Titel im Verlauf der Jahre hervorgebracht hat.

Im Fall von jeder Gruppe sollen zwar die in diesen Bereich fallenden Spiele in ihrer Gesamtheit berücksichtigt werden, es werden jedoch jeweils ein oder zwei Spiele besonders hervorgehoben und gemäß der zuvor erörterten Richtlinien untersucht.

Eine ausführliche Begründung für die Auswahl dieser spezifischen Spiele sowie für die Gruppen denen sie angehören, würde an dieser Stelle zu viel vorwegnehmen und wird in dem Kapitel an sich erfolgen.

Zum Abschluss der Diplomarbeit folgt letztlich noch das obligatorische Fazit. Hierbei werden noch einmal die Hypothesen betrachtet. Haben diese sich im Verlauf der Arbeit als falsch herausgestellt oder doch insofern bewahrheitet, als dass sie zumindest dieser Auseinandersetzung mit dem Thema standgehalten haben? Dies ist abschließend von Interesse. Sollten sie sich als unvollständig oder fehlerhaft herausgestellt haben, gilt es die Hypothesen ein letztes Mal zu überarbeiten. Sollten sie im Anschluss an die Untersuchung gänzlich verworfen werden, so gilt es neue Hypothesen aufzustellen. Mit diesen würde sich nicht innerhalb dieser Diplomarbeit befasst werden, stattdessen sollten sie Annahmen darstellen, die im Idealfall einen Ansatz für eine weitere, zukünftige Auseinandersetzung mit diesem Thema bilden würden.

Angaben zu verwendeten Quellen sowie Bildern folgen im Anschluss an das Fazit und stellen gleichzeitig auch das Ende dieser Diplomarbeit dar.

---

<sup>16</sup> Vgl.: Final Fantasy. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 1987.  
Fassung: Playstation (Final Fantasy Origins). Infogrames Entertainment, 2003.

### 3.Forschungsfragen und Hypothesen

Hat man Vorwort und Einleitung dieser Diplomarbeit gelesen, so sollte man bereits eine grobe Vorstellung davon haben, was genau das ihr zugrundeliegende Erkenntnisinteresse ist. Dieses dreht sich um den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität, genauer gesagt um diesen Konflikt im Kontext von Videospiele, sowie um Beziehungen in Videospiele und die Art wie diese durch den Konflikt beeinflusst werden.

Kommen wir zunächst zu Narrativität und Interaktivität an sich. Letztere ist das grundlegende Merkmal von Videospiele und immer in ihnen präsent. Ist ein Vertreter dieses neuen Mediums nicht, in keinsten Weise, interaktiv, dann kann angezweifelt werden ob es sich dabei um ein Videospiele oder überhaupt um irgendeine Art Spiel handelt. Es erübrigt sich also zu hinterfragen ob Interaktivität in Videospiele gegeben ist. Die Frage danach wie sich die Interaktivität in Spiele gestaltet macht schon mehr Sinn, ist im Kontext dieser Arbeit jedoch lediglich im Hinblick auf den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität relevant. Die Interaktivität wird aus diesem Grund nicht in einer eigenen Forschungsfrage aufgegriffen. Anders verhält es sich bei der Narrativität. Interaktivität ist die Norm in Videospiele. Narrativität hingegen ist das Besondere. Sie kommt vor, ist jedoch nicht immer gegeben. Dies macht es interessant sich überhaupt zu fragen ob ein Videospiele denn eine Handlung, ein gewisses Maß an Narrativität aufweist. Dementsprechend soll die erste Forschungsfrage wie folgt lauten.

#### ⌘ **Forschungsfrage 1: Wie häufig findet sich Narrativität in Videospiele?**

Die Problematik hierbei ist die Frage ab wann man tatsächlich von Narrativität spricht. In vielen Fällen könnte man ein gewisses narratives Element in das Geschehen hineininterpretieren, ohne, dass das Spiel an sich allzu großen Wert darauf legen würde. Man nehme beispielsweise „Pong“<sup>17,18</sup>, eines der ersten Videospiele, welches ein größeres Publikum erreicht hat. Allein aufgrund seines Alters handelt es sich um ein Spiel,

<sup>17</sup> Vgl.: Pong. Entwickler: Atari. Publisher: Atari. USA, 1972.

<sup>18</sup> Im Fall von „Pong“ wird von der klassischen Version des Titels, wie sie häufig auf unterschiedlichen Videospieleveranstaltungen ausprobiert werden kann, ausgegangen. Da sowohl die Arcadeversion als auch die Fassung für den eigenen Haushalt heutzutage nur schwer zu beschaffen sind, wird hierfür keine konkrete Fassung als Quelle angegeben. Das Grundprinzip von „Pong“ sollte jedoch so bekannt sein, dass die allgemeinere Quellenangabe kein Problem darstellt, zumal dieses spezielle Videospiele im Rahmen dieser Arbeit nicht ausführlicher behandelt werden soll und ausschließlich aufgrund seiner simplen Gestaltung sowie seines hohen Bekanntheitsgrades als Beispiel gewählt wurde.

welches nur über die notwendigsten Elemente verfügt, in diesem Fall zwei Striche und ein Ball. Dies soll eine Form von Tennis darstellen. Eine Handlung ist darin noch nicht zu erkennen, eine Narrativität zeigt sich jedoch, wenn man es als einen sportlichen Wettkampf sieht, in dem nur eine der beiden Parteien gewinnen kann. In diesem Sinne könnte man jedoch auch jedem sportlichen Ereignis unterstellen über Narrativität zu verfügen. Diese Ereignisse werden erst im Nachhinein durch das Weitererzählen zu Geschichten. Wir wollen an dieser Stelle solche Spiele nicht als ein Beispiel für Videospiele die über Narrativität verfügen betrachten, auch wenn die Möglichkeit, dass man sie so sieht, in der Auseinandersetzung mit dem Narrativitätsbegriff auf jeden Fall berücksichtigt werden sollte.

So gesehen mangelt es zahlreichen Spielen, wie etwa Sportspielen und Vertretern anderer Genres, in den meisten Fällen an einem narrativen Element, wobei Ausnahmen jedoch nicht auszuschließen sind. In anderen Genres scheinen durch das Spiel vorgegebene Geschichten jedoch tendenziell die Norm geworden zu sein, selbst wenn sie häufig sehr simpel sind. Der Fokus auf Narrativität scheint darüber hinaus zuzunehmen, je weiter man sich von den Anfangsjahren des Mediums Bildschirmspiel entfernt, was nachvollziehbar ist, da eine bessere Technologie auch mehr Möglichkeiten für die Präsentation einer Handlung mit sich bringt. Zwei Annahmen bieten sich demnach an, um diese erste Forschungsfrage zu beantworten.

- ⋈ **Hypothese 1: Narrativität findet sich häufig in Videospiele, in bestimmten Genres (wie etwa Sportspielen) jedoch kaum bis gar nicht.**
- ⋈ **Hypothese 2: Narrativität findet sich, bedingt durch den technischen Fortschritt, in neueren Videospiele häufiger als in älteren Vertretern des Mediums.**

Da jedoch nicht auszuschließen ist, dass auch unter jenen Arten von Spielen, von denen man nicht erwartet, dass sie eine Geschichte erzählen, es solche gibt, die genau dies tun, soll auch noch eine dritte Hypothese aufgestellt werden.

- ⋈ **Hypothese 3: Jedes Videospiele hat das Potential zur Narrativität, obwohl sie kein grundlegendes Feature von Videospiele ist.**

Eine Forschungsfrage bezüglich der Häufigkeit von narrativen Elementen in Videospiele ist bereits aufgestellt, es stellt sich an diesem Punkt als nächstes die Frage wie genau diese Elemente denn aussehen könnten. Insbesondere, da Narrativität, so nehmen wir an, nicht grundsätzlich in jedem Videospiele gegeben ist, sehr wohl jedoch in anderen

Medien verankert ist, ist dies von besonderem Interesse, da die Möglichkeit eine Beeinflussung besteht. Zunächst sei jedoch die Forschungsfrage ausformuliert.

✧ **Forschungsfrage 2: Wie kann sich Narrativität in Videospiele gestalten?**

Die Beeinflussung durch andere Medien ist jedoch noch zu allgemein ausgedrückt. Die Frage wäre welches Medium hätte einen Einfluss auf Videospiele? Da Spiele sowohl Bild als auch Ton einsetzen, ist die naheliegende Annahme die, dass sie sich durch Film und Fernsehen inspirieren lassen.

✧ **Hypothese 4: Die Gestaltung von Narrativität in Videospiele wird durch jene in Film und Fernsehen beeinflusst.**

Als nächstes muss der bereits mehrfach erwähnte Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität aufgegriffen werden. Es wird davon ausgegangen, dass sich diese beiden Aspekte nicht allzu gut miteinander vertragen, aus diesem Grund wurde das Verhältnis der beiden bisher auch als Konflikt umschrieben. Eine Frage die man sich hierbei stellen könnte, ist, ob Narrativität und Interaktivität überhaupt miteinander vereinbar sind. Diese Frage würde jedoch ein wenig zu kurz greifen, da sie nicht hinterfragt wie genau Narrativität und Interaktivität miteinander vereinbar wären, sofern dies denn möglich wäre. Stattdessen macht es mehr Sinn, eine allgemeinere Forschungsfrage zu formulieren, die das Verhältnis zwischen Narrativität und Interaktivität in Videospiele generell erfragt, nicht bloß ob sie miteinander kombinierbar sind. Diese Forschungsfrage soll wie folgt lauten.

✧ **Forschungsfrage 3: Wie verhalten sich Narrativität und Interaktivität in Videospiele zueinander?**

Die grundsätzliche Annahme bleibt weiterhin, dass sie in einem Konflikt zueinander stehen und nicht miteinander vereinbar sind. Es gibt jedoch zahlreiche Videospiele die über Narrativität verfügen. Wie könnte sich in solchen Fällen die Unvereinbarkeit von Narrativität und Interaktivität zeigen? Eine Möglichkeit wäre, dass Handlung und Gameplay separate Aspekte eines Videospiele darstellen. Dies ist ein Umstand, der beispielsweise auf das Genre der Kampfspiele besonders zutrifft. Viele Spielerinnen beziehungsweise Spieler, die an Titeln wie „Mortal Kombat“<sup>19</sup> oder „Tekken“<sup>20</sup> ihre Freude haben, könnten dies auch tun, ohne je überhaupt festzustellen, dass beide Spiele über

<sup>19</sup> Vgl.: Mortal Kombat. Entwickler: Midway Games/Sculptured Software/Probe. Publisher: Midway Games/Acclaim Entertainment. USA, 1992.

Fassung: Super Nintendo Entertainment System. Acclaim Entertainment, 1993.

<sup>20</sup> Vgl.: Tekken. Entwickler: Namco. Publisher: Namco. Japan, 1994.

Fassung: Playstation. Namco, 1995.



Geschichten verfügen, die den Auftritt jeder einzelnen Figur innerhalb des Spieles rechtfertigen und ihnen einen Grund zu kämpfen liefern. Dies erfährt man jedoch lediglich aus flüchtigen Texteinblendungen, aus dem Spiel beigelegten Handbüchern oder aus in den Spielen abrufbaren Charakterbiografien. Der neunte Teil der „Mortal Kombat“-Reihe, welcher ebenfalls schlicht „Mortal Kombat“<sup>21</sup> heißt, bildet mit einem eigenen Modus, der die Geschichte dieses spezifischen Teils der Reihe erzählen soll, eher die Ausnahme als die Norm. Selbst in diesem Fall sind Gameplay und Handlung immer noch voneinander getrennt. Filmsequenzen<sup>22,23</sup> erzählen die Geschichte und werden regelmäßig durch die Kämpfe unterbrochen, die das Genre auszeichnen.

Andere Genres versuchen jedoch die Grenzen zwischen Narrativität und Interaktivität verwischen zu lassen. Eine Art wie dies häufig erzielt wird sind Quick Time Events. Diese sind im Grunde Zwischensequenzen, die jedoch an gewissen Punkten von den Spielerinnen und Spielern verlangen bestimmte Knöpfe zu drücken. Zwar zählen Quick Time Events zu den grundlegenden Elementen einiger äußerst erfolgreicher Titel, wie etwa „God of War“<sup>24</sup>, dennoch werden sie häufig dafür kritisiert, dass die Interaktivität letztlich nur marginal ist.

„It's rare any meaningful interaction goes on, or what you're doing has any connection to what's happening on screen. You're just hitting buttons when the game tells you to, like a rat praying for a pellet and not a shock.“<sup>25</sup>

In diesem Fall wird also Interaktivität in ein üblicherweise passives Element der Narrativität eingegliedert. Es gibt jedoch auch die entgegengesetzte Herangehensweise, in der die Handlung in das Gameplay eingefügt wird, möglichst ohne dieses zu

<sup>21</sup> Vgl.: Mortal Kombat. Entwickler: NetherRealm Studios. Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment. USA, 2011.

Fassung: Playstation 3. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011.

<sup>22</sup> Filmsequenzen oder Cutscenes in Videospiele können auf zwei Arten vorkommen. Einerseits als Full Motion Video (FMV), also Sequenzen welche als Videodatei in das Spiel eingebettet sind und über sämtliche Optionen eines Filmes verfügen, andererseits als In-Engine Cutscenes, welche dynamisch mit der Spielgrafik generiert werden und so zwar über weniger ästhetische Mittel verfügen, gleichzeitig jedoch das Spiel sowie die Ereignisse dessen besser reflektieren.

<sup>23</sup> Vgl.: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 436.

<sup>24</sup> Vgl.: God of War. Entwickler: Santa Monica Studio. Publisher: Sony Computer Entertainment/Capcom. USA, 2005.

Fassung: Playstation 2 (Platinum). Sony Computer Entertainment, 2006.

<sup>25</sup> Kuchera, Ben: Quick time events. Tap „A“ if you're tired of them.

<http://arstechnica.com/gaming/news/2008/09/quick-time-events-tap-a-if-youre-tired-of-them.ars> (Zugriff: 29.4.2011).

unterbrechen. Ein Beispiel hierfür wäre etwa das Spiel „Half-Life“<sup>26</sup>. In „Half-Life“ erhalten die Spielerinnen und Spieler nur dann neue Informationen, wenn der Protagonist, Gordon Freeman, sie erhält. Das gesamte Geschehen wird ausnahmslos in der Ego-Perspektive dargestellt und man kann die Figur auch in Momenten in denen für die Handlung wichtige Informationen vermittelt werden noch steuern. Das Gameplay wird also nie durch Zwischensequenzen unterbrochen. Der Nachteil dieser Vorgehensweise ist, dass man in der Art wie die Geschichte erzählt wird eingeschränkt wird, da man weder die Chance hat Ereignisse zu zeigen, die zeitgleich an anderen Orten stattfinden, noch mit bestimmten Kameraeinstellungen, Schnitt und anderen Elementen des Films arbeiten kann.

Es bietet sich, unter Berücksichtigung dieser beiden Varianten Narrativität und Interaktivität miteinander zu verbinden, die folgende These an.

- ⤴ **Hypothese 5: Narrativität und Interaktivität in Videospiele sind entweder strikt voneinander getrennt oder sie stehen in einem Verhältnis zueinander, wobei, wenn auf einen der beiden Aspekte mehr Wert gelegt wird, der andere dementsprechend darunter zu leiden hat.**

Als nächstes muss auch das Thema Beziehungen in Videospiele aufgegriffen werden. Ähnlich wie im Falle der Narrativität, bietet sich auch in diesem Fall an, zu erfragen wie genau Beziehungen in Videospiele aussehen können. Die Forschungsfrage hierzu soll also lauten:

- ⤴ **Forschungsfrage 4: Wie können sich Beziehungen in Videospiele gestalten?**

Es wurde bereits die Hypothese aufgestellt, dass die Art, wie Narrativität in Videospiele umgesetzt wird, verstärkt durch Filme und Fernsehformate beeinflusst wird. Sieht man Beziehungen als einen Aspekt der Narrativität, so macht es Sinn grundsätzlich von der gleichen Annahme auszugehen, wenn es darum geht wie Beziehungen in Videospiele dargestellt werden.

- ⤴ **Hypothese 6: Die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele wird durch jene in Film und Fernsehen beeinflusst.**

Diese Annahme berücksichtigt jedoch eines noch nicht, nämlich den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität. Sie geht also von einer Situation aus, in der ein Spiel, oder zumindest die in einem Videospiele vorkommenden Beziehungen, ein Teil der Narrativität

---

<sup>26</sup> Vgl.: Half-Life. Entwickler: Valve Corporation/Gearbox Software. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 1998.

Fassung: Playstation 2. Sierra Entertainment, 2001.

sind.

Es gibt jedoch, wie der weitere Verlauf dieser Diplomarbeit noch zeigen wird, auch Videospiele, in denen vorkommende Beziehungen keine gänzlich passive Angelegenheit sind. In manchen Fällen ist es die Aufgabe der Spielerinnen beziehungsweise der Spieler die Freundschaften der von ihnen gespielten Charaktere zu pflegen und sie Beziehungen romantischer oder sexueller Natur mit anderen Figuren eingehen zu lassen (oder nicht eingehen zu lassen).

Da der Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität ein so wichtiger Bestandteil dieser Diplomarbeit ist und gemeinsam mit Beziehungen in Videospiele das Hauptthema darstellt, soll die oben genannte Hypothese in dieser Form bestehen bleiben, zusätzlich jedoch noch eine weitere, letzte Forschungsfrage aufgestellt werden, die den Wirkungszusammenhang zwischen Beziehungen in Videospiele sowie dem Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität hinterfragt. Die Forschungsfrage lautet dementsprechend wie folgt:

⤴ **Forschungsfrage 5: Wie wirkt sich der Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität auf die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele aus?**

Die Frage hierbei ist vor allem wie interaktiv sind diese Beziehungen? Wieder bietet es sich an, eine zuvor im Hinblick auf den Konflikt formulierte Hypothese an diese neue Forschungsfrage anzupassen. So streng wie bei einigen Videospiele Narrativität und Interaktivität voneinander getrennt sind, so sehr dürften auch Beziehungen in Videospiele, als Teil der Narrativität, häufig der Kontrolle durch die Spielerinnen und Spieler entzogen werden.

Wie verhält es sich jedoch bei den Fällen, in denen die Schaffung und Aufrechterhaltung unterschiedlicher Beziehungen ein Teil des Gameplays sind? Wieder kann angenommen werden, dass ein Verhältnis besteht, in dem einer der beiden Aspekte darunter leidet, wenn auf den anderen mehr Wert gelegt wird. In dem Moment in dem die Beziehungen der Kontrolle durch die Spielerinnen und Spieler unterworfen sind, haben die Entwickler eines Videospiele nicht länger die Möglichkeit selbige Beziehungen auf genau jene Weise zu präsentieren, die sie bevorzugen würden. Der narrative Aspekt von Beziehungen in Videospiele wird also eingeschränkt, allein dadurch, dass Interaktivität im Hinblick auf Freundschaften, Liebe und Sex ermöglicht wird.

Es bietet sich also die folgende Hypothese hierzu an:

⤴ **Hypothese 7: Beziehungen in Videospiele sind entweder ausschließlich ein**

**Teil der Narrativität und als solcher strikt von den interaktiven Elementen eines Videospiele (dem Gameplay) getrennt, oder sie verfügen sowohl über eine in der Narrativität verankerte Seite, als auch über eine interaktive Seite, wobei beide Seiten in einem Verhältnis zueinander stehen, wodurch, wenn auf eine der beiden mehr Wert gelegt wird, die andere dementsprechend darunter zu leiden hat.**

Dies wären die relevanten Fragen, welche sich zu diesem Thema ergeben, sowie die möglichen Antworten auf sie. Ob diese Forschungsfragen und Hypothesen bestehen können oder ob, und wenn wie, sie überarbeitet werden müssten, sollte sich im Anschluss an die nächsten Kapitel zeigen. Es darf jedoch an dieser Stelle bereits davon ausgegangen werden, dass eine Überarbeitung, infolge neuer Erkenntnisse und einer umfangreicheren Sammlung an Material zu diesem Thema, sich nicht nur anbieten würde, sondern sogar notwendig sein wird.

Zunächst soll sich die Arbeit, wie in der Einleitung bereits erklärt, den Begriffen Narrativität und Interaktivität widmen.

## 4. Narrativität und Interaktivität

Als erstes sollen beide Begriffe definiert werden, was sich vor allem bei der Narrativität als kompliziert herausstellen kann. Narrativität ist nämlich ein zwar vielfach eingesetzter, jedoch selten klar definierter Begriff und selbst wenn seine Bedeutung erörtert wird, so hat man dennoch häufig mit sich stark voneinander unterscheidenden Verständnissen von Narrativität zu tun. Jan Simons liefert in seiner Auseinandersetzung mit Erzählungen innerhalb von Videospiele einen guten, allgemeinen Ansatzpunkt.

„During the last quarter of a century, narrativity has been a key concept in the humanities. Whereas in earlier centuries the world was thought of as a stage, in the last quarter of the twentieth century it was conceived as a text woven by the narrative threads human beings read in it in their efforts to make sense of their perceptions and experiences. (...) Narrative became generally considered as the core pattern for cognition, comprehension and explanation and as the most important tool for construing identities and histories.“<sup>27</sup>

Grundsätzlich ist vor allem der letzte Satz dieses Zitates von Interesse. Bevor darauf eingegangen wird, muss jedoch ein anderes Detail aufgegriffen werden. Es hat hierbei ganz den Anschein, als würde Simons „narrativity“ und „narrative“ gleichsetzen. Übersetzt man die Begriffe, erhält man für „narrativity“ die Narrativität um die es hier geht, für „narrative“ jedoch die Erzählung, die Geschichte oder ein anderes entsprechendes Synonym für diese Begriffe. Narrativität sollte also eigentlich bloß als eine Eigenschaft der „narrative“, der Geschichte, gesehen werden. Der Hintergedanke dieses Exkurses ist die Anmerkung, dass sich in manchen Texten diese beiden Begriffe annähern. Ebenso wie Narrativität hat auch „narrative“ unterschiedliche zugesprochene Bedeutungen und es würde zu kurz greifen, würde man den Begriff lediglich als ein anderes Wort für Geschichte sehen. Im Sinne der Arbeit sollten also nicht nur Definitionen von Narrativität an dieser Stelle und auch im weiteren Verlauf aufgegriffen werden, sondern auch Erörterungen und Verständnisse von „narrative“.

<sup>27</sup> Simons, Jan: Narrative, Games, and Theory. 2007.  
<http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Zugriff: 15.6.2011).

Womit man wieder zu dem letzten Satz dieses Zitates kommt. Simons sieht „narrative“ als zentralen Aspekt von Kognition, Verständnis und Erklärung sowie als das wichtigste Werkzeug zur Schaffung von Identitäten und Geschichte, beziehungsweise er vertritt die Ansicht, dass der Begriff im Verlauf der Zeit diese Bedeutung erlangt hat. Dies würde „narrative“ eine bedeutende Funktion verschaffen und gerade die Schaffung von Identitäten ist ein Punkt, der im Hinblick auf Onlinerollenspiele oder MMORPGs<sup>28,29,30</sup>, nicht zu ignorieren wäre.

Auch Marie-Laure Ryan hat sich schon die Frage gestellt, was genau „narrative“ ist. In ihrem Versuch diese Frage zu beantworten wechselt sie stets zwischen Definitionen für „narrative“ und Narrativität.<sup>31</sup> Man sollte jedoch nicht annehmen, dass sie die beiden Begriffe als Synonym für einander betrachtet, da sie diese dennoch explizit unterscheidet, aber eben beide in ihre Definition von „narrative“ einbezieht. So schreibt sie über „narrative“ das Folgende.

„A narrative is a sign with a signifier (a discourse) and a signified (story, mental image, semantic representation). The signifier can have many different semiotic manifestations. It can consist for instance of a verbal act of story-telling (diegetic narration), or of gestures and dialogue performed by actors (mimetic, or dramatic narration).“<sup>32</sup>

<sup>28</sup> **Massively Multiplayer Online Role-Playing Games:** Hierbei handelt es sich um Videospiele, die dem Genre der Rollenspiele angehören und die ausschließlich über das Internet gespielt werden können. Große Zahlen von Spielerinnen und Spielern messen sich hierbei miteinander, treten gemeinsam gegen computergesteuerte Gegner an oder erfüllen andere Arten von Aufgaben (in diesem Genre für gewöhnlich Quests genannt). Der Fokus liegt bei MMORPGs auf der Interaktion mit anderen Menschen, weshalb auch die Möglichkeit gegeben ist sich nicht auf die gegebenen Aufgaben zu konzentrieren, sondern stattdessen schlicht die Welt des Spieles gemeinsam mit hunderten oder tausenden von anderen Menschen beziehungsweise ihren Avataren zu bevölkern, mitunter über Jahre hinweg, und dabei Freundschaften zu schließen. Situationen in denen sich Spielerinnen und Spieler miteinander messen werden als PvP oder „Player versus Player“ bezeichnet, während bei der Lösung von durch das Spiel gegebenen Problemen von PvE oder „Player versus Environment“ die Rede ist.

Meist gehen diese Spiele mit einer monatlichen Gebühr einher, um die Server auf denen gespielt wird zu finanzieren. In manchen Fällen kann man das Spiel jedoch kostenfrei in einem eingeschränkten Rahmen spielen und gegen Bezahlung Zugang zu weiteren Optionen erhalten, besondere Gegenstände (auch Items genannt) bekommen oder seinen Spielcharakter auf anderweitige Art und Weise verbessern. Das Genre der Onlinerollenspiele wird im Verlauf der Arbeit noch genauer und im Bezug auf das Thema der Arbeit behandelt werden.

<sup>29</sup> Vgl.: Was ist denn ein MMORPG?. 2011.

<http://www.spiel24.biz/allgemein/was-ist-denn-ein-mmorpg/> (Zugriff: 6.10.2011).

<sup>30</sup> Vgl.: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 441f.

<sup>31</sup> Vgl.: Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Zugriff: 13.6.2011).

<sup>32</sup> Ebenda.

Direkt im Anschluss daran folgt eine Aussage über Narrativität, welche deutlich den Unterschied zwischen beiden Termini, zumindest gemäß des Verständnisses von Ryan, zeigt.

„The narrativity of a text is located on the level of the signified. Narrativity should therefore be defined in semantic terms. The definition should be medium-free.“<sup>33</sup>

Der Begriff „narrative“ wie Ryan ihn versteht ist demnach erneut mehr als bloß die Geschichte, sondern umfasst sowohl den vermittelten Inhalt, als auch die Art wie selbiger Inhalt vermittelt wird. Narrativität hingegen wird als Teil der Erzählung gesehen, womit sie auch automatisch ein Bestandteil der „narrative“ ist. Im Kontext dieser Arbeit wären, von diesen Definitionen ausgehend, erneut beide Begriffe relevant. Narrativität nach Ryan würde sich auf die Geschichten an sich beziehen. Wie Ryan jedoch schreibt, ist diese Definition von dem zur Vermittlung der Erzählung eingesetzten Medium unabhängig. Will man sich also nicht einfach nur mit Narrativität, sondern konkret mit Narrativität innerhalb von Videospiele befassen und damit auch den Konflikt mit Interaktivität berücksichtigen, so muss man den Begriff „narrative“ gemäß Ryans Verständnis davon ebenfalls in seine Überlegungen einbeziehen.

Diese Erörterung der Termini verträgt sich jedoch nur bedingt mit den Ansichten, die etwa Paul Copley vertritt. Er schreibt nämlich Folgendes:

„Put very simply, 'story' consists of all the events which are to be depicted. 'Plot' is the chain of causation which dictates that these events are somehow linked and that they are therefore to be depicted in relation to each other. 'Narrative' is the showing or the telling of these events and the mode selected for that to take place.“<sup>34</sup>

Würde „narrative“, wie der Begriff bei Ryan beschrieben wird, noch alle drei von Copley angeführten Punkte umfassen, so ist er hier lediglich auf den Akt der Vermittlung reduziert. Die Gliederung wie sie Copley durchführt, ist jedoch eine, die durchaus Sinn macht und die sich auch im Kontext von Videospiele anbieten würde, da eine Trennung zwischen Story und Plot in einigen Fällen notwendig wäre, etwa bei Videospiele die

<sup>33</sup> Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Zugriff: 13.6.2011).

<sup>34</sup> Copley, Paul: Narrative. London, 2001, S. 5f.

mehrere unterschiedliche Geschichten erzählen (was unter den Begriff Story fällt) und den Spielerinnen und Spielern überlassen in welche Richtung sie das Geschehen lenken, also welche der möglichen Geschichten sie erleben wollen. Diese Möglichkeit würde sowohl Elemente des Plots nach Cobley als auch der „narrative“ abdecken.

Eine Trennung zwischen Story und Plot wird auch, wenn auch unter Verwendung anderer Begriffe, durch die Ansichten von Wages, Grützmacher und Grünvogel befürwortet. Sie betonen die Rolle der Narration im Kontext von Videospiele.

„Eine Narration wird stets als eine der möglichen Sequenzen, beziehungsweise als einer der möglichen *Pfade* im vorgestellten Raum *aller* möglicher Sequenzen der *Geschichte*, betrachtet. Damit berücksichtigen wir, dass ein und dieselbe Geschichte auf verschiedenste Weise erzählt werden kann.“<sup>35</sup>

Der Begriff der Narration kommt hierbei dem des Plot nach Cobley nahe. Plot wie Wages, Grützmacher und Grünvogel ihn verstehen, meint hingegen eine Form der Aneinanderreihung von Ereignissen, die entweder die Intention des Autors erfüllt oder unabhängig von dieser als Geschichte funktioniert.<sup>36</sup> Um hier Unklarheiten zu vermeiden soll fortan ausschließlich auf das Begriffsverständnis Cobleys zurückgegriffen werden.

Es ist auch, aus zuvor genannten Gründen, vor allem diese Gliederung nach Cobley, die im weiteren Verlauf verstärkt berücksichtigt werden soll. Eine Frage die aufkommt ist jedoch unter welchen Begriff fallen die drei von ihm genannten Punkte, wenn sie schon nicht länger, wie bei Ryan, als „narrative“ gesehen werden können?

Im Kontext der vorliegenden Arbeit sollen alle drei Punkte als Aspekte von Narrativität angesehen werden. Dieses Verständnis von Narrativität widerspricht einigen Definitionen des Wortes, macht im Hinblick auf das Thema dieser Arbeit jedoch durchaus Sinn. Der Begriff Narrativität wie er hier verwendet wird, soll primär als Gegenstück zu Interaktivität verstanden werden und sämtliche Aspekte der Art und Weise wie Geschichten in Videospiele erzählt werden umfassen.

Ehe jedoch genaueres zu Narrativität im konkreten Kontext von Videospiele gesagt wird, soll auch ein Blick auf den Begriff Interaktivität geworfen werden. Diesen Begriff festzulegen, zumindest auf eine allgemeine, nicht ausschließlich auf Videospiele

<sup>35</sup> Wages, Richard/Grützmacher, Benno/Grünvogel, Stefan M.: Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten. In: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): >>See? I'm real...<<. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von >Silent Hill<, Münster, 2004, S. 42.

<sup>36</sup> Vgl.: Ebenda, S. 42.



bezogene Weise ist simpel. Interaktivität liegt dann vor, wenn das Geschehen kein passiver Prozess ist. Etwas ist interaktiv, wenn man daran teilnehmen kann. Hierbei muss bedacht werden, dass es letztlich auf die Position ankommt in der sich eine Person befindet, ob etwas für sie interaktiv ist oder nicht. Ein Theaterstück etwa, ist grundsätzlich ein passives Ereignis. Die Zuschauerinnen und Zuschauer sehen (in den meisten Fällen, wobei Ausnahmen jedoch nicht vollkommen auszuschließen sind) lediglich zu. Für die Schauspieler beziehungsweise den Schauspieler auf der Bühne hingegen ist es ein interaktiver Prozess. Ein anderes Beispiel wären dann doch schon Videospiele, ohne zu viel vorwegnehmen zu wollen. Grundsätzlich ist irgendeine Form von Interaktivität ein Bestandteil, der bei einem Videospiele gegeben sein muss, wobei an dieser Stelle noch nicht wichtig ist wie genau sich diese Interaktivität gestalten kann. So erklärt auch Kücklich, ungeachtet der Art und Weise wie Interaktivität in ein Videospiele implementiert ist Folgendes: „In any case, there is a component of the interface that allows players to identify with the events unfolding before their eyes.“<sup>37</sup> Was wäre jedoch, wenn jemand in die Rolle des Zuschauers oder der Zuschauerin schlüpft, während es eine andere Person ist, die das Videospiele auch tatsächlich aktiv spielt? So kann sogar ein grundlegend interaktiver Prozess wie ein Spiel eine passive Komponente erhalten.

Für die Arbeit bedeutet dies, dass festgelegt werden muss ab welchem Punkt man von Interaktivität spricht. Dies kann durch eine Trennung anhand der intendierten Interaktivität und der Offenheit für Partizipation erreicht werden. Ein Theaterstück oder auch eine Sportveranstaltung ist lediglich für eine ausgewählte Nummer an Personen interaktiv. Nicht jeder kann daran aktiv beteiligt sein. Sehr wohl hat jedoch jeder die Möglichkeit für den Preis einer Eintrittskarte zu einem Teil des passiven Publikums zu werden. Videospiele hingegen können von jedem, der über das System, sei es ein Computer, eine Konsole oder lediglich ein Mobiltelefon, verfügt, auf welchem das Spiel erschienen ist, ausprobiert werden. Es würde sogar reichen jemanden zu kennen der ein Spiel samt System besitzt und selbst wenn man in solch einem Fall anfangs bloß passiver Beobachter sein kann, so ist der Controller, die Tastatur oder das Handy schnell weitergegeben. Anders als bei Theaterstücken oder Sportereignissen, ist es bei Videospiele nämlich so, dass sie dafür geschaffen sind von ihrem Publikum aktiv gespielt zu werden. Wenn die Entwickler von einer Sache also die Absicht hatten, dass eventuelle Kundinnen und Kunden das fertige Produkt im Rahmen eines interaktiven Prozesses konsumieren, so verfügt dieses Produkt über Interaktivität.

---

<sup>37</sup> Kücklich, Julian: Perspectives of Computer Game Philology. 2003.  
<http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> (Zugriff: 5.6.2011).

Da selbst im Rahmen dieser allgemeinen Definitionen der Begriffe das Themengebiet dieser Diplomarbeit, nämlich Videospiele, sich immer wieder angeboten hat, soll sich im weiteren Verlauf genauer mit Narrativität und Interaktivität in Videospiele auseinandergesetzt werden und auch der Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität in diesem Kontext beleuchtet werden.

#### **4.1.Narrativität in Videospiele**

Wie zuvor bereits anhand des Beispiels Pong angeschnitten wurde, kann Narrativität auch in Verbindung mit solchen Videospiele, die von sich aus keine Geschichte erzählen, gesehen werden.

Es wird hierbei bewusst davon gesprochen, dass Narrativität in Verbindung mit solchen Videospiele steht und nicht bloß in diesen Videospiele enthalten ist, da in Fällen wie „Pong“ (aber auch in zahlreichen anderen Beispielen), die Narrativität nicht aus dem Spiel hervorgeht oder zumindest bloß teilweise. Die Narrativität ist in solchen Fällen etwas, dass von den Spielerinnen und Spielern eingebracht wird. Manche Titel verfügen dabei nicht einmal über eine Grundlage, auf der die Fantasie der Spielerinnen und Spieler aufbauen kann, während andere Spiele zwar ein Setting liefern oder den Spielerinnen und Spielern die technischen Möglichkeiten zur Inszenierung einer Geschichte bieten, aber keinen größeren Wert darauf legen eine eigene Handlung zu vermitteln oder dies nur in einem begrenzten Rahmen tun.

Beide Möglichkeiten sollen betrachtet werden, zunächst solche Titel die keinen, in das Spiel integrierten, Ansatzpunkt für das Erzählen von Geschichten haben. Vertreter dieser Art von Spiel lassen sich insbesondere unter älteren Titeln finden. Das Beispiel „Pong“ wurde bereits genannt. Es ist kein kontrolliertes Geschehen. Es ist vielmehr eine Auseinandersetzung die an Tennis erinnern soll und die über nicht mehr narrative Elemente verfügt, als jede Sportveranstaltung. Gerade Sportereignisse werden innerhalb der Berichterstattung durch die Medien jedoch häufig mit einer gewissen Narrativität versehen. Spieler erhalten Spitznamen, bekommen bestimmte Attribute zugesprochen und werden zu stereotypen Charakteren. Mal ein Aufsteiger/eine Aufsteigerin hier, mal ein alter Hase dort, mal ein Rebell/eine Rebellin an anderer Stelle. Das Image kann eine große Rolle spielen. Bei „Pong“ kann dies ebenfalls passieren, jedoch nicht innerhalb des Spiels, sondern ausschließlich zwischen den Personen die es spielen. Zwei Freunde die etwa schon häufig innerhalb von „Pong“ gegeneinander angetreten sind, können eine

Rivalität entwickeln. Berichten sie schließlich anderen von ihren Konfrontation auf dem digitalen Tennisplatz, so werden ihre Partien zu einer Geschichte und „Pong“ steht plötzlich in direkter Verbindung zu Narrativität, obwohl im Spiel selbst keine Anzeichen dafür zu finden sind.

„Pong“ ist nicht das einzige Videospiel bei dem dieser Umstand vorkommen kann. Man betrachte zum Beispiel ein anderes, bereits älteres und sehr bekanntes Spiel, nämlich „Pac-Man“.<sup>38,39</sup> „Pac-Man“ ist ein äußerst simpler Titel, wie es die meisten aus dieser Zeit waren. Man schlüpft in die Rolle einer runden Scheibe mit Mund und versucht alle auf dem Bildschirm dargestellten Punkte zu fressen, ehe man von Geistern erwischt wird. Obwohl die Figur in einer eigenen Zeichentrickserie<sup>40</sup> vorgekommen ist und in den letzten Jahren eine erneute Verfilmung geplant war und es eventuell noch ist<sup>41</sup>, kann dem ursprünglichen Spiel nicht nachgesagt werden, dass es über eine Handlung verfüge.

Backe weist jedoch darauf hin, dass „Pac-Man“ einen bedeutenden Schritt darstellt, da es eine neue Nähe zwischen Spielerinnen sowie Spielern und dem gegebenen Spielziel geschaffen hat. Die Spielfigur muss überleben, muss Nahrung zu sich nehmen und muss vor Verfolgern fliehen, eine Ausgangssituation, welche eine größere Nähe zu grundlegenden, menschlichen Bedürfnissen aufweist, als es bei jenen in älteren Spielen der Fall war.<sup>42</sup> Eine Nähe zu Spielerinnen und Spielern, zum Publikum kann also aufgebaut werden, ohne, dass gegeben ist, was man als Geschichte bezeichnen würde.

---

<sup>38</sup> Vgl.: Pac-Man. Entwickler: Namco. Publisher: Namco/Midway Games. Japan, 1980.

<sup>39</sup> Ähnlich wie bei „Pong“ wird auch hierbei von der ursprünglichen Version des Spieles ausgegangen. Zahlreiche Neuauflagen und Fortsetzungen, die mitunter unverändert oder sehr ähnlich aussehen und ablaufen, werden hiermit jedoch ebenfalls anerkannt und so sie erwähnt werden geschieht dies ohne Verweis auf eine bestimmte Fassung. Das aktuellste Spiel, welches aus der „Pac-Man“-Reihe hervorgegangen ist, ist „Pac-Man Championship Edition DX“, mit welchem sich ausführlicher auseinandergesetzt wurde und welches aus diesem Grund gesondert und inklusive eines Verweises auf eine spezifische Fassung als Quelle angegeben werden soll.

<sup>40</sup> Vgl.: Pac-Man. Regie: Gordon, George (u.a.). Drehbuch: Scott, Jeffrey (u.a.). Sender: ABC. USA, 1982-1983.

<sup>41</sup> Vgl.: Mester, Christian: Kein Aprilscherz. 2008.  
[http://www.gameswelt.de/news/31046-Pac-Man\\_-\\_Der\\_Film\\_-\\_Kein\\_Aprilscherz.html](http://www.gameswelt.de/news/31046-Pac-Man_-_Der_Film_-_Kein_Aprilscherz.html) (Zugriff: 10.5.2011).

<sup>42</sup> Vgl.: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 60f.

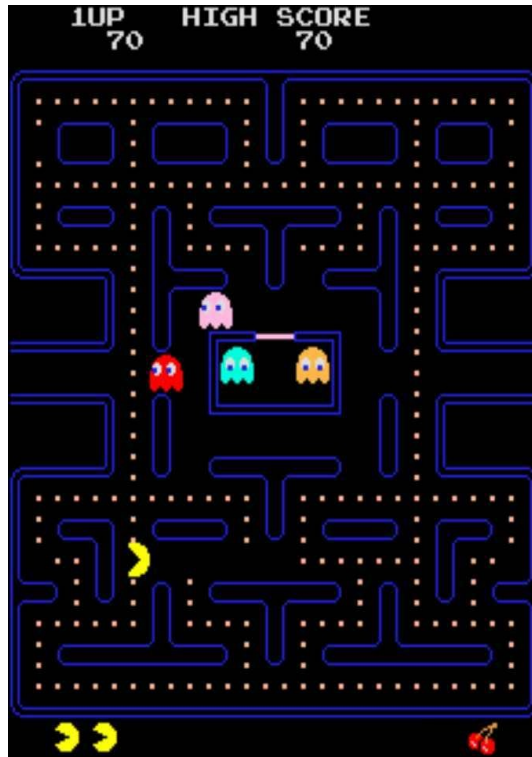


Abbildung 1: Pac-Man.

Es geschehen Dinge, aber eine wirkliche Erklärung, was genau denn in „Pac-Man“ passiert, und vor allem wieso es zu diesen Ereignissen (so man sie überhaupt so nennen kann) kommt, gibt es nicht. Plot, wie er von Copley beschrieben wurde, ist in diesem Fall nicht zu entdecken. Hier bietet es sich an, eine Einteilung in drei Ebenen eines Spieles nach Backe aufzugreifen. Er unterscheidet die Substruktur, welche die Möglichkeiten der Figur innerhalb der Spielwelt umfasst, die Mikrostruktur, welche die Ziele beschreibt, die erreicht werden müssen und die Makrostruktur, welche Motivationen für Figuren und Erklärungen für Ziele liefert.<sup>43</sup> Es ist die letzte Ebene, jene der Makrostruktur, die manchen Videospiele, wie etwa „Pac-Man“ fehlt. Die Motivation ein Ziel in „Pac-Man“ zu erreichen ist der Fortschritt im Spiel. Diese Motivation existiert jedoch außerhalb des Spieles, sie ist für Spielerinnen und Spieler relevant, nicht jedoch für die Figur des „Pac-Man“.

Daran hat sich auch in der jüngsten Version des Spieles, „Pac-Man Championship Edition DX“<sup>44</sup> nichts geändert. Es wurden neue Elemente in das Spiel eingeführt, aber diese beziehen sich alle entweder auf das Gameplay oder die optische Präsentation und selbst

<sup>43</sup> Vgl.: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 375.

<sup>44</sup> Vgl.: Pac-Man Championship Edition DX. Entwickler: Namco Bandai Games. Publisher: Namco Bandai Games. Japan, 2010.  
Fassung: Playstation 3 (Playstation Network). Namco Bandai Games, 2010.

hierbei sind die Veränderungen nicht zu groß, da es letztlich immer noch darum geht Punkte zu fressen und vor Geistern zu fliehen. Ein Teil der Reihe, „Ms. Pac-Man“<sup>45</sup>, hat jedoch versucht unabhängig vom Gameplay eine simple Geschichte zu erzählen, welche jedoch mit dem Spiel an sich entsprechend wenig zu tun hat.

„(...) *Ms. Pac-Man's* cut-scenes constructed a simple narrative, even using movie-style scene markers to divide it into acts. 'Act 1: They Meet' shows the two Pacs falling in love (complete with floating cartoon heart); 'Act 2: The Chase' follows Ms. Pac-Man hunting down her man; and 'Act 3: Junior' shows a stork delivering a baby Pac-Man (who later went on to his own games).“<sup>46</sup>

Die Situation bei „Ms. Pac-Man“ ist eine interessante, die in abgeschwächter Form in zahlreichen anderen Spielen vorhanden ist, dies würde an dieser Stelle jedoch eine Behandlung des Konfliktes zwischen Narrativität und Interaktivität vorwegnehmen. „Ms. Pac-Man“ steht jedoch auch stellvertretend für eine Entwicklung, die innerhalb dieses Kapitels noch einmal aufgegriffen werden soll.

Wie bei „Pong“ kann man auch bei „Pac-Man“ von Erfolgen und Misserfolgen die man innerhalb des Spieles erlebt hat berichten. Diese Erzählung würde dann auch über Plot verfügen. „Pac-Man“ selbst verfügt damit vielleicht nicht über Narrativität, kann jedoch ihr Ursprung sein. Man kann hierbei von Anstoßkommunikation sprechen. Das Spiel wird zum Auslöser der Vermittlung einer Geschichte und steht im Zentrum derselben. Mehr noch als bei einem Spiel wie „Pac-Man“, kann man jedoch davon ausgehen bei Videospiele mit einem Mehrspielermodus (oder gar einem Fokus auf selbigen) Anstoßkommunikation zu erleben, alleine da mehr als bloß eine Partei involviert ist. Das heißt einerseits, dass zwei oder mehr Leute die Möglichkeit haben von dem Spielerlebnis zu berichten und ihre eigene Sicht der Dinge zu schildern. Andererseits macht es auch Sinn anzunehmen, dass ein Sieg über eine Spielerin oder einen Spieler, also über reale Menschen, schlicht einen anderen Status hat, als ein Sieg über computergesteuerte Gegner.

Ein Beispiel für Kommunikation die aus solchen Spielerlebnissen hervorgeht, wäre die

<sup>45</sup> Vgl.: Ms. Pac-Man. Entwickler: Bally/Midway/General Computer Corporation. Publisher: Bally/Midway/Namco. USA, 1981.

<sup>46</sup> Howells, Sacha A.: Watching A Game, Playing A Movie. When Media Collide. In: King, Geoff/Krzywinka, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 111.

Rubrik Box Scores<sup>47</sup> des Videospieldbogs „Kotaku“.<sup>48</sup> In dieser Rubrik erhalten die Leserinnen und Leser des Blogs die Möglichkeit, die Ergebnisse von Konfrontationen in Sportspielen mit anderen zu teilen und zu erzählen wie sie zu diesem für sie besonderen Erfolg (oder eventuell auch zu einer Niederlage) gekommen sind. Es handelt sich hierbei überwiegend, aber nicht ausschließlich um Partien die in den Mehrspielermodi dieser Spiele stattgefunden haben. Durch Rubriken wie diese, aber auch schlicht durch Diskussionsforen, private Blogs oder Videos auf „YouTube“<sup>49</sup>, werden Spielerlebnisse nicht bloß zu Erzählungen die an Bekannte weitergegeben werden, sondern zu Geschichten, welche theoretisch ein Massenpublikum erreichen können und dies mitunter sogar tun.

Das Thema Sportspiele soll mit diesem Verweis nicht abgeschlossen sein, da es, im Hinblick auf die Narrativität, ein besonders interessantes ist. Sieht man von Titeln ab, die auf einer Vorlage basieren, wie etwa „Rocky“<sup>50</sup>, welches der Handlung der Filmreihe mit demselben Namen folgt, ist es die Norm, dass keinerlei Narrativität vorliegt. Dies gilt insbesondere für ältere Vertreter des Genres, wie etwa das schon mehrfach erwähnte „Pong“. Im Verlauf der Jahre, gab es nämlich einige Veränderungen, nicht bloß bei Sportspielen, sondern bei Videospiele allgemein. Sacha A. Howells beschreibt diese Entwicklung wie folgt.

„As games grew beyond the twitch reactions of *Pong* (...) and *Space Invaders* (...), designers wanted to add narrative and characters depth, elements that were difficult to express within the actual gameplay of arcade and home games.“<sup>51</sup>

Eine solche Entwicklung wurde auf den Seiten dieser Arbeit bereits angeschnitten, nämlich mit „Ms. Pac-Man“. Es soll jedoch nicht einfach davon die Rede sein, dass generell mehr Videospiele versucht haben Geschichten zu erzählen. Was an Titeln wie

<sup>47</sup> Es sollte erwähnt werden, dass Box Scores nicht der ausschließliche Name dieser Rubrik ist. Artikel die unter diese Kategorie fallen sind sowohl mit dem Bezeichnung Box Scores, als auch mit dem Titel Game of the Week versehen. Um Verwirrung zu vermeiden wird innerhalb der Arbeit jedoch ausschließlich die Bezeichnung Box Scores verwendet.

<sup>48</sup> Vgl.: Kotaku.  
<http://blog.kotaku.com/> (Zugriff: 12.5.2011).

<sup>49</sup> Vgl.: YouTube.  
<http://www.youtube.com/> (Zugriff: 12.5.2011).

<sup>50</sup> Vgl.: Rocky. Entwickler: Rage Software/MGM Interactive. Publisher: Ubisoft. Großbritannien/USA/Frankreich, 2002. Fassung: Playstation 2. Ubisoft, 2002.

<sup>51</sup> Howells, Sacha A.: Watching A Game, Playing A Movie. When Media Collide. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 110.

unterschiedlichen Sportspielen oder „Ms. Pac-Man“ interessant ist, ist die Tatsache, dass hierbei kein neues Spiel auf der Basis einer Handlung geschaffen wird, sondern eine Geschichte in eine Art von Spiel, sogar in eine spezifische Spielreihe, eingeführt wird, wo es zuvor keine gab.

Bei Sportspielen geschieht dies in den meisten Fällen auf eine sehr naheliegende Art: Man orientiert sich am Fernsehen. Eine Partie Fußball ist auch in der Realität nicht mehr als eine Partie Fußball. Durch die Medienberichterstattung werden sie jedoch mehr. Rivalitäten zwischen Mannschaften sowie Sportlerinnen und Sportlern werden hervorgehoben, Erfolge vermeintlich schwächerer Teams werden mit dem Kampf Davids gegen Goliath gleichgesetzt und sieht man sich am Ende eines Turniers, wird häufig noch einmal, möglichst packend inszeniert, die Geschichte vom Weg der Mannschaften beziehungsweise Sportlerinnen und Sportler ins Finale erzählt. Dies zeigt sich insbesondere bei den diversen Reihen an Sportspielen, die von Electronic Arts unter dem Label „EA Sports“ veröffentlicht werden. „Fifa 99“<sup>52</sup>, ein älteres Beispiel, verfügte über Modi, die zu Standards für Sportspiele geworden sind, wie Turniere, Ligen oder direkte Konfrontationen. Eine Art Narrativität gab es jedoch noch nicht und die einzige Parallele zu Medienberichterstattung waren die Kommentatoren, die während des Spiels zu hören waren und die Wiederholungen wichtiger Ereignisse. Diese gibt es auch heute noch, doch hat sich inzwischen einiges geändert. Das zehn Jahre später veröffentlichte „Fifa 09“<sup>53</sup> verfügt nämlich nicht nur über neue Modi, die einer Narrativität entgegenkommen, wie jener in dem man in die Rolle eines einzelnen Spielers schlüpft und sich als dieser hocharbeiten muss von seiner Funktion als Reservespieler in einem Verein bis zum Stammplatz in der Nationalmannschaft im Finale der Weltmeisterschaft, sondern auch über knappe Zeitungsschlagzeilen die Leistungen von Mannschaften und Spielern kommentieren, über eine größere Auswahl an Kameraperspektiven (sowohl in Wiederholungen als auch während des Spieles selbst), welche sich an das Vorbild des Fernsehens anpassen. Die Siegesfeiern wurden ebenfalls immer ausführlicher gestaltet und es finden mitunter sogar reale Personen außerhalb des Sports ihren Weg in die Präsentation selbiger.<sup>54</sup> Manche Spiele sind sogar gänzlich an dem Punkt angelangt, an dem sie eine richtige Geschichte erzählen wollen, ähnlich den Genrevertretern mit einer

<sup>52</sup> Vgl.: FIFA 99. Entwickler: Electronic Arts. Publisher: Electronic Arts. USA, 1998.  
Fassung: Playstation. Electronic Arts, 1998.

<sup>53</sup> Vgl.: FIFA 09. Entwickler: EA Canada. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2008.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2008.

<sup>54</sup> Vgl.: Good, Owen: President Obama Will Appear in Madden NFL 11. 2010.  
<http://kotaku.com/5597012/president-obama-will-appear-in-madden-nfl-11> (Zugriff: 14.5.2011).

Filmvorlage.<sup>55</sup>

Spiele, die ursprünglich über keine eigene Form von Narrativität verfügten, haben also zahlreiche, verschieden große Schritte in Richtung der Eingliederung einer solchen gemacht. Betrachten wir nun die andere zuvor erwähnte Gruppe, Titel, die den Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit bieten Narrativität zu schaffen. Einerseits kann dies erreicht werden indem das Spiel seinen Benutzerinnen und Benutzern erlaubt von ihnen selbst erdachte Geschichten, für gewöhnlich in Form von Filmen, mittels des Spieles zu inszenieren. Man spricht hierbei von Machinima.

„Machinima (...) is filmmaking within a real-time, 3D virtual environment, often using 3D video-game technologies. In an expanded definition, it is the convergence of filmmaking, animation and game development. Machinima is real-world filmmaking techniques applied within an interactive virtual space where characters and events can be either controlled by humans, scripts or artificial intelligence. By combining the techniques of filmmaking, animation production and the technology of real-time 3D game engines, Machinima makes for a very cost- and time-efficient way to produce films, with a large amount of creative control.“<sup>56</sup>

Zahlreiche Spiele verfügen heutzutage bereits über die Option das Gespielte, mitunter sogar in verschiedenen Kameraperspektiven, die einem im Rahmen des eigentlichen Gameplays nicht geboten werden, aufzuzeichnen.

Einer der beliebtesten Titel hierbei ist „Die Sims 3“.<sup>57</sup> Geschichten wurden in dieser Reihe schon in den ersten Titeln erzählt, mitunter sogar ohne, dass es die Absicht der Entwickler war. Das Familienalbum war ursprünglich lediglich zum Austausch von Bildern gedacht, wurde jedoch auch genutzt um Handlungen zu vermitteln.<sup>58</sup> Bei „Die Sims 3“ sind hingegen Möglichkeiten zur Schaffung ganzer Filme enthalten um genau diesem Drang der Spielerinnen und Spieler eine Geschichte zu erzählen entgegenzukommen. Das Spiel erlaubt Kamerafahrten, Schwenks, Nahaufnahmen und weiteres während der

<sup>55</sup> Vgl.: Totilo, Stephen: The Boxing Game That Starts In Prison Should Be The Better Boxing Game. 2011. <http://kotaku.com/5763500/the-boxing-game-that-starts-in-prison-should-be-the-better-boxing-game> (Zugriff: 14.5.2011).

<sup>56</sup> The machinima faq. <http://www.machinima.org/machinima-faq.html> (Zugriff: 15.5.2011).

<sup>57</sup> Vgl.: Die Sims 3. Entwickler: The Sims Studio. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2009. Fassung: PC. Electronic Arts, 2009.

<sup>58</sup> Vgl.: Frasca, Gonzalo: The Sims. Grandmothers are cooler than trolls, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/frasca/> (Zugriff: 15.5.2011).



Aufzeichnung. Das gesammelte Material kann auf der offiziellen Seite des Spiels<sup>59</sup> hochgeladen, bearbeitet und der fertige Film schließlich präsentiert werden.

Die Popularität dieses Features ist den Machern der Reihe durchaus bewusst. Schöpfer Will Wright spricht dies in einem Gespräch mit Celia Pearce auch indirekt an, als er gefragt wird, was die unterschwellige Metapher des Spieles ist.<sup>60</sup>

„That depends on how you play the game. (...) Some people go off into the storytelling thing. So eventually the metaphor becomes that of a director on a set. You're trying to coerce these actors into doing what you want them to do, but they're busy leading their own lives. And so you get this weird conflict going on between you and *The Sims* where you're trying to tell a story with the game but they want to go off and eat, and watch TV and do whatever.“<sup>61</sup>

Diese Aussage bezieht sich im Grunde auf das Gameplay an sich, berücksichtigt aber, dass manche Spielerinnen und Spieler mit der Absicht eine Geschichte zu entwickeln an die Reihe herangehen. So gesehen hat man es hierbei auch mit zwei Arten von Narrativität zu tun, die beide nicht im Zentrum des Spieles stehen. Einerseits hätten wir die Narrativität, die die Spielerinnen und Spieler erleben, so sie das wollen. Sie können sich als Regisseurinnen und Regisseure sehen, die sich mit ihren Stars herumschlagen müssen. Diese Sicht der Dinge geht jedoch nicht aus dem Spiel an sich hervor, sondern ist auf die Spielerinnen und Spieler zurückzuführen, ähnlich wie bei zuvor erwähnten Titeln wie „Pong“. Die andere Art von Narrativität ist jene, die mittels des Spiels geschaffen wird und für jeden verfügbar gemacht werden kann, also die Filme. Diese Narrativität geht zwar im Grunde aus dem Spiel hervor, die fertigen Filme sind jedoch eben das: Filme. Sie sind nicht in das Spiel eingebunden um eine Handlung in selbigem zu erzählen, sondern werden ausschließlich als Filme betrachtet, die jedoch mit dem Spiel produziert wurden.

Wie verhält es sich jedoch bei Videospiele die auf eine andere Art und Weise über eine Grundlage für Narrativität verfügen? Gemeint sind hierbei Titel die nicht die technischen Mittel anbieten, die den Benutzerinnen und Benutzern erlauben eine Handlung zu vermitteln, sondern ein Setting und/oder eine Ausgangssituationen schaffen, in welchem

<sup>59</sup> Vgl.: Die Sims 3.  
<http://www.thesims3.com/> (Zugriff: 15.5.2011).

<sup>60</sup> Vgl.: Pearce, Celia: Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go. A Conversation with Will Wright by Celia Pearce, 2002.  
<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/> (Zugriff: 15.5.2011).

<sup>61</sup> Ebenda.

die Spielerinnen und Spieler Geschichten kreieren können, beziehungsweise auf welchen ihre Geschichten aufbauen könnten.

Das dominante Genre in diesem Bereich sind Onlinerollenspiele oder MMORPGs, wie „World of Warcraft“<sup>62</sup>, „Everquest“<sup>63</sup> und zahlreiche andere Titel.<sup>64</sup> Diese Spiele verfügen über Narrativität, jedoch nicht (oder zumindest nicht in jedem Fall) mit unmittelbarem Bezug auf die Figuren der Spielerinnen und Spieler. Es werden Settings, Welten geboten und all diese Welten verfügen über ihre eigenen Geschichten und insbesondere über Geschichte. Lastowka umschreibt dies anhand von „Everquest“.

„The game of *EverQuest* takes place in the fantasy world of Norrath. (...) Norrath, like a book or a film, does indeed present a text that can be divorced from its players. (...) The fictional world of Norrath is a database and set of instructions containing creatures, cities, and animations that might be laid out as a mosaic of components to be critically analyzed. The text of Norrath contains narrative as well: many quests written within the game are scripted by the game's designer and unlocked sequentially by the players. When pieced together, quests contribute to an imagined history of Norrath.“<sup>65</sup>

Das Dilemma mit einer Handlung, die in Form von Quests erzählt wird, ist, dass es bei Onlinerollenspielen nicht die eine Handlung geben kann, die irgendwann abgeschlossen ist, da die Spielerinnen und Spieler sonst dann keinen Grund mehr hätten weiterzuspielen und weiterhin die monatlichen Gebühren zu bezahlen. Dies ist einer der beiden Aspekte, der die Möglichkeiten im Bereich der Narrativität einschränkt. Der andere ist der Umstand, dass es ein Spiel ist, welches darauf ausgelegt ist von möglichst vielen Personen gemeinsam gespielt zu werden. Onlinerollenspiele verfügen also zweifellos über Narrativität. Das Geschehen, die Handlung, die die Spielerinnen und Spieler letztlich erleben hängt jedoch in äußerst großem Maße nicht nur von ihnen selbst, sondern auch von anderen Leuten ab. Was bedeutet das für die Welten der MMORPGs und wie sie

<sup>62</sup> Vgl.: World of Warcraft. Entwickler: Blizzard Entertainment. Publisher: Blizzard Entertainment. USA, 2004.

<sup>63</sup> Vgl.: Everquest. Entwickler: Sony Online Entertainment. Publisher: Sony Online Entertainment. USA, 1999.

<sup>64</sup> Schon aus Kostengründen war eine persönliche, ausführliche Auseinandersetzung mit diesen und anderen Genvertretern nicht möglich. Es soll stattdessen gerade im Bezug auf diese verstärkt auf Literatur zurückgegriffen werden, welche gerade im Bereich der Onlinerollenspiele auch in relativ großer Zahl verfügbar ist. Aus diesem Grund wird bei diesen Spielen auch nicht von einer bestimmten Fassung ausgegangen.

<sup>65</sup> Lastowka, Greg: Planes of Power. EverQuest as Text, Game and Community, 2009. <http://gamestudies.org/0901/articles/lastowka> (Zugriff: 17.5.2011).

gesehen werden können? Mortensen kommt bei der Auseinandersetzung mit dem Titel „Dragon Realms“<sup>66</sup> zu folgendem Ergebnis:

„While it's doubtful whether Dragon Realms can be called a story, it can be called a narrative environment. It is a framework that permits stories to be created, and lets events unfold, the more epic the events, the better. And afterwards these unfolding events can be retold as stories, whether as romances, tragedies or heroic tales.“<sup>67</sup>

Zwar ist „Dragon Realms“ kein Bildschirmspiel wie die meisten hier thematisierten, da es textbasiert ist und die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht wirklich eine Figur durch eine fiktive Welt steuern wie es bei Onlinerollenspielen der Fall ist, aber der Grundgedanke von Mortensens Aussage kann auch auf selbige angewandt werden. Zwar bieten MMORPGs durchaus auch Geschichten, wie aber bereits geschildert wurde, sind die Macher beim Schreiben dieser eingeschränkt. Die für Spielerinnen und Spieler relevante Narrativität ist letztlich eine, die zwar auf den gegebenen Grundlagen aufbaut, die jedoch in erster Linie von jedem alleine und in Interaktion mit anderen Menschen geschaffen wird. Personen die MMORPGs spielen, tun dies für gewöhnlich nicht um eine Handlung geboten zu bekommen, die sich die Macher erdacht haben, sondern um ihre eigenen Abenteuer auf die von ihnen bevorzugte Art zu erleben, wobei vor allem die soziale Komponente ausschlaggebend ist und außerhalb des Einflussbereichs der Entwickler liegt.

„In order to stay in the game only a minimum level of social interaction is necessary, yet most players seek more. There are not merely strategic considerations behind the encounters of characters in *Ultima Online* but rather the search for communication and persistent social relations.“<sup>68</sup>

Zwar bezieht sich die Aussage von Kolo und Baur bloß auf „Ultima Online“<sup>69</sup>, doch hat sie auch bei anderen Titeln Gültigkeit. So ist einer der größten Vorteile von „World of Warcraft“ die Tatsache, dass es bereits unzählige Spielerinnen und Spieler hat. „The fact

<sup>66</sup> Vgl.: Dragon Realms. Entwickler: Simutronics. USA, 1996.

<sup>67</sup> Mortensen, Torill: Playing With Players. Potential Methodologies for MUDs, 2002.  
<http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/> (Zugriff: 17.5.2011).

<sup>68</sup> Kolo, Castulus/Baur, Timo: Living a Virtual Life. Social Dynamics of Online Gaming, 2004.  
<http://www.gamestudies.org/0401/kolo/> (Zugriff: 19.7.2011).

<sup>69</sup> Vgl.: Ultima Online. Entwickler: Origin Systems. Publisher: Electronic Arts. USA, 1997.

that there are players playing WoW makes it a more attractive game to play.“<sup>70</sup>

Interaktion mit anderen Menschen ist für dieses Genre also die Norm und in vielen Aspekten der Narrativität, insbesondere wenn es um Beziehungen zwischen Figuren geht, auf welche die Arbeit in einem der folgenden Kapitel noch genauer eingehen wird, entstehen durch diese soziale Komponente unzählige vollkommen unterschiedliche Geschichten. So erlebt jede Spielerin und jeder Spieler tatsächlich sein ganz eigenes Abenteuer. Anders als bei Spielen wie „Pong“, kann hier jedoch nicht gesagt werden, dass die Narrativität ausschließlich von den Spielerinnen und Spielern ausgeht. Die Geschichten die entstehen, wenn sie in Zusammenarbeit die Gefahren einer fiktiven Welt bekämpfen, sind untrennbar mit dieser verbunden. Selbst wenn Personen Abstand von Quests nehmen würden und stattdessen ihre Avatare, ihre Spielfiguren, gemeinsamen durch die Welt spazieren oder gar eine Beziehung eingehen würden, so wäre auch dies immer noch ein Teil des Spiels. Narrativität in MMORPGs erfordert beides, die Spielerinnen und Spieler sowie die fiktive Welt. Lastowka geht sogar so weit zu sagen, dass auch die durch das Spiel entstandene Gemeinschaft nicht unabhängig sein kann.

„In *EverQuest*, and other MMORPGs, community is grounded in a fiction that precedes and shapes it. It is impossible to separate the community of *EverQuest* from the fiction of Norrath that structures identity and meaning. Players speaking of *EverQuest* inevitable talk of locations, creatures, and stories, all of which were originally embedded in the game as texts, objects, and strategies. Even when players speak of themselves within the game, they must speak of a race, a class, and other aspects of fictional identity that the designers hard-coded into possibilities of the text of Norrath.“<sup>71</sup>

MMORPGs unterscheiden sich, was ihre Narrativität betrifft, damit von anderen Gruppen von Spielen. Hier haben weder bloß die Entwickler die Kontrolle, noch geht es einzig auf den Spieler oder die Spielerin zurück. Es ist eine Kombination des eigenen Tuns, der durch die Entwickler vorgegebenen Welt und der Interaktion mit anderen Menschen (die sowohl für einen selbst, als auch für die Entwickler unvorhersehbar sind), welche die Narrativität in dieser Art von Spiel generiert.

Kücklich verweist in seiner Auseinandersetzung mit der Narrativität in Videospiele auf den Begriff der „potential narratives“ nach Montfort, wobei es um die Erzeugung einer

<sup>70</sup> Ruch, Adam: World of Warcraft. Service or Space?, 2009.  
<http://gamestudies.org/0902/articles/ruch> (Zugriff: 17.5.2011).

<sup>71</sup> Lastowka, Greg: Planes of Power. EverQuest as Text, Game and Community, 2009.  
<http://gamestudies.org/0901/articles/lastowka> (Zugriff: 17.5.2011).

individuellen Geschichte durch Interaktion geht.<sup>72</sup> Kücklich geht jedoch weiter und vertritt die Ansicht, dass interaktive Fiktion nicht vollständig rezipiert werden kann, bedingt durch einen narrativen Überschuss.<sup>73</sup> Man kann argumentieren, dass dies in gewisser Weise schon bei einem Titel wie „Mass Effect“ gegeben ist, ein Spiel, welches Spielerinnen und Spieler öfters die Wahl zwischen festgelegten Pfaden überlässt, da die endgültige Geschichte durch die Summe aller Entscheidungen gebildet wird, also eine große Zahl an Kombinationen möglich ist. Noch deutlicher wird der Umstand, dass es unwahrscheinlich, in vielen Fällen sogar unmöglich, ist sämtliche Facetten der Narrativität eines Titels zu erleben, im Falle der MMORPGs. Hier gibt es, da die Narrativität auf einer Zusammenarbeit zwischen den Entwicklern, dem einzelnen Spieler/der einzelnen Spielerin und der Interaktion mit anderen Spielerinnen und Spielern aufbaut, unendlich viele potentielle Geschichten und keine, die jeder Spieler, die jede Spielerin auf genau dieselbe Art erlebt.

Es wurden nun verschiedene Arten von Spielen vorgestellt, die auf ihre eigene Art und Weise entweder über Narrativität verfügen oder Auslöser für die Schaffung von Narrativität sein können. Sind sie das, was diese Arbeit sucht, wenn sie sich mit Narrativität auseinandersetzen will? Nicht ganz. Es wurde klargestellt, dass sie in Verbindung zu Narrativität stehen und über diese verfügen. Die Frage die sich stellt ist: Verfügen diese Spiele, verfügen Spiele überhaupt auch über Narrativität die als „dramatically compelling“ gesehen werden kann? Der Ausdruck „dramatically compelling“ geht hierbei auf einen Text von Selmer Bringsjord zurück, der sich eben dieser Frage widmet.<sup>74</sup> Diese Arbeit soll dies fortlaufend mit „dramatisch“ beziehungsweise „dramaturgisch fesselnd“ übersetzen.

Bringsjord legt von Beginn seines Textes an fest, dass jene Formen der Unterhaltung, die nicht interaktiv sind, wie Filme, sehr wohl dramaturgisch fesselnd sein können.<sup>75</sup> Behält man diesen Umstand im Hinterkopf, wird es sehr wahrscheinlich, dass das Gleiche auch für Bildschirmspiele gilt, da diese in einem sehr großen Ausmaß nicht interaktive Medien imitieren beziehungsweise in sich integrieren, um ihre Handlungen zu vermitteln. In frühen Spielen wurde und teilweise wird auch heute noch auf Text gesetzt, da Spiele jedoch sowohl mit Bild als auch mit Ton arbeiten, dürfte folgende Erörterung von Howells wenig

---

<sup>72</sup> Vgl.: Kücklich, Julian: Narratologische Ansätze. Computerspiele als Erzählungen. In: Bevc, Tobias/Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft, Konstanz, 2009, S. 31.

<sup>73</sup> Vgl.: Ebenda, S. 32.

<sup>74</sup> Vgl.: Bringsjord, Selmer: Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)?, 2001.  
<http://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/> (Zugriff: 3.6.2011).

<sup>75</sup> Vgl.: Ebenda.

überraschend sein.

„Game designers ended up turning to a proven method of narrative structure to tell their stories: film, as typified by 'classical' Hollywood cinema. Albeit in primitive form, short films called 'cut-scenes' (or, tellingly, 'cinematics') appeared early in videogame history, then exploded with the advent of CD-ROMs, and now appear in almost every game released.“<sup>76</sup>

Diese Sequenzen, meist als Zwischensequenzen bezeichnet, werden, wie der Name sagt, zwischen Gameplaypassagen eingefügt. Diese beiden grundsätzlich unterschiedlichen Bestandteile eines Spieles erzeugen gemeinsam das eigentliche Spielerlebnis.<sup>77</sup>

Wenn also das Erzählen dramaturgisch fesselnder Geschichten in Filmen möglich ist, so sollte es auch in Videospielen möglich sein, da diese ihre Geschichten in vielen Fällen durch diese Filme erzählen. Diese Aussage kann so jedoch nicht getätigt werden, da sie einiges nicht berücksichtigt. Primär wären dies solche Spiele, die gänzlich auf Filmsequenzen verzichten, sowie die Tatsache, dass viele Titel ihre Handlung zwar primär, aber eben nicht ausschließlich durch Filmsequenzen erzählen.

Das Verhältnis von Zwischensequenzen und Gameplaypassagen – sowie der Narrativität in beiden Teilen eines Spieles – zueinander soll an dieser Stelle noch nicht aufgerollt werden, da es zu sehr in den Bereich des Konfliktes zwischen Narrativität und Interaktivität fällt, welcher später behandelt werden sollte. Es soll jedoch bereits ein Blick darauf geworfen werden, wie Handlung in Titeln vermittelt werden kann, die gänzlich auf Filmsequenzen verzichten. Am besten veranschaulicht werden kann dies am Beispiel des bereits genannten „Half-Life“. Bei „Half-Life“ handelt es sich um einen Ego-Shooter beziehungsweise First-Person-Shooter, also ein Spiel in welchem man die dreidimensionale Welt durch die Augen der Spielfigur sieht.<sup>78</sup> Dies bedeutet auch, dass man die Spielfigur selbst für gewöhnlich nie oder lediglich teilweise sieht. Im Verlauf des Spiels bleibt man stets darauf beschränkt das Geschehen durch seine Augen zu sehen. Wenn Gordon Freeman, der Protagonist, ein Ereignis nicht erlebt, so erlebt es auch die Spielerin oder der Spieler nicht. Eigentlich sollte man meinen, dass diese Einschränkung den Entwicklern wenige Freiheiten beim Erzählen ihrer Geschichte lässt. Dennoch sah

<sup>76</sup> Howells, Sacha A.: Watching A Game, Playing A Movie. When Media Collide. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 110.

<sup>77</sup> Vgl.: Ebenda, S. 110.

<sup>78</sup> Vgl.: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 438.

man „the release of *Half-Life* in 1998 (as a) quantum leap in narrative for FPS games by providing a complex plot and increased depth of game characters.“<sup>79</sup> Waren diese Punkte vor allem für das Genre ein großer Schritt, so ist im Hinblick auf andere Genres, ja, generell andere Medien vor allem die Art wie diese komplexe Handlung und ihre Figuren vermittelt werden interessant. Spannung erzeugen indem man stets bei einer Figur bleibt und das Publikum nicht mehr wissen lässt ist eine Vorgehensweise die auch bei Filmen häufig zum Einsatz kommt. Es fällt den Zuschauerinnen und Zuschauern leichter sich mit den Protagonistinnen und Protagonisten zu identifizieren und ihr Gefühl von Sorge, Angst oder Hilflosigkeit zu teilen. Die Ego-Perspektive hat eine ähnliche Wirkung, wie Bryce und Rutter am Beispiel *Quake*<sup>80</sup> schildern.

„During *Quake* there are no panning or aerial shots, no cuts to close ups or reverse shots from the perspective of the enemy. Instead, the view remains solidly first-person. This never-changing perspective heightens the sense of 'being there' and immersion in the gaming narrative.“<sup>81</sup>

Selbst ungeachtet der Interaktivität von „*Half-Life*“ erzeugen diese beiden Eigenschaften des Spiels in Kombination ein neues Erlebnis, welches das Publikum, in diesem Fall die Spielerinnen und Spieler, noch mehr in die Geschichte einbindet, als es bisher möglich war. Filme haben diese beziehungsweise eine ähnliche Art des Geschichtenerzählens ebenfalls wieder für sich gewonnen, mit Filmen wie „*The Blair Witch Project*“<sup>82</sup> und „*Cloverfield*“<sup>83</sup>, die zur Gänze aus der Sicht einer Handkamera gezeigt werden, welche zwar nicht vollkommen, aber über große Strecken der Filme mit einer Ego-Perspektive gleichzusetzen ist. Das Gefühl tatsächlich innerhalb einer möglichst glaubwürdig inszenierten, fiktiven Realität zu sein ist bei Spielen, speziell bei Ego-Shootern, das ideale

<sup>79</sup> Bryce, Jo/Rutter, Jason: Spectacle of the Deathmatch. Character and Narrative in First-Person Shooters. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 74.

<sup>80</sup> Vgl.: *Quake*. Entwickler: id Software/Midway Games/Lobotomy Software/Pulse Interactive. Publisher: GT Interactive/PXL computers/MacSoft/Midway Games/Sega/Pulse Interactive/Macmillan Digital Publishing USA/Activision/Valve Corporation. USA, 1996.  
Fassung: PC (Steam). Activision/Valve Corporation, 2007.

<sup>81</sup> Bryce, Jo/Rutter, Jason: Spectacle of the Deathmatch. Character and Narrative in First-Person Shooters. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 71f.

<sup>82</sup> Vgl.: *The Blair Witch Project*. Regie: Myrick, Daniel/Sánchez, Eduardo. Drehbuch: Myrick, Daniel/Sánchez, Eduardo. USA, 1999.  
Fassung: DVD. Kinowelt, 2000.

<sup>83</sup> Vgl.: *Cloverfield*. Regie: Reeves, Matt. Drehbuch: Goddard, Drew. USA, 2008.  
Fassung: DVD (Steelbook). Paramount Home Entertainment, 2008.

Spielerlebnis auf welches es hinzuarbeiten gilt.<sup>84</sup>

Die Tatsache, dass „Half-Life“ zur Gänze aus der Sicht einer einzigen Figur erlebt wird, bringt jedoch noch einen weiteren Vorteil oder zumindest eine weitere Möglichkeit mit sich, welche die Entwickler auch ausgenutzt haben. Die Option, das Geschehen noch einmal wiederzugeben, diesmal aus dem Blickwinkel eines anderen Protagonisten. Bei „Half-Life“ hat man dies gleich dreimal getan. Zweimal mit Erweiterungen für die ursprüngliche, für den PC veröffentlichte Fassung des Spiels, einmal mit einem zusätzlichen Modus der bei der Playstation 2 Version des Titels enthalten war. Die ersten beiden Erweiterungen, „Half-Life: Opposing Force“<sup>85</sup> und „Half-Life: Blue Shift“<sup>86,87</sup> zeigten das Geschehen aus Sicht eines Feindes aus dem ursprünglichen Spiel, sowie eines Mitglieds des Sicherheitsdienstes der Black Mesa Forschungseinrichtung, wo auch Protagonist Gordon Freeman als Wissenschaftler tätig war. In „Half-Life: Decay“ schlüpfen zwei Spielerinnen oder Spieler in die Rollen von Wissenschaftlern der Forschungseinrichtung, wie es schon bei Freeman selbst der Fall war. In allen drei Fällen läuft das Geschehen parallel zur eigentlichen Handlung ab und es kommt mitunter auch vor, dass sich Wege flüchtig kreuzen. Auf diese Weise ergänzen „Half-Life“ und all seine Erweiterungen einander, ohne die Immersion eines jeden einzelnen Spieles zu stören.

Es gibt jedoch auch Titel, die bewusst Spielerinnen und Spieler dazu bringen die Welt des Videospieles zu verlassen, die gezielt die Immersion brechen. Eines der bekanntesten Beispiele hierfür ist „Metal Gear Solid“<sup>88</sup>. In diesem Spiel gibt es etwa eine Konfrontation mit einer Figur namens Psycho Mantis. Dieser Gegner zeichnet sich dadurch aus, dass er die Gedanken des Protagonisten Snake lesen kann, was sich auch dadurch zeigt, dass er den Inhalt der Speicherkarte die in der Konsole steckt liest und etwa kommentiert was für andere Titel hierauf gespeichert wurden. Auch ist es im Verlauf des Kampfes nötig zu verhindern, dass er weiterhin Snakes Gedanken liest, was erreicht werden kann indem Spielerinnen und Spieler den Controller aus seinem Anschluss ziehen und stattdessen

<sup>84</sup> Vgl.: Mactavish, Andrew: Technological Pleasure. The Performance and Narrative of Technology in *Half-Life* and other High-Tech Computer Games. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 41.

<sup>85</sup> Vgl.: Half-Life: Opposing Force. Entwickler: Valve Corporation/Gearbox Software. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 1999.

<sup>86</sup> Vgl.: Half-Life: Blue Shift. Entwickler: Valve Corporation/Gearbox Software. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 2001.

<sup>87</sup> Da für diese Arbeit mit der Playstation 2 Fassung von „Half-Life“ gearbeitet wurde, konnten weder „Half-Life: Opposing Force“ noch „Half-Life: Blue Shift“ gespielt werden und sind aus diesem Grund nicht mit konkreten Versionsangaben versehen.

<sup>88</sup> Vgl.: Metal Gear Solid. Entwickler: Konami Computer Entertainment Japan/Digital Dialect. Publisher: Konami/Microsoft Game Studios. Japan, 1998. Fassung: Playstation. Konami, 1998.



den zweiten Anschluss der Konsole, welcher eigentlich für Mehrspielertitel vorgesehen ist, benutzen.<sup>89</sup> An anderer Stelle muss Snake herausfinden über welche Frequenz er Funkkontakt mit einer bestimmten Figur aufnehmen kann. Spielerinnen und Spieler erhalten lediglich den Hinweis, dass sich die Frequenz auf der Hülle einer CD befinden soll. Dabei handelt es sich jedoch nicht um eine CD innerhalb der Welt von „Metal Gear Solid“, sondern um die tatsächliche Verpackung des Spieles.<sup>90</sup> Mit letzterem Beispiel hat sich auch Matthias Bopp auseinandergesetzt.

„Hier spielt METAL GEAR SOLID offenbar selbstreflexiv mit dem Frame, der typischerweise den Interpretationsrahmen für Hinweise liefert, die in der virtuellen Spielwelt gegeben werden und macht dabei eine typische Frameregulierung bewusst: <Ein computergesteuerter Spielcharakter bezieht sich mit seinen Aussagen auf die fiktive Welt des Spiels, nicht auf die Realität des Spielers.> Erst wenn der Spieler diese Rahmenregel erkennt und in Zweifel zieht, ist es für ihn möglich in der Situation adäquat zu handeln.“<sup>91</sup>

So betrachtet drängt „Metal Gear Solid“ Spielerinnen und Spieler dazu sich bewusst zu werden, dass es sich hierbei trotz aller Immersion lediglich um ein Spiel handelt und jegliche Aktionen tatsächlich bloß auf das Drücken bestimmter Tasten zurückzuführen sind. Interessant ist all dies speziell im Hinblick auf die Diegese, da durch Situationen wie jene auf die man in „Metal Gear Solid“ trifft in Frage gestellt wird, wo genau die Grenzen zwischen den einzelnen Ebenen liegen. Genette trennt grundsätzlich die narrative Instanz von allem über sie hinausgehenden, was bedeutet, dass für Erzählungen fiktiver Autoren, lediglich die genannten Figuren als Erzähler relevant sind, nicht jedoch die eigentlichen Autoren.<sup>92</sup> Bei einem interaktiven Medium wie Videospiele ist es grundsätzlich ähnlich. Man kann sagen, dass, so wie, gemäß des Verständnisses von Genette, ein Autor hinter die Instanz der fiktiven Figur tritt, die eine Geschichte erzählt, Spielerinnen und Spieler hinter den jeweiligen Protagonisten, ihren Avatar, schreiten, lediglich er oder sie, die fiktive Figur, also tatsächlich Teil der Diegese ist. Auch die von Genette unterschiedenen Ebenen der Diegese finden sich in Videospiele und lassen sich gemäß seiner Vorgaben einteilen.

<sup>89</sup> Vgl.: Metal Gear Solid. Entwickler: Konami Computer Entertainment Japan/Digital Dialect. Publisher: Konami/Microsoft Game Studios. Japan, 1998.

Fassung: Playstation. Konami, 1998.

<sup>90</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>91</sup> Bopp, Matthias: Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz. In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg, 2006, S. 179.

<sup>92</sup> Vgl.: Genette, Gérard: Die Erzählung. München, 1998, S. 163f.

In „Dragon Age II“<sup>93</sup> etwa existiert eine Rahmenhandlung. Die Figur Varric erzählt was im Verlauf des Spieles, welches zu verschiedenen Zeitpunkten in der Vergangenheit angesiedelt ist<sup>94</sup>, geschieht, was diese Ebene, in der er als Erzähler fungiert, zu einer extradiegetischen Ebene macht.<sup>95</sup> Das tatsächliche Geschehen des Spieles wird als diegetisch beziehungsweise intradiegetisch angesehen.<sup>96</sup> Wenn weiters innerhalb der Handlung eine Figur von ihrer eigenen Vergangenheit berichtet, also eine Geschichte innerhalb einer Geschichte vorkommt, wie etwa wenn Fenris von seinem Leben als Sklave erzählt,<sup>97</sup> dann ist diese Erzählung metadiegetisch.<sup>98</sup> Komplizierter wird es jedoch, wenn man wieder das Beispiel von „Metal Gear Solid“ betrachtet. Hier wird innerhalb des Spieles explizit ein, von dem diegetischen Raum völlig unabhängiger, Gegenstand, die Verpackung des Spieles, nicht bloß erwähnt, sondern sogar benötigt. Man könnte jedoch argumentieren, dass die Hülle der CD, nicht zwingend nur die reale, greifbare Verpackung des Spieles, sondern die Idee einer Hülle des Spieles, Teil der diegetischen, der intradiegetischen, Ebene ist. Geschriebene Worte einer fiktiven Figur sind es beispielsweise ebenfalls, selbst wenn es ein wirklicher Autor ist, der diese niederschreibt. Ähnlich ist jede Aktion der Spielerinnen und Spieler, in der Rolle der fiktiven Figuren Snake, Bestandteil der Diegese. Ein einfacher Knopfdruck in der Wirklichkeit ist in der Diegese weit mehr, nämlich eine Handlung von Seiten des Protagonisten. Es ist so, dass es in „Metal Gear Solid“ selbst ebenfalls zahlreiche CDs gibt, die gefunden werden können, es wird sogar in jener Filmsequenz, in der Snake aufgefordert wird die nötige Frequenz zu finden, erwähnt, dass er im Besitz der entsprechenden CD ist, innerhalb des Spieles gibt es jedoch keine Möglichkeit eine Verpackung zu nehmen und umzudrehen, auch wenn es in dem fiktiven Universum möglich sein muss, dass ein Mann einen Gegenstand schlicht festhält und umdreht. Die Einschränkung kommt hierbei von Seiten des Gameplays und weitet dieses auf eine Handlung in der Realität aus. Das Suchen der Frequenz auf der wirklichen Verpackung des Spieles ist ein Teil des Gameplays ebenso wie ein Teil der Handlung, also der Diegese, wobei Spielerinnen und Spieler, wie auch sonst im Verlauf dieses Titels, in die Rolle von Snake schlüpfen. Das Ziel ist ein Wissensgewinn für Snake. In dem Moment indem Spielerinnen und Spieler die Frequenz kennen, kennt auch Snake sie, also kann man sagen, dass die tatsächliche Verpackung

<sup>93</sup> Vgl.: Dragon Age II. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2011. Fassung: Playstation 3 (Dragon Age II – BioWare Signature Edition). Electronic Arts, 2011.

<sup>94</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>95</sup> Vgl.: Genette, Gérard: Die Erzählung. München, 1998, S. 163.

<sup>96</sup> Vgl.: Ebenda, S. 163.

<sup>97</sup> Vgl.: Dragon Age II. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2011. Fassung: Playstation 3 (Dragon Age II – BioWare Signature Edition). Electronic Arts, 2011.

<sup>98</sup> Vgl.: Genette, Gérard: Die Erzählung. München, 1998, S. 163.

des Spieles stellvertretend für eine fiktive Verpackung innerhalb des diegetischen Raumes steht. So wie Spielerinnen und Spieler diese reale Hülle überprüfen, kann man auch sagen, dass Snake die Hülle innerhalb des Spieles überprüft. Der Akt des Suchens der Frequenz auf der Verpackung vollzieht sich auf der intradiegetischen Ebene. Der Umstand, dass es in Wirklichkeit nicht Snake ist, der dies tut und dass es die Verpackung des Spieles ist, die überprüft wird, ist hierfür irrelevant, da diese Tatsachen außerhalb der Narrativität gegeben sind. Hierin besteht eine Parallele zu Autoren die ihre Geschichten aus der Perspektive einer Figur schreiben, also Autoren, die für Genette hinter ihre fiktiven Figuren treten und im Gegensatz zu diesen für die Diegese nicht von Bedeutung sind, da auf der Ebene der Diegese die fiktive Figur der eigentliche Autor ist.<sup>99</sup>

Vergleichbar mit dem genannten Beispiel aus „Metal Gear Solid“, im Bezug darauf wie hier Videospiele und Wirklichkeit miteinander verbunden werden, ist, was Adamowsky als „network based performances“ bezeichnet.<sup>100</sup> Speziell das von ihr genannte Beispiel „Pac Manhattan“. Hierbei handelt es sich grundsätzlich um das Spiel Pac-Man, die Spielerinnen und Spieler, die in die Rollen von Pac-Man und den Geistern die ihn verfolgen schlüpfen, bewegen sich jedoch selbst durch die Straßen einer Stadt. Jeder von ihnen hat Kontakt mit einer Person in der Kommandozentrale, wo die Wege der Spielerinnen und Spieler am Computer mitverfolgt werden. Die Punkte die Pac-Man auf seinem Weg einsammelt, existieren dabei nicht in der Wirklichkeit, sondern lediglich innerhalb der virtuellen Welt am Computer.<sup>101</sup>

Ein Punkt an dem sich „Pac Manhattan“ eindeutig vom genannten Beispiel aus „Metal Gear Solid“ unterscheidet ist, dass im Falle von „Metal Gear Solid“ die virtuelle Welt weiterhin im Zentrum des Interesses steht. Es wird in beiden Fällen eine Brücke zwischen Fiktion und Wirklichkeit geschlagen, bei „Pac Manhattan“ ist es jedoch der Computer, der eine unterstützende Rolle einnimmt, während das eigentliche Spiel, das heißt die Spielerinnen und Spieler welche sich durch die Stadt bewegen, im Mittelpunkt steht. Die virtuelle Welt wie sie im Fall von „Pac Manhattan“ zum Einsatz kommt, dient letztlich überwiegend dem Zählen von Punkten, es besteht kein Bezug zu einer etwaigen Narrativität, die aus diesem Spiel hervorgehen kann. Bei „Metal Gear Solid“ gibt es hingegen eine Handlung die über mehrere Stunden hinweg erzählt wird und Spielerinnen und Spieler werden, zumindest für einen kurzen Augenblick, zu einem Teil selbiger Handlung.

<sup>99</sup> Vgl.: Genette, Gérard: Die Erzählung. München, 1998, S. 163f.

<sup>100</sup> Vgl.: Adamowsky, Natascha: Multimediale Spiele. Verschränkungen von virtuellen und realen Spielräumen am Beispiel moderner Vergnügungsarrangements. In: Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben, Wien, 2008, S. 109.

<sup>101</sup> Vgl.: Ebenda, S. 109.

Es wurde im Verlauf dieses Kapitels einiges über Narrativität in Videospiele ausgesagt, teilweise gingen diese Aussagen schon sehr in den Bereich des Konfliktes zwischen Narrativität und Interaktivität über. Andere Arten von Spielen, die noch erwähnt werden sollen (gemeint sind in erster Linie interaktive Romane, welche in Japan sehr populär sind, sowie andere Titel die es den Spielerinnen und Spielern erlauben die Handlung mit ihren Entscheidungen zu beeinflussen, wie etwa Videospiele von BioWare), werden erst im Kapitel rund um diesen Konflikt genauer behandelt, da grundsätzliche Aspekte ihrer Narrativität, nämlich der Einsatz von Text und Filmsequenzen, bereits thematisiert wurden und eine genauere Auseinandersetzung eine Betrachtung des Verhältnisses zwischen Interaktivität und Narrativität erfordern würde. Ehe jedoch dieser Konflikt aufgegriffen wird, soll sich kurz mit Interaktivität in Videospiele auseinandergesetzt werden.

## 4.2. Interaktivität in Videospiele

Wie zuvor bereits geklärt wurde, ist Interaktivität im Gegensatz zur Narrativität ein Aspekt der grundsätzlich von Videospiele zu erwarten ist. Kyriakidis umschreibt dies wie folgt:

„Bildschirmspiele konstituieren sich durch die aktive und vor allem ununterbrochene Teilnahme ihrer Nutzer. (...) Sie können als Medium nicht sekundär genutzt werden und verlangen vom Nutzer totale, absolut fokussierte Aufmerksamkeit und durchgehende Interaktionsbereitschaft ab, die im oszillierenden Wechselspiel konstant ablaufende Entscheidungsprozesse sowie damit verbundene, gezielte, aktive Einflussnahme erfordert.“<sup>102</sup>

Man könnte erneut argumentieren, dass es sehr wohl die Möglichkeit gibt als passive Zuseherin oder passiver Zuseher ein Videospiele zu erleben, doch Spiele werden mit der Absicht entwickelt, dass sie letztlich auch gespielt werden. Man kann Kyriakidis also zustimmen. Es stimmt zwar ebenfalls, dass zahlreiche Videospiele über Videosequenzen verfügen, in denen die Spielerinnen und Spieler in die Passivität gezwungen sind und diese Sequenzen können mitunter mehrere Minuten andauern (wie etwa bei „Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots“<sup>103</sup>, von welchem es sogar hieß es habe Zwischensequenzen

<sup>102</sup> Kyriakidis, Nikolaos: Fun Anyone?. Jugendliche Sozialisation und die Faszinationskraft von Video- und Computerspielen (Kommunikationsforschung Aktuell 12), Berlin (u.a.), 2005, S. 43.

<sup>103</sup> Vgl.: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Entwickler: Kojima Productions. Publisher: Konami. Japan, 2008.  
Fassung: Playstation 3. Konami, 2008.

in Spielfilmlänge<sup>104</sup>, was jedoch dementiert wurde<sup>105</sup>), jedoch wissen sie nicht wann genau diese Sequenz enden wird und sie wieder in das Geschehen geworfen werden, die Aufmerksamkeit ist also dennoch erforderlich. Manche Titel gehen sogar noch weiter und bauen die zuvor bereits erörterten Quick Time Events in vermeintlich passive Filmsequenzen ein. So etwa geschehen bei dem Spiel „Wet“.<sup>106</sup> In „Wet“ spielen Quick Time Events eine große Rolle. Sie ziehen sich durch das gesamte Spiel und kommen immer wieder vor, jedoch sind sie auf Actionsequenzen eingeschränkt und finden sich für gewöhnlich nur zwischen Gameplaypassagen. Wenn also das Spiel während einer Phase in der viel passiert, wie etwa früh im Spiel während einer Verfolgungsjagd, der Spielerin beziehungsweise dem Spieler die Kontrolle nimmt, so kann davon ausgegangen werden, dass man nicht einfach eine Filmsequenz sieht, sondern in einem Quick Time Event ist und erwartet wird, dass man einen Knopf drückt, wenn dieser zu sehen ist.<sup>107</sup>



Abbildung 2: Zwischen Sprüngen und Feueregefechten finden sich in dieser Passage des Spieles „Wet“ auch immer wieder Quick Time Events, die besonders spektakuläre Aktionen ermöglichen.

<sup>104</sup> Vgl.: Kietzmann, Ludwig: Breaking. Metal Gear Solid 4 to have really long cutscenes, 2008. <http://www.joystiq.com/2008/05/23/breaking-metal-gear-solid-4-to-have-really-long-cutscenes/> (Zugriff: 22.5.2011).

<sup>105</sup> Vgl.: Cavalli, Earnest: No 90-Minute Cutscenes In *Metal Gear Solid 4*, Says Producer. 2008. <http://www.wired.com/gamelife/2008/06/no-90-minute-cu/> (Zugriff: 22.5.2011).

<sup>106</sup> Vgl.: Wet. Entwickler: Artificial Mind and Movement. Publisher: Bethesda Softworks. USA/Kanada, 2009. Fassung: Playstation 3. Bethesda Softworks, 2009.

<sup>107</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: 2 – Vehicular Carnage.

Tatsächliche Filmsequenzen hingegen werden überwiegend zwischen Kapiteln gezeigt, sie verfügen über Balken am oberen sowie unteren Bildschirmrand und werden häufig durch Auf- und Abblende vom Rest des Spieles abgegrenzt. Dies erzeugt gewisse Erwartungen bei Spielerinnen und Spielern. Umso leichter ist es dann, dass einen das Ende des letzten Kapitels des Spieles auf dem falschen Fuß erwischt. Dieses ist nämlich eine einzige Filmsequenz, welche jedoch weiterhin durch Quick Time Events unterbrochen wird. Im Anschluss an die letzten Momente des eigentlichen Gameplays des Spiels, fängt eine Filmsequenz an, welche allein aufgrund ihrer Dialoglastigkeit eher den nicht interaktiven Stellen des Spieles entspricht. Der folgende, ausschließlich als Quick Time Event spielbare Endkampf zwischen der Protagonistin und der Leibwächterin des Antagonisten, wird durch die Handlung angekündigt und ist aus diesem Grund noch zu erwarten, zumal auch das plötzliche Verschwinden der Balken am Bildschirmrand deutlich macht, dass Handeln von Seiten der Spielerinnen und Spieler erwartet wird. Es ist im Anschluss an diesen Endkampf jedoch so, dass „Wet“ mit der Erwartungshaltung spielt. Zwar bleiben die Balken fern, als Protagonistin Rubi sich auf den Bösewicht zubewegt, doch ist die Annahme, dass im Anschluss an den Endkampf keine besonderen Ereignisse mehr folgen nicht ungerechtfertigt. Selbst wenn man die beiden Angriffe des Gegners, welche per Knopfdruck abgewehrt werden, erwartet hat, so wird die letzte Aktion von „Wet“ noch die meisten Spielerinnen und Spieler überrascht haben, da der Gegner infolge der ersten beiden Knopfdrücke bereits entwaffnet ist. Rubi hat gewonnen, man würde lediglich eine letzte Blende und den Abspann erwarten. Das Spiel verlangt jedoch, dass man selbst per Knopfdruck den Feind tötet, in einem letzten Quick Time Event, den man, da er mitten in einen Dialog hineinfällt, leicht verpassen könnte, woraufhin Rubi selbst ihrer Pistolen beraubt und getötet wird.<sup>108</sup>

Sinn dieses längeren Beispiels ist es zu zeigen, dass man tatsächlich nie wissen kann, wann ein Spiel einen auffordert zu handeln. Man kann Kyriakidis also zustimmen. Ständige Aufmerksamkeit und Interaktionsbereitschaft sind eine Notwendigkeit im Umgang mit Videospielen.

Als nächstes gilt es zu klären wie Interaktivität in Videospielen aussehen kann. Hierbei soll unterschieden werden zwischen solchen Titeln, die lediglich interaktiv sind, und solchen, die gleichzeitig auch mehr oder minder stark auf Immersion setzen. Der Begriff Immersion wurde zuvor bereits erwähnt, doch spielt er nicht bloß für die Narrativität eine

---

<sup>108</sup> Vgl.: Wet. Entwickler: Artificial Mind and Movement. Publisher: Bethesda Softworks. USA/Kanada, 2009.

Fassung: Playstation 3. Bethesda Softworks, 2009, Level/Kapitel/Mission/Quest: 12 – Head-To-Head.

größere Rolle, sondern auch für die Interaktivität.

Grundsätzlich lässt die Interaktivität in Videospiele nicht einfach alles zu, was in der Realität möglich wäre. Es gibt Einschränkungen. Schlüpft man in die Rolle eines Menschen, so kann dieser Mensch nicht all das tun, was man von einem Menschen erwarten würde. In manchen Fälle kann dies schon heißen, dass es ihm oder ihr nicht einmal möglich ist zu springen, wie etwa bei „Mass Effect“ oder „Final Fantasy“. Oft erhalten die Protagonistinnen und Protagonisten Möglichkeiten, die ein normaler Mensch nie hätte, wie den Einsatz von Magie. Andere Videospiele verzichten gänzlich auf menschliche Figuren. In Strategiespielen<sup>109,110</sup> werden Spielerinnen und Spieler zu Herrschern oder gar Göttern, wie etwa in „Black & White“.<sup>111</sup> In anderen Titeln existieren überhaupt keine Avatare<sup>112</sup> und man selbst beeinflusst schlicht direkt das Geschehen, wie bei den meisten Puzzle- und zahlreichen Geschicklichkeitsspielen. Das bekannteste Beispiel hierfür ist „Tetris“.<sup>113</sup>

Was in einem Spiel, egal ob realitätsnah oder nicht, egal ob von einer Figur innerhalb des Spieles oder direkt von Spielerinnen und Spielern, ganz ohne den Mittelsmann des Avatares, getan werden kann, muss bestimmten Regeln folgen. Daniela Schlütz fasst diese Grundanforderung für Videospiele und Spiele allgemein zusammen.

*„Spiel ist geregelte Interaktion. Spielen ist charakterisiert durch aufeinander oder auf einen Gegenstand bezogenes Handeln, das Konsequenzen für den weiteren Verlauf der Interaktion hat. Die spielerische Interaktion unterliegt bestimmten Regeln, die je nach Spielinhalt variieren.“<sup>114</sup>*

<sup>109</sup> Spiele, in denen nicht eine Figur, sondern eine große Zahl an Einheiten, mitunter Hunderte, kontrolliert und gegen feindliche Einheiten in den Kampf geschickt werden.

<sup>110</sup> Vgl.: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 446.

<sup>111</sup> Vgl.: Black & White. Entwickler: Lionhead Studios. Publisher: Electronic Arts. Großbritannien/USA, 2001.  
Fassung: PC. Electronic Arts, 2001.

<sup>112</sup> Wenn innerhalb dieser Arbeit der Begriff Avatar eingesetzt wird, so erfolgt dies zumeist im Bezug auf von den Spielerinnen und Spielern selbst erstellte Figuren, wie man sie häufig in Rollenspielen einsetzt. Das hier angewandte Verständnis des Begriffes soll jedoch generell alle Formen von Figuren und Rollen umfassen, in die Benutzerinnen und Benutzer beim Spielen eines Titels schlüpfen können, selbst wenn sie nicht innerhalb des Spieles zu sehen sind, wie meist bei Strategiespielen der Fall, oder über bereits festgelegtes Aussehen sowie eine bereits festgelegte Persönlichkeit verfügen.

<sup>113</sup> Vgl.: Tetris. Entwickler: Bullet-Proof Software/Nintendo Research and Development 1. Publisher: Nintendo. Japan, 1989.  
Fassung: Game Boy Color (Tetris DX). Nintendo, 1998.

<sup>114</sup> Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote (Angewandte Medienforschung. Schriftreihe des Medien Instituts Ludwigshafen 26), München, 2002, S. 28.

Zwar ist der Spielinhalt von Titel zu Titel unterschiedlich, doch ist eine Unterscheidung anhand einzelner Genres möglich und sie bietet sich geradezu an, sowohl im Hinblick auf die eigentlichen Regeln der Interaktivität, als auch auf den Faktor der Immersion, welcher bei bestimmten Genres eher auftritt als bei anderen und bei manchen gar nicht möglich ist. Viele Geschicklichkeits- und Puzzlespiele schließen Immersion, wie bereits erwähnt, für gewöhnlich völlig aus. Das Genre bereitet auch besondere Probleme hinsichtlich der gegebenen Regeln der Interaktivität, da die Unterschiede zwischen einzelnen Titeln hierbei mit am größten sind. Gewohnheiten die sich, zumindest für eine relativ große Zahl an Spielen, durchgesetzt haben, finden sich dennoch. So gibt es zahlreiche Spiele, in denen es das Ziel ist Blöcke, Steine und dergleichen verschwinden zu lassen. Diese Titel sind zwar deutlich von „Tetris“ inspiriert, versuchen jedoch auch ihre eigene Nische zu finden. Während in „Tetris“ etwa komplette Reihen verschwinden, lösen sich in „Columns“<sup>115</sup> hingegen nur dann Blöcke auf, wenn mindestens drei, welche die gleiche Farbe haben, sich in einer senkrechten, waagerechten oder diagonalen Reihe befinden. Wieder ähnlich, aber doch anders, ist es bei „Super Puzzle Fighter II Turbo“<sup>116</sup>, wo man zwar erneut Blöcke mit derselben Farbe nebeneinander platzieren muss, diesmal gibt es jedoch keine Mindestzahl an Blöcken und Position der Blöcke ist völlig egal so lange sie sich berühren. Beseitigt werden die Blöcke schließlich wenn ein spezieller, runder Block, der andere zerspringen lässt, Steine derselben Farbe berührt. In diesem Fall verschwinden alle Blöcke in dieser Farbe, die in irgendeiner Form, sei es direkt oder über einen anderen, gleichfarbigen Stein, mit dem erwähnten, runden Stein verbunden sind.

Bei Strategiespielen tritt schon eher Immersion auf, da man für gewöhnlich als Herrscher oder Gott fungiert. Das Hindernis, welches hierbei gesehen werden könnte, ist, dass der Avatar der Spielerinnen und Spieler meist nur als Name existiert, nie jedoch wirklich in Erscheinung tritt. Die Spielerinnen und Spieler geben Befehle an ihre Untertanen weiter, handeln selbst jedoch nicht. Das zuvor erwähnte „Black & White“ stellt hierbei einen Sonderfall innerhalb des Genres dar, da das Volk nicht immer eben das tut, was man als sein Gott verlangt, ebenso wenig wie die gewaltige Kreatur, welche man durch die Welt streifen lassen kann. Die Spielerin beziehungsweise der Spieler kann als Gott – oder zumindest als die Hand Gottes – direkt eingreifen, die Kreatur mit Schlägen oder Streicheleinheiten bestrafen oder belohnen, Felsen und Bäume umher transportieren und

---

<sup>115</sup> Vgl.: Columns. Entwickler: Sega. Publisher: Sega. Japan, 1990.  
Fassung: Playstation 3 (Sega Mega Drive Ultimate Collection). Sega, 2009.

<sup>116</sup> Vgl.: Super Puzzle Fighter II Turbo. Entwickler: Capcom. Publisher: Capcom. Japan, 1996.  
Fassung: Playstation 3 (Playstation Network). Capcom, 2007.



auch Menschen hochheben und nach Belieben durch die Gegend werfen. Die Interaktivität ist hierbei nicht zwingend höher, da man eben nicht all die Möglichkeiten hat, die man vielleicht in anderen Strategiespielen hat, die einem die absolute Kontrolle über das gesamte Volk lassen, die Immersion ist im Falle von „Black & White“ jedoch deutlich stärker.

Am ausgeprägtesten ist Immersion jedoch bei solchen Titeln, in denen man in die Rolle einer sichtbar in das Gameplay involvierten Figur schlüpft. Dies ist bei einem Großteil an Genres, wie etwa Actiontiteln, Rollenspielen, Ego-Shootern und anderen der Fall. Die Art der Immersion und auch der Interaktivität kann jedoch stark variieren. So sind Rollenspiele von Statistiken und Menüs durchzogen, Fähigkeiten von Figuren durch Werte bestimmt.<sup>117</sup> Die Option unmittelbar in das Geschehen einzugreifen, per Knopfdruck eine Figur handeln zu lassen, ist seltener gegeben. Meist, oder zumindest im Falle der Mehrheit der verfügbaren Aktionen, muss über ein Menü ausgewählt werden, was die Avatare der Spielerinnen und Spieler tun sollen. Dies senkt die Immersion, jedoch nicht zwingend auch die Interaktivität. Die Figuren führen nämlich nach wie vor ihre Handlungen durch, tun dies jedoch mit einer gewissen Verzögerung. Häufig erlauben Rollenspiele außerdem, dass zusätzlich zum eigenen Avatar, auch die Kontrolle über andere Figuren erlangt wird. Dies erhöht den Grad der Interaktivität sogar, da nicht mehr nur eine, sondern mehrere Figuren beeinflusst werden können, während die Immersion hierbei eher auf der Ebene der Geschichte leidet, weniger jedoch auf der Ebene des Gameplays.

Weitaus unmittelbarer gestaltet sich das Gameplay bei Vertretern des Actiongenres, sowie bei Ego-Shootern. Gerade letztere verfügen in einem erhöhten Ausmaß über Immersion, was durch die Perspektive zu erklären ist. Sieht man das Geschehen direkt durch die Augen der Figur, steigert das die Immersion nicht bloß im Hinblick auf die Handlung, sondern auch im Bezug auf das Gameplay, wobei auch hier noch gewisse Unterschiede zwischen bestimmten Titeln zu berücksichtigen wären. Das Spiel und alles was in diesem geschieht muss nicht bloß die Sinne, sondern auch die Logik des Menschen ansprechen und dieser standhalten.<sup>118</sup> Logik kann sich nicht bloß auf die Geschichte beziehen. Spielt man einen Menschen, ungeachtet des Geschlechtes, wäre es nur logisch, wenn diese Person beide Arme unabhängig voneinander bewegen könnte. In den meisten Spielen ist

---

<sup>117</sup> Vgl.: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 444.

<sup>118</sup> Vgl.: Mactavish, Andrew: Technological Pleasure. The Performance and Narrative of Technology in *Half-Life* and other High-Tech Computer Games. In: King, Geoff/Krzywiska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 40.

dies jedoch nicht der Fall, gerade bei Ego-Shootern, in welchen man für gewöhnlich lediglich Waffen und eine geringe Zahl ausgewählter Gegenstände benutzen kann und auch nur vereinzelt die Möglichkeit erhält mit der Umwelt zu interagieren. Eines der seltenen Bildschirmspiele, in dem dies anders ist, ist „Trespasser“.<sup>119</sup> Bei „Trespasser“ kann immerhin ein Arm der Protagonistin, Anne, bewegt werden. Dies sogar mit einem Grad an Freiheit, wie er bei anderen Spielen selten gegeben ist. Mit ihrer Fähigkeit Gegenstände zu greifen, kann Anne auch improvisieren und Dinge wie Steine als Waffen einsetzen. Die Idee, dass Spielerinnen und Spieler Anne und ihren Arm steuern, gipfelt darin, dass eigentliche Waffen selbst lediglich indirekt, nämlich über den Arm, kontrolliert werden können. Ein anderes immersionssteigerndes Element des Spieles, ist die Fähigkeit hinabzublicken und Annes Körper zu sehen. Ego-Shooter verzichten häufig darauf und so nicht gerade eine Hand oder Teile einer Waffe im Bild sind, könnte man auch behaupten, sie zeigen lediglich den Blickwinkel einer durch den Raum schwebenden Kamera. „Trespasser“ ist jedoch nicht das einzige Videospiel, welches das Geschehen aus der Ego-Perspektive zeigt und dennoch den Körper der Hauptfigur nicht verheimlicht.

Beispielsweise bei „Mirror's Edge“<sup>120</sup> ist dies nämlich ebenfalls der Fall. Gemeinsamkeiten hören dort nicht auf, da auch beide Titel auf den Einsatz eines HUDs<sup>121,122</sup> verzichten. Nehmen die Protagonistinnen der Spiele Schaden, so sieht man dies bei Anne anhand einer Tätowierung auf ihrer Brust, während es bei Faith aus „Mirror's Edge“ durch eine Rotfärbung des Bildschirmrandes visualisiert wird. Gerade diese Herangehensweise hat inzwischen den Weg in zahlreiche Titel gefunden und wird häufig als Ersatz zu klassischen Lebensleisten eingesetzt.

Ein Genre, welches hinsichtlich seines Grades an Immersion sowie Interaktivität noch kurz genauer betrachtet werden sollte, sind Sportspiele. Bei solchen, in denen lediglich eine Person gesteuert wird, ist es noch simpel, da weithin dieselben Regeln gelten. Die Figur muss tun können, was tatsächliche Sportlerinnen und Sportler können. Das

<sup>119</sup> Vgl.: Trespasser. Entwickler: DreamWorks Interactive. Publisher: Electronic Arts. USA, 1998. Fassung: PC. Electronic Arts, 1998.

<sup>120</sup> Vgl.: Mirror's Edge. Entwickler: EA Digital Illusions CE. Publisher: Electronic Arts. USA/Schweden, 2008. Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2008.

<sup>121</sup> **Heads-up-Display.** Gemeint sind hiermit alle relevanten Angaben, die direkt am Bildschirm angezeigt werden. Für gewöhnlich handelt es sich dabei zumindest um die Lebensenergie (egal ob in Form von Zahlen oder Leisten), die Anzeige kann jedoch auch Schadenswerte nach Angriffen, gesammelte Punkte und weiteres umfassen. Wie das HUD sich gestaltet wird ebenfalls sehr stark von dem jeweiligen Genre beeinflusst.

<sup>122</sup> Vgl.: Wilson, Greg: Off With Their HUDs!. Rethinking the Heads-Up Display in Console Game Design, 2006.

[http://www.gamasutra.com/view/feature/2538/off\\_with\\_their\\_huds\\_rethinking\\_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2538/off_with_their_huds_rethinking_php) (Zugriff: 6.10.2011)

Geschehen, welches man als Spielerin oder Spieler miterlebt, muss weiters logisch erscheinen. Immersion hinsichtlich des Gameplays ist in Kombination mit hoher Interaktivität erreichbar. Wie verhält es sich jedoch bei solchen Sportspielen, in denen ganze Mannschaften kontrolliert werden? Das bei einem Mannschaftssport weit mehr Personen involviert sind ist eine Selbstverständlichkeit, es widerspricht jedoch einer gewissen Logik, wenn letztlich eine einzige Person die ganze Mannschaft bildet. Jedes Mal wenn man also die Kontrolle über ein anderes Mannschaftsmitglied übernimmt, stellt einen Bruch in der Immersion dar. Auf die Interaktivität hat es jedoch den gegenteiligen Effekt. Diese ist größer, wenn alle Mitglieder einer Mannschaft von Menschenhand gesteuert werden. Für die einzelnen Spielerinnen und Spieler ist die Interaktivität am ausgeprägtesten, wenn sie alleine die gesamte Mannschaft lenken, Interaktivität an sich ist jedoch nicht minder hoch, wenn die einzelnen Mannschaftsmitglieder von jeweils einer realen Person gespielt werden. Dies ist eine Option, die in immer mehr Genrevertretern vorhanden ist. Die „FIFA“-Reihe verfügt etwa bereits seit „FIFA 09“ über einen Modus, bei dem alle zehn Feldspieler<sup>123</sup> von je einer Spielerin beziehungsweise einem Spieler gesteuert werden konnten. Seit „FIFA 11“<sup>124</sup> gibt es auch die Möglichkeit als Torhüter zu spielen, wodurch vollständige Mannschaften mit je elf Männern gegeneinander antreten können.

Dies ist ein Aspekt, der nicht bloß bei Sportspielen, sondern im Hinblick auf Interaktivität generell, über alle Genres hinweg, sehr interessant ist: Mehrspielermodi. Bei Sportspielen ändert sich, sieht man von dem genannten Beispiel im Fall von Mannschaftssportarten ab, wenig. Es liegt in der Natur des Sports sich miteinander zu messen, die einzige Änderung ist die Tatsache, dass es sich mal um eine/einen menschliche/n, mal um eine/einen computergesteuerte/n Gegnerin beziehungsweise Gegner handelt, mit der/dem man spielt. Bei manchen Videospielen sind die Mehrspielermodi jedoch gänzlich anders und stehen mitunter sogar im Zentrum des Interesses. So verfügen populäre Ego-Shooter wie „Battlefield: Bad Company 2“<sup>125</sup> oder „Call of Duty 4: Modern Warfare“<sup>126</sup> zwar über Einzelspielerkampagnen, für welche bei manchen Spielen sogar bekannte Schauspieler

---

<sup>123</sup> Es wird hierbei ausschließlich von männlichen Spielern gesprochen, da im Fall der „FIFA“-Reihe lediglich männliche Sportler übernommen werden können.

<sup>124</sup> Vgl.: FIFA 11. Entwickler: EA Canada. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2010.

<sup>125</sup> Vgl.: Battlefield: Bad Company 2. Entwickler: EA Digital Illusions CE. Publisher: Electronic Arts. USA/Schweden, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2010.

<sup>126</sup> Vgl.: Call of Duty 4: Modern Warfare. Entwickler: Infinity Ward/Aspyr Media/Treyarch. Publisher: Activision. USA, 2007.  
Fassung: Playstation 3. Activision, 2007.

als Synchronsprecher engagiert werden<sup>127</sup>, doch letztlich sind es die Mehrspielermodi, auf denen diese Titel aufbauen. Während die Einzelspielerkampagnen Geschichten erzählen, mitunter sogar äußerst kontroverse Geschichten<sup>128</sup>, entsprechen die Multiplayermodi weit mehr dem, was man sich unter einem Spiel vorstellt. Zwar bleibt das Setting erhalten und es geht in den genannten Titeln immer noch eigentlich um Soldaten im Krieg, tatsächlich aber sind es hier zwei Gruppen die sich miteinander messen und dabei den Regeln des Spieles unterworfen sind. Gerade in ihren Mehrspielermodi erinnern Videospiele (aller Genres) aus diesem Grund häufig an Sportarten oder Geländespiele. Man könnte in einigen Fällen sogar direkte Vergleiche ziehen. So könnte jener Modus, ungeachtet dessen auf welchen Namen er gerade hört, in dem Teams bestimmte Stellen auf der aktuellen Karte besetzen müssen um Punkte zu sammeln, durchaus mit einer Sportart wie Baseball verglichen werden. Andere Modi, wie jener, der meist als „Capture the Flag“ bezeichnet wird, basieren sogar direkt auf einem Geländespiel. Neben diesen beiden Seiten populärer Ego-Shooter gibt es in manchen Fällen auch noch einen Mittelweg in Form einer kooperativ zu bewältigenden, meist von lediglich zwei Spielerinnen oder Spielern erlebten Kampagne, wie etwa das schon erwähnte „Half-Life: Decay“.

Es gibt jedoch auch Videospiele, die kein ausgearbeitetes Einzelspielerlebnis bieten, sondern dazu ausgelegt sind gemeinsam mit anderen Leuten gespielt zu werden. Die Möglichkeit sich alleine mit ihnen zu beschäftigen besteht für gewöhnlich zwar dennoch, doch häufig auf Kosten des Spielspaßes.

Bei Partyspielen ist dieses Dilemma die Norm und wird in Kritiken stets angesprochen, wie etwa in dieser Rezension des Spieles „Wii Party“<sup>129</sup>.

„This game is *not* for the solo player. Even with computer AI taking over for the unused spots, Wii Party is designed around the multiplayer experience and just isn't that much fun if you have no friends to share in the fun. Wii Party, like most 'Party' style games, really only opens up when you get four players and a Wii remote for each of them – if you can't max out the seats with friends I

<sup>127</sup> Vgl.: Watts, Steve: Gary Oldman, Ed Harris Headline Black Ops Voice Talent. Oldman to reprise his role from Treyarch's Call of Duty: World at War, 2010.

<http://www.lup.com/news/gary-oldman-harris-black-ops> (Zugriff: 2.6.2011).

<sup>128</sup> Vgl.: Revoir, Paul: Storm over Call of Duty game that allows players to massacre civilians. 2009.

<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1226588/Call-Duty-Political-storm-brutal-video-game-allows-killing-civilians-airport-massacre.html> (Zugriff: 2.6.2011).

<sup>129</sup> Vgl.: Wii Party. Entwickler: Nd Cube/Nintendo Software Planning & Development Group No. 4. Publisher: Nintendo. Japan, 2010.

Fassung: Wii. Nintendo, 2010.

really wouldn't recommend this game.“<sup>130</sup>

Ein anderes Genre, welches jenen, die lieber alleine spielen, vermeintlich verwehrt bleibt, sind Onlinerollenspiele. Allein die Bezeichnung MMORPG drückt bereits aus, dass es hierbei, mehr als in jedem anderen Genre, darum gehen sollte gemeinsam mit anderen Leuten zu agieren. Dennoch ist Interaktivität in Onlinerollenspielen nicht auf Gruppen von Personen eingeschränkt. Jeder kann auch alleine Feinde bekämpfen, Quests abschließen und seinen Avatar weiterentwickeln. „Das Spielprinzip besteht bloß aus einer nie endenden Spirale der Leveljagd, die Story meist aus einer losen Aneinanderreihung von Quests.“<sup>131</sup> Die einzelnen Titel berücksichtigen dabei, dass nicht jede Spielerin und jeder Spieler in Gruppen unterwegs ist und sie nicht alle auf demselben Level sind, weshalb es einzelne Gebiete und Arten von Gegnern gibt, die ihren Bedürfnissen entgegenkommen.<sup>132</sup>

Dennoch wird Zusammenarbeit in Gruppen belohnt und sei es bloß durch den Umstand, dass das Spiel durch Teamarbeit einfacher zu meistern ist, was auch bei Luibl erwähnt wird.

„Schneller geht das Ganze natürlich gruppenspezifisch organisiert: Am besten zu viert, zu acht oder gar zu zehnt den größeren Fieslingen auflauern und draufsemeln bis die Schwarte kracht – zugegeben, das rockt, bringt Erfahrungspunkte und lässt den Recken in der Statusleiter nach oben rasen.“<sup>133</sup>

Man kann argumentieren, dass lediglich jene Spielerinnen und Spieler, die diese soziale Komponente in ihr Spielerlebnis einbeziehen, den vollen Rahmen der verfügbaren Interaktivität geboten bekommen. Teile des Spieles werden ihnen länger oder vielleicht sogar dauerhaft verschlossen bleiben, da es alleine nicht möglich ist sie zu erreichen. Hinzu kommt, dass es ohnehin nicht möglich ist völlig alleine zu sein in einem Onlinerollenspiel, da man jederzeit jemand anderen treffen könnte, da sich Spielerinnen und Spieler die Welt zu jedem Zeitpunkt mit anderen teilen, eine Möglichkeit, wofür sie schließlich auch die monatlichen Gebühren bezahlen. Die Interaktivität in Onlinerollenspielen ist grundsätzlich also für jeden offen, doch bleiben einige Aspekte

<sup>130</sup> Harris, Craig: Wii Party Review. 2010.

<http://wii.ign.com/articles/112/1125168p1.html> (Zugriff: 2.6.2011).

<sup>131</sup> Luibl, Jörg: Spielefresser, Biommonster & Fanboys. Geschichten aus der Welt der Videospiele, Winnenden, 2007, S. 106.

<sup>132</sup> Vgl.: Ebenda, S. 105.

<sup>133</sup> Ebenda, S. 106.

dieser Spiele jenen Personen vorbehalten, die auch gewillt sind miteinander zu interagieren.

Zu Mehrspielermodi sei an dieser Stelle nicht mehr gesagt, da die wichtigsten Genres angeschnitten wurden. Vor dem Abschluss dieses Kapitels soll nun noch ein Punkt thematisiert werden, welcher eine große Rolle für die Art der Gestaltung der Interaktivität spielt. Die Leistungsfähigkeit des Systems auf welchem ein Titel gespielt wird.

Das zweifellos beste Beispiel hierfür ist der Übergang von Spielen in denen man sich in einer zweidimensionalen Ebene bewegt hat, zu jenen, in denen Figuren durch eine dreidimensionale Welt laufen konnten. Das interaktive Erlebnis ist schlicht ein anderes, wenn es mehr Möglichkeiten gibt die Figur zu bewegen. In eine ähnliche Richtung geht auch die Entwicklung immer größerer Welten, in welchen immer mehr computergesteuerte Charaktere auftauchen. Beides schafft völlig neue Möglichkeiten um mit dem Spiel zu interagieren, beides erfordert jedoch eine gewisse Leistungsfähigkeit, die man lange Zeit nicht von PCs und Spielkonsolen erwarten durfte.

Nicht zwingend ein Produkt der verbesserter Leistungsfähigkeit, wohl aber des technologischen Fortschritts, ist die Möglichkeit über das Internet zu spielen. Dies hatte ungeahnten Einfluss auf Mehrspielermodi und hat sogar komplett neue Genres, wie vor allem die MMORPGs, hervorgebracht.

Der Einfluss des technologischen Fortschritts auf die Gestaltung der Interaktivität in Videospiele hört an dieser Stelle noch nicht auf, doch sollen hier nicht mehr als diese größten Schritte erwähnt werden, da eine Aufzählung sonst den Rahmen dieser Diplomarbeit sprengen würde.

Mit dem gesammelten Wissen über Narrativität sowie Interaktivität im Hinterkopf, soll als nächstes endlich der Konflikt zwischen diesen beiden im Kontext von Videospiele behandelt werden.

### **4.3.Narrativität vs. Interaktivität in Videospiele**

Es wurde bereits erklärt, dass Text und Film zwei beliebte Mittel sind, um Geschichten in Videospiele zu erzählen, sowie, dass wenn diese Mittel zum Einsatz kommen, Spielerinnen und Spieler in eine passive Rolle gedrängt werden. Wie aber auch schon angemerkt wurde, wird die Handlung zahlreicher Spiele nicht ausschließlich auf diese nicht interaktive Weise vermittelt. „Half-Life“ verzichtet zur Gänze auf Filmsequenzen, Titel

wie „God of War“ versuchen vereinzelt sie interaktiv zu gestalten, indem Quick Time Events eingesetzt werden, ein Konzept, welches sich auch durch ganze Passagen von „Heavy Rain“ zieht. Weiters muss man berücksichtigen, dass jede Handlung der Spielerinnen und Spieler ebenfalls ein Teil der Narrativität ist. Damit etwa in der Geschichte von „Mortal Kombat“ der bösertige Zauberer Shang Tsung von Liu Kang besiegt wird<sup>134</sup>, muss die Spielerin oder der Spieler selbst diesen Kampf gewinnen. Tut man es nicht, muss man es weiterhin versuchen, bis es geschafft ist, denn eher kann die Handlung nicht fortgesetzt werden, was aber wieder zeigt, welche Kontrolle die Entwickler über die Geschichte haben, da sie nur so ablaufen kann, wie sie es wollen.

Mit all diesen Variationen wie sich Videospiele gestalten können, während sie zwischen Narrativität auf der einen und Interaktivität auf der anderen Seite stehen, bietet es sich an erneut die Frage von Bringsjord aufzugreifen, ob Videospiele überhaupt dramaturgisch fesselnd sein können.<sup>135</sup> Zuvor wurde gesagt, dass es möglich sein sollte, da sie Gestaltungsweisen anderer Medien übernehmen, doch wurde dabei übergangen, dass es immer noch andere Arten eine Geschichte innerhalb eines Videospieles zu erzählen gibt. Bei Titeln wie „Mortal Kombat“, die den Spielerinnen und Spielern nicht erlauben irgendeinen Einfluss auf die Handlung zu haben und die das zentrale Gameplayelement, die Kämpfe, und die in Filmsequenzen erzählte Geschichte, strikt voneinander trennen, kann jedoch weiterhin die Ansicht vertreten werden, dass es möglich ist, da die Erzählweise nicht durch das Gameplay beeinflusst oder behindert wird. Damit muss diese Arbeit Bringsjord bereits widersprechen, der davon ausgeht, dass Spiele generell nicht oder nur mit großen Schwierigkeiten dramaturgisch fesselnd sein können.<sup>136</sup> Wieso sieht er das so? Er nennt mehrere Gründe.

Zunächst sind da literarische Themen wie Verrat, Rache und weitere. „If they are to be represented and exploited, they need to be rigorously represented and reasoned over. Such rigorous representation and reasoning is very hard to come by.“<sup>137</sup> Solche Elemente werden tatsächlich jedoch in zahlreichen Videospielhandlungen eingesetzt und ihnen wird ähnlich viel oder mehr Zeit eingeräumt, als es bei einem Film der Fall sein könnte. Interaktive Romane und verwandte Genres, wie bestimmte Formen von

<sup>134</sup> Vgl.: Mortal Kombat. Entwickler: NetherRealm Studios. Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment. USA, 2011.  
Fassung: Playstation 3. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: 5 – Liu Kang.

<sup>135</sup> Vgl.: Bringsjord, Selmer: Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)?. 2001.  
<http://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/> (Zugriff: 3.6.2011).

<sup>136</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>137</sup> Ebenda.

Liebessimulationen, aber auch ein Spiel wie „Heavy Rain“, welches großen Wert auf seine Handlung und die Präsentation der selbigen legt, verfügen meist in einem großen Rahmen über derartige literarische Themen. Im Falle von interaktiven Romanen können sie ohnehin schlicht mit tatsächlichen Romanen verglichen werden, nämlich jener Art Buch, die es den Leserinnen und Lesern erlaubt zu entscheiden wie die Geschichte weitergehen soll. Geschichten in Videospiele bieten häufig einen vergleichbaren Grad an Interaktivität. Hierbei kann ein anderes Problem, welches Bringsjord anschnidet versteckt sein. Freiheiten für die Spielerinnen und Spieler bedeuten weniger Kontrolle für die Entwickler und auch die Autoren. „But if genuine drama is desired, then something or someone must ensure that what happens is dramatically interesting.“<sup>138</sup> Bringsjord bezieht sich hierbei jedoch lediglich auf Mehrspieleronlinespiele und übergeht Einzelspielertitel, in denen die Macher vollständige Kontrolle über das Geschehen im Hinblick auf Narrativität hat. Selbst bei Spielen wie „Mass Effect“, „Heavy Rain“ oder den genannten interaktiven Romanen ist es tendenziell so, dass die Spielerinnen und Spieler mit ihren Entscheidungen lediglich beeinflussen welchen der festgelegten weiteren Verläufe der Handlung sie sehen. Man könnte sogar argumentieren, dass diese Titel eher dramaturgisch fesselnd sind, da man selbst bei wiederholtem Durchspielen mit der Ungewissheit wie sich die Handlung entwickeln wird konfrontiert sein kann.

Überwiegend sieht Bringsjord die Problematik jedoch bei Charakteren. Er ist der Ansicht, dass Figuren innerhalb virtueller Welten eigenständige Personen sein müssen, mit Meinungen zu bestimmten Themen und zu anderen Menschen, was auch dafür ausschlaggebend ist, dass ein Interagieren der Spielerinnen und Spieler mit diesen Charakteren interessant ist.<sup>139</sup> „Dramatically compelling interactive digital entertainment requires the presence in such entertainment of virtual persons“.<sup>140</sup> Damit Charaktere in Videospiele jedoch als Personen gesehen werden können, müssen sie nach Bringsjord über Eigenschaften wie (unter anderem) Selbstständigkeit, Kreativität und logisches Denken verfügen.<sup>141</sup> Da dies fehlt, kommt er zu dem Schluss, dass dramaturgisch fesselnde, interaktive, digitale Unterhaltung, etwa in Form von Videospiele nicht möglich ist.<sup>142</sup> An dieser Stelle soll jedoch ein Einwand ausgesprochen werden, welchen auch Bringsjord abschließend als eine andere Option in Betracht zieht: Es ist nicht zwingend

---

<sup>138</sup> Bringsjord, Selmer: Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)? 2001.  
<http://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/> (Zugriff: 3.6.2011).

<sup>139</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>140</sup> Ebenda.

<sup>141</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>142</sup> Vgl.: Ebenda.



nötig, dass Figuren eigenständige Personen sind, solange sie so wirken, als wären sie es.<sup>143</sup> Man könnte sogar argumentieren, dass genau das auch bei Filmen und Büchern, zumindest solchen deren Inhalte fiktiv sind, der Fall ist. Charaktere in diesen Geschichten sind nicht real und sind lediglich eine Ansammlung der Information, welche innerhalb des Filmes beziehungsweise des Buches vermittelt wird. Sie wirken wie reale Personen, letztlich geben sie jedoch bloß wieder, was Autorinnen und Autoren ihnen in den Mund gelegt haben. „Intelligent agents don't seem to originate anything; they seem to do just what they have been designed to do.“<sup>144</sup> So heißt es bei Bringsjord im Bezug auf virtuelle Charaktere, doch eben diese Aussage könnte auch auf Figuren in Filmen und Romanen angewandt werden. Diese Arbeit argumentiert deshalb dafür, dass es ausreichend ist, wenn fiktive Figuren, egal ob aus Videospiele oder nicht interaktiven Medien, lediglich den Anschein erwecken eigenständige Persönlichkeiten zu sein, selbst wenn sie es in Wirklichkeit gar nicht sind. Darauf aufbauend kann man die Ansicht vertreten, dass Videospiele durchaus in der Lage sind dramaturgisch fesselnd zu sein. Man muss jedoch auch einräumen, dass dies nicht für jedes Videospiel gilt und sie es nicht immer im gleichen Ausmaß sind.

Kücklich spricht Videospiele zwar Narrativität zu, jedoch stellt auch er ein Modell vor, in dem Narrativität als etwas, das ausschließlich von den Spielerinnen und Spielern ausgeht und dazu dient einen Sinn innerhalb des Spielerlebnisses zu finden, gesehen wird.<sup>145</sup> Zwar wurde innerhalb dieser Arbeit bereits ähnlich argumentiert, jedoch lediglich im Hinblick auf bestimmte Spiele, keineswegs im Bezug auf jede Art von Videospiel.

In wenigen Worten sagt Kücklich aus: „(...) A sequence of unrelated events is automatically interpreted as (and thereby transformed into) a narrative in order to enable it to be mentally processed.“<sup>146</sup> Wie zuvor bei Bringsjord, kann man auch hier wieder argumentieren, dass für andere Formen von Narrativität diese Aussage ebenso ihre Gültigkeit haben könnte. Ein Film, ein Theaterstück oder ein Buch bestehen ebenfalls aus zahlreichen Ereignissen die mehr oder minder stark miteinander verbunden sind. Kann dann in diesen Fällen nicht ebenso angenommen werden, dass sie lediglich durch die Interpretation über Narrativität verfügen? Man könnte auf Kücklichs Aussage aufbauend behaupten, dass ein Medium dann über Narrativität verfügt, wenn die in ihm gezeigten

---

<sup>143</sup> Vgl.: Bringsjord, Selmer: Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)?. 2001.  
<http://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/> (Zugriff: 3.6.2011).

<sup>144</sup> Ebenda.

<sup>145</sup> Vgl.: Kücklich, Julian: Perspectives of Computer Game Philology. 2003.  
<http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> (Zugriff: 5.6.2011).

<sup>146</sup> Ebenda.

Ereignisse als Narrative interpretiert werden können, dies würde jedoch zu weit greifen, da dieses Verständnis nicht bloß dramaturgisch fesselnde Titel umfassen würde, sondern in irgendeiner Form für jedes Spiel gelten könnte.

Eine andere Anmerkung Kücklichs ist ebenfalls sehr interessant.

„In computer games, we can assume a model *player* that is created by certain features of the game such as the level of difficulty. (...) For the model player is not a player that is able to master the game at the first attempt, but a player whose abilities expand in the process of playing. This gradual expansion of the player's abilities is usually rewarded by the discovery of a new level, or new territory to explore. It is therefore the player's desire to become the model player of the game that enables him or her to identify with the avatar, and thus to interact with the gameworld and make progress in the game, which in turn is perceived as narrative development. Narrative and interaction must then be seen as mutually dependent, rather than concepts that cannot be reconciled.“<sup>147</sup>

Einerseits wird erneut Kücklichs Verständnis von Narrativität untermauert. Es wird dabei auch deutlicher, dass sein Verständnis ausschließlich für Spiele gilt und er im Falle anderer Medien eine andere Definition formulieren müsste. Im Kontext dieser Arbeit wird jedoch von einem Verständnis des Begriffes ausgegangen, welches näher an einer medienübergreifenden, aber nicht zu allgemeinen Definition ist. Aus diesem Grund soll die Ansicht, dass Narrativität und Interaktivität in einem Abhängigkeitsverhältnis zueinander stehen nicht übernommen werden. Sie lässt sich mit anderen Aussagen zu diesem Thema auch nicht vereinbaren. Was an dieser Aussage Kücklichs jedoch besonders interessant ist, ist der Gedanke des „model players“, welcher hier als der ideale Spieler beziehungsweise die ideale Spielerin übersetzt werden soll. Kücklich bezieht sich, wenn er von einer idealen Spielerin oder einem idealen Spieler, spricht in erster Linie auf den Schwierigkeitsgrad eines Titels. Es soll jedoch in Erwägung gezogen werden, dass man dieses Verständnis noch ausbauen könnte. Wollen Spielerinnen und Spieler den Idealvorstellungen entsprechen, die ein Titel zu haben scheint, so gibt es den Entwicklern eine neue Möglichkeit Einfluss auf das Geschehen zu nehmen. Der von Kücklich angesprochene Schwierigkeitsgrad ist dabei nicht zu übergehen, da gerade dieser häufig eingesetzt wird um Spielerinnen und Spieler dazu zu zwingen einem gewissen Spielverlauf, welcher der Narrativität (wie sie von den Entwicklern angedacht ist)

<sup>147</sup> Kücklich, Julian: Perspectives of Computer Game Philology. 2003.  
<http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> (Zugriff: 5.6.2011).

entgegenkommt, zu folgen. Ein gutes Beispiel hierfür ist „Final Fantasy XII“.<sup>148</sup>

Zu Beginn des Spiels befindet sich der Protagonist, Vaan, in Rabanastre, einer von mehreren größeren Städten in Ivalice, der Welt des Spieles. Rabanastre kann in mehrere Himmelsrichtungen verlassen werden, welche alle in andere Gebiete führen. Diese Gebiete sind bereits von Beginn an verfügbar, doch merkt man schnell welche von ihnen man schon bald im Verlauf der Handlung betreten wird und bei welchen dies erst später der Fall sein wird, da die Gegner in manchen Gebieten relativ leicht zu bezwingen sind, in anderen jedoch unbesiegbar scheinen, ehe man ein gewisses Level erreicht hat.<sup>149</sup> Es besteht zwar die Möglichkeit Vaan in Kämpfen gegen schwache Gegner zu trainieren, doch kann man davon ausgehen, dass die absolute Mehrheit der Spielerinnen und Spieler einfach die Geschichte weiterverfolgen wird, dabei automatisch die vorhandenen Figuren trainieren und neuen Charakteren begegnen, welche sich der Gruppe um Vaan anschließen, und sie einfach zu einem späteren Zeitpunkt jene Gebiete aufsuchen, für die sie zu Beginn noch zu schwach waren. Spielerinnen und Spieler werden so dazu gedrängt einfach der Handlung zu folgen, zumindest so früh innerhalb des Spieles.

Einen anderen Weg hat man bei dem nächsten Teil der Reihe eingeschlagen. „Final Fantasy XIII“<sup>150</sup> ist ein über weite Strecken äußerst lineares Spiel, welches Spielerinnen und Spielern nicht erlaubt von einem vorgegebenen Pfad abzuweichen, ein Aspekt, für welchen das Spiel sehr stark kritisiert wurde.<sup>151</sup> Es ist tatsächlich so, dass das Spiel in dreizehn Kapitel unterteilt ist. Wirkliche Freiheit und die Möglichkeit die Welt zu erkunden und Nebenquests zu erfüllen erhält man erst in Kapitel 11<sup>152</sup>, in dessen Setting man, nachdem man die Handlung durchgespielt hat, auch zurückgebracht wird. Man könnte jedoch argumentieren, dass „Final Fantasy XIII“ lediglich nicht versteckt, was auch in anderen Titeln der Reihe der Fall war. Die Entwickler wollen, dass gerade in den frühen Passagen der Handlung gefolgt wird. Wirkliche Freiheit die Welt zu erkunden erhielt man stets relativ spät, mitunter erst kurz vor dem Endkampf. Dies kann auf verschiedene Art erreicht werden, sei es durch zu starke Gegner wie in „Final Fantasy XII“ oder dadurch, dass man erst spät ein Flugschiff erhält mit welchem man all die bisher gesehenen Orte

<sup>148</sup> Vgl.: Final Fantasy XII. Entwickler: Square Enix. Publisher: Square Enix. Japan, 2006. Fassung: Playstation 2. Square Enix, 2007.

<sup>149</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>150</sup> Vgl.: Final Fantasy XIII. Entwickler: Square Enix. Publisher: Square Enix. Japan, 2009. Fassung: Playstation 3. Square Enix, 2010.

<sup>151</sup> Vgl.: McElroy, Griffin: Final Fantasy XIII director comments on linearity, early reviews. 2010. <http://www.joystiq.com/2010/02/16/final-fantasy-xiii-director-comments-on-linearity-early-reviews/> (Zugriff: 5.6.2010).

<sup>152</sup> Vgl.: Final Fantasy XIII. Entwickler: Square Enix. Publisher: Square Enix. Japan, 2009. Fassung: Playstation 3. Square Enix, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: 11.

erneut besuchen kann, wie in „Final Fantasy X“.<sup>153</sup> Wenn Motomu Toriyama also erklärt, dass Freiheit in einem großen Ausmaß eher etwas ist, dass man von westlichen Rollenspielen erwartet<sup>154</sup>, so trifft zumindest die implizierte Aussage zu, dass es in japanischen Rollenspielen, speziell der „Final Fantasy“-Reihe, schon vor „Final Fantasy XIII“ so war, dass die Entwickler einen Pfad vorgegeben haben.

Es ist jedoch nicht bloß bei japanischen Rollenspielen so. Zahlreiche Genres motivieren Spielerinnen und Spieler in erster Linie dazu der Handlung zu folgen.

Im Falle von westlichen Rollenspielen wird es jedoch häufig so gehandhabt, dass Nebenhandlungen in Form von Nebenquests jederzeit verfügbar sind und zwischen den einzelnen Hauptquests der zentralen Handlung abgeschlossen werden können. Oft ist auch die Reihenfolge in der manche dieser Hauptquests abgeschlossen werden den Spielerinnen und Spielern überlassen, so etwa bei fünf handlungsrelevanten Quests in „Dragon Age: Origins“.<sup>155</sup> Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade der Gegner können jedoch auch hier eine bestimmte Reihenfolge unterstützen, wenn es auch nicht so drastisch ist wie bei „Final Fantasy XII“.

Was dieser knappe Exkurs zeigen sollte, ist, dass eine ideale Spielern oder ein idealer Spieler, wie sie/er von den Schöpfern eines Spieles bevorzugt wird, existieren kann und dies eine, aber nicht die einzige, Möglichkeit für Entwickler ist, Spielerinnen und Spieler dazu zu bewegen ein Spiel so zu spielen, dass es ihren Vorstellungen – und der erzählten Geschichte – entgegenkommt. Dies wirft die Frage auf wie interaktiv manche Spiele sind, beziehungsweise ob sie wirklich so interaktiv sind wie man annimmt.

Ein Gedanke der an dieser Stelle ebenfalls nicht übergangen werden sollte ist der, dass nicht bloß das Gameplay dazu motivieren kann der Handlung zu folgen, sondern auch ein umgekehrtes Verhältnis möglich ist. Tim Schafer vertritt diese Ansicht.

„Games have always stressed story a lot. Besides being part that interests me most creatively, stories also really motivational for the player, to pull you through the experience. Puzzles can be

<sup>153</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>154</sup> Vgl.: McElroy, Griffin: Final Fantasy XIII director comments on linearity, early reviews. 2010.  
<http://www.joystiq.com/2010/02/16/final-fantasy-xiii-director-comments-on-linearity-early-reviews/>  
(Zugriff: 5.6.2010).

<sup>155</sup> Vgl.: Dragon Age: Origins. Entwickler: BioWare/Edge of Reality. Publisher: Electronic Arts.  
USA/Kanada, 2009.  
Fassung: Playstation 3 (Dragon Age: Origins – Ultimate Edition). Electronic Arts, 2010,  
Level/Kapitel/Mission/Quest: Broken Circle/Arl of Redcliffe/Nature of the Beast/The Urn of Sacred  
Ashes/A Paragon of Her Kind.

challenging, but I know I go through games a lot of times because I want to see the characters through, to solve their problems, find that character who was kidnapped and see them through to the end. So it's about motivation.“<sup>156</sup>

Schafer ist der Mann hinter zahlreichen Titeln, die über einen großen Fokus auf ihre Geschichte verfügen. Eines seiner jüngsten Spiele, „Brütal Legend“<sup>157</sup>, ist eine Mischung unterschiedlicher Genres, mit einem Fokus auf Elemente von Strategiespielen. Titel dieses Genres verfügen häufig über Geschichten die sich mit Kriegen und entscheidenden Schlachten befassen. Diese Aspekte finden sich auch in der Handlung von „Brütal Legend“ wieder, doch ist ihr wahrer Kern eine tragische Liebesgeschichte zwischen dem Protagonisten Eddie Riggs sowie der weiblichen Hauptfigur Ophelia, welche über große Teile des Spieles hinweg eine Bösewichtin ist und in deren Geschichte nebst Themen wie Rache und Verrat auch versuchter Suizid eine große Rolle spielen. Dies zeigt, dass auch Schafer ein Vertreter der Ansicht ist, dass Charaktere für Narrativität ausschlaggebend sind. Eine Meinung sich in ähnlicher Form bei Baird und Hall ebenfalls wiederfindet. Sie unterscheiden zwischen zwei Arten von Geschichten.

„*Embodied* and *unembodied*. The distinction is that an embodied story generates characters in the mind of the audience of the story. (...) *Embodied* stories (...) essentially describe situations of conflict between characters. On the other hand, *unembodied* stories require an imaginative reconceptualisation of the events in terms of characters (...).“<sup>158</sup>

Geschichten die nach dieser Definition als „unembodied“ bezeichnet werden können, sind jene, die mehr Arbeit von Seiten der Spielerinnen und Spieler erfordern. Dem Verständnis von Narrativität, welches in dieser Diplomarbeit zum Einsatz kommt, entsprechen eher Geschichten die Hall und Baird als „embodied“ ansehen. Sie gehen noch genauer auf die Rolle von Charakteren für die Narrativität ein und greifen dabei auch die Aussagen von Bringsjord auf, weisen jedoch darauf hin, dass ihr Verständnis von Charakter nicht so ambitioniert ist, wie es bei ihm der Fall war.<sup>159</sup> Wie auch von Bringsjord selbst als Möglichkeit eingeräumt wird (und was auch von dieser Arbeit als die angebrachteste

<sup>156</sup> Pearce, Celia: Game Noir. A Conversation with Tim Schafer, 2003.

<http://www.gamestudies.org/0301/pearce/> (Zugriff: 7.6.2011).

<sup>157</sup> Vgl.: Brütal Legend. Entwickler: Double Fine. Publisher: Electronic Arts. USA, 2009. Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2009.

<sup>158</sup> Hall, Richard/Baird Kristy: Improving Computer Game Narrative Using Polti Ratios. 2008. [http://gamestudies.org/0801/articles/hall\\_baird](http://gamestudies.org/0801/articles/hall_baird) (Zugriff: 7.6.2011).

<sup>159</sup> Vgl.: Ebenda.

Lösung angesehen wird), reicht es auch für Baird und Hall aus, wenn Charaktere lediglich den Anschein erwecken über bestimmte Aspekte einer realen Person zu verfügen.<sup>160</sup>

Um eine weitere Herangehensweise zu zeigen, sei hier noch jene von Marie-Laure Ryan erwähnt. Sie will nicht bloß die Frage nach Text in digitalen Medien beantworten, sondern auch zwischen den Arten digitaler Medien, die über Narrativität verfügen können, unterscheiden. Nach Ryan gibt es derer drei. „(H)ypertext, VR-type environments, and computer games.“<sup>161</sup> Relevant ist primär was sie über Computerspiele zu sagen hat, doch muss auch erwähnt werden, dass diese Abgrenzung nicht ganz unproblematisch ist, da Grenzen, wie es häufig der Fall ist, verwischen können. Dies ist vor allem virtuellen Realitäten beziehungsweise „VR-type environments“ der Fall.

„As for interactive drama in a VR environment, it offers a standard case of mimetic, or dramatic narrativity. Just as in drama or cinema the story is not (normally) *told* to the spectator, but enacted by the actors and reconstituted by the spectator on the basis of the observed action, so in VR environments a story may (or may not, depending on the presence of a script) arise out of the user's interaction with the objects and animated citizens of the virtual world. The main difference with the narrativity of drama and movies resides in the fusion of the actor and spectator (=beneficiary) functions. It is the same person who participates in the enacting of a plot, and reads a story from the action that takes place in the virtual world.“<sup>162</sup>

Das Dilemma bei diesem Begriffsverständnis ist, dass man argumentieren könnte, dass es auch für zahlreiche Videospiele gilt. Ryan fährt damit fort anzumerken, dass Videospiele sich dadurch von den anderen beiden genannten Kategorien abgrenzen, dass sie nicht in jedem Fall über Narrativität verfügen.<sup>163</sup> Das ist zweifellos der Fall, doch kann man sich die Frage stellen, ob es denn bei den angesprochenen virtuellen Realitäten immer der Fall ist. Interessanter noch ist jedoch der zweite Punkt, den sie als Unterschied von Bildschirmspielen zu anderen digitalen Medien anmerkt. Sie schreibt, dass in Videospiele die Narrativität nie einem Selbstzweck dient, sondern die Funktion hat Spielerinnen und Spieler in die Welt des Spieles und ihr interaktives Spielerlebnis zu

<sup>160</sup> Vgl.: Hall, Richard/Baird Kristy: Improving Computer Game Narrative Using Polti Ratios. 2008. [http://gamestudies.org/0801/articles/hall\\_baird](http://gamestudies.org/0801/articles/hall_baird) (Zugriff: 7.6.2011).

<sup>161</sup> Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Zugriff: 13.6.2011).

<sup>162</sup> Ebenda.

<sup>163</sup> Vgl.: Ebenda.

locken.<sup>164</sup> Sie merkt weiters an, dass Spiele nicht für ihre Narrativität gespielt werden, sondern, wie Sport, aufgrund der Möglichkeit selbst aktiv zu werden.<sup>165</sup> Es muss betont werden, dass jener Text in dem Ryan diese Aussagen macht bereits zehn Jahre alt ist, doch selbst damals konnte man an ihren Worten zweifeln. Die Interaktivität ist stets von Bedeutung bei Videospielen, doch sollte man nicht die große Rolle der Narrativität für einige Videospiele ignorieren. Es gibt sehr wohl Titel, die auf ihre Geschichten konzentriert sind und wie bereits mehrfach erwähnt, gibt es ganze Genres die dadurch geprägt sind, dass die Spiele lediglich interaktive Romane sind, die Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit geben das Geschehen in eine von mehreren vorbestimmten Richtungen zu lenken. Gerade in solchen Fällen ist die Geschichte die erzählt wird von größter Bedeutung und man könnte argumentieren, dass hierbei die Interaktivität lediglich ein Mittel ist um den Entwicklern zu erlauben mehrere Ausgänge einer Geschichte zu vermitteln und gleichzeitig den Spielerinnen und Spielern zu erlauben die Variante ihrer Wahl zu sehen und bei erneutem Spielen des Titels eventuell mit einer veränderten Handlung konfrontiert zu werden.

Dieses Verhältnis zwischen Interaktivität und Narrativität ist letztlich worum es in diesem Kapitel geht und man würde zu kurz greifen, würde man einen der beiden Aspekte als weniger wichtig bezeichnen. In bestimmten Fällen mag dies der Fall sein, es kann von Titel zu Titel variieren, doch gibt es eben jede der Optionen. Videospiele in denen die Handlung Mittel zum Zweck, Videospiele in denen die Interaktivität Mittel zum Zweck ist, Videospiele in denen beide von Bedeutung sind und in einem komplexen Verhältnis zueinanderstehen. Es mag vielleicht sein, dass die Geschichten in Videospielen nicht ausschließlich einen Selbstzweck erfüllen, doch wenn sie wirklich bloß eine Funktion im Hinblick auf die Interaktivität erfüllen und nicht um ihrer selbst willen geachtet werden könnten, stellt sich die Frage, wieso es zu Situationen wie der von „Homefront“<sup>166</sup> kommt.

Nicht nur ist in diesem Fall mit John Milius ein bekannter und erfolgreicher Drehbuchautor für die Geschichte des Spiels verantwortlich<sup>167</sup>, sondern dieser Umstand (ebenso wie damit verbunden auch die Handlung an sich) hat für die Werbekampagne auch eine zentrale Rolle gespielt. Meist wurde daran gedacht zu erwähnen an welchen Filmen Milius

---

<sup>164</sup> Vgl.: Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Zugriff: 13.6.2011).

<sup>165</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>166</sup> Vgl.: Homefront. Entwickler: Kaos Studios/Digital Extremes. Publisher: THQ. USA/Kanada, 2011. Fassung: Playstation 3. THQ, 2011.

<sup>167</sup> Vgl.: Gibson, Ellie: Red Dawn writer signs up for Homefront. 2009. <http://www.eurogamer.net/articles/red-dawn-writer-signs-up-for-homefront> (Zugriff: 13.6.2011).



in der Vergangenheit beteiligt war, wie etwa auch im Launch Trailer des Spiels.<sup>168</sup>

Man sollte meinen können, dass dies für die Rolle der Handlung des Spieles spricht, und dass diese sehr wohl über einen Selbstzweck verfügt. Heutzutage haben zahlreiche Videospiele sehr wohl die Absicht eine interessante Geschichte zu erzählen. In einigen Genres wird eine solche sogar von den Kundinnen und Kunden erwartet, was sich unter anderem dadurch zeigt, dass sie auch in Kritiken eine immer größere Rolle einnimmt. So ist für die Kritiker von „GameTrailers“<sup>169</sup> die Handlung oder Story eine von lediglich vier Kategorien welche über die Bewertung eines Videospieles entscheidet.

Besonders direkt wird das Verhältnis zwischen Narrativität und Interaktivität, um noch eine abschließende Auseinandersetzung mit diesem Thema aufzugreifen, von Jan Simons behandelt. Nicht nur geht es in dessen Text zu diesem Thema um den Konflikt zwischen diesen beiden Aspekten eines Spieles, es geht ebenso um den Konflikt zwischen Narratologie und Ludologie und darum wie Vertreter dieser Seiten für die Rolle ihres Gebietes im Gegensatz zu jenem der anderen Gruppe argumentieren.<sup>170</sup> Im Umgang mit diesem brisanten Verhältnis kommt es auch zu einer sehr simplen, aber nicht unproblematischen Erklärung des Unterschiedes zwischen Narrativität und Interaktivität. „Narratologists will be happy to explain (...) the difference between the act of throwing a ball and the act of *recounting* that (f)act.“<sup>171</sup> Das Problem bei dieser Aussage ist, dass Spielerinnen und Spieler womöglich zu sehr als Teil der virtuellen Welt gesehen werden. Dieses Verständnis des Unterschiedes zwischen Narrativität und Interaktivität übergeht, dass es letztlich, innerhalb der Welt eines Videospieles, nicht man selbst ist, der Abenteuer erlebt, sondern der Avatar in dessen Rolle man schlüpft, ungeachtet dessen ob man diesen Avatar selbst generiert oder ob Name, Aussehen, Persönlichkeit und mehr bereits feststehen.

Das Dilemma hört an dieser Stelle noch nicht auf und Simons selbst geht auf ein anderes zentrales Problem dieses Verständnisses der Situation ein, nämlich das Wirken auf die Konsumentinnen und Konsumenten der besagten Medien. Es wird unterschieden zwischen dem Erleben eines Ereignisses und dem Nacherzählen eines Ereignisses, wobei eines im Moment geschieht und das andere bereits Vergangenheit ist. Simons weist darauf hin, dass bei den meisten passiv rezipierten Geschichten das Publikum sich

<sup>168</sup> Vgl.: Homefront. Official Launch Trailer, 2011.  
<http://www.youtube.com/watch?v=6mdug8eQ0H4> (Zugriff: 13.6.2011).

<sup>169</sup> Vgl.: GameTrailers.  
<http://www.gametrailers.com/> (Zugriff: 15.6.2011).

<sup>170</sup> Vgl.: Simons, Jan: Narrative, Games, and Theory. 2007.  
<http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Zugriff: 15.6.2011).

<sup>171</sup> Ebenda.



eben aus Rezipientinnen und Rezipienten zusammensetzt, die eine Geschichte das erste Mal erleben, sie also ebenso nicht wissen was sie erwartet, wie es jemand tut, der aktiv an einem Spiel beteiligt ist.<sup>172</sup> „A ludologist would argue that a reader or film spectator nevertheless always knows that the story will come to an already determined end.“<sup>173</sup> Dieser Anmerkung folgt Simons mit der Erklärung, dass es bei Spielen nicht anders ist. Zahlreiche Titel orientieren sich an Filmen und legen Wert darauf Geschichten zu erzählen, Geschichten mit einem Anfang, einem Höhepunkt und einem Ende. Andere Spiele haben Level mit einem Ziel welches es zu erreichen gilt und dies mitunter sogar innerhalb eines bestimmten Zeitraums. Mehrspielermodi sind geprägt davon, dass sie nach einer fixen Zeit oder nach Erreichung eines bestimmten Zieles enden und eine Partei als Siegerin oder Sieger dasteht. Selbst die vermeintlich nie endenden Onlinerollenspiele verfügen über Quests, die irgendwann abgeschlossen sind und es sollte auch nicht ignoriert werden, dass die meisten Onlinerollenspiele irgendwann tatsächlich einfach beendet werden, da es sich nicht länger lohnt die Server zu betreiben die nötig sind um einen bestimmten Titel zu spielen.<sup>174</sup> Hinzukommt, dass sich Spielerinnen und Spieler sehr wohl bewusst sind, dass was auch immer geschieht, lediglich ihr Avatar darunter zu leiden hat und dass, was mitunter nur für unbeteiligte Zuschauerinnen und Zuschauer deutlich wird, der Verlauf von Videospiele häufig von den Entwicklern gelenkt wird oder gar vorbestimmt ist.<sup>175</sup> Hierauf wurde zuvor bereits am Beispiel „Final Fantasy XIII“ eingegangen. „The trick of the trade of game design is indeed to make the player *believe* she is in control.“<sup>176</sup> Genau dies hat man mit „Final Fantasy XIII“ nicht geschafft, da, wie erklärt, es seine Geradlinigkeit im Gegensatz zu anderen Teilen der Reihe nicht versteckt hat. An anderer Stelle merkt Simons noch an, dass selbst wenn Spielerinnen und Spieler die Möglichkeit erhalten das Geschehen in einer bestimmte Richtung zu lenken, sie dennoch nicht einfach tun können was sie wollen und ein völlig überraschendes Ende dadurch herbeigeführt wird.

„The point-of-view of the game player (...), game studies scholars argue, is prospective because for the gamer the outcome of the game is still hidden in the future. As they argue, the game player still has every chance to influence the outcome of an ongoing game. But, again this distinction confuses the phenomenological

<sup>172</sup> Vgl.: Simons, Jan: Narrative, Games, and Theory. 2007.  
<http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Zugriff: 15.6.2011).

<sup>173</sup> Ebenda.

<sup>174</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>175</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>176</sup> Ebenda.

experience with a theoretical perspective. More precisely, it confuses the temporality of a sequence of events with its logical structure. How a particular game will end may be unknown to the players but for most games it is quite clear in advance which outcomes are possible and which are not.<sup>177</sup>

In vielen Genres sind lediglich zwei Möglichkeiten gegeben. Entweder die Spielerinnen und Spieler schaffen es ihre Gegner zu besiegen oder sie scheitern. Problematischer wird es bei Titeln, die Erlauben die Handlung zu beeinflussen, wie etwa bei den Spielen von BioWare. Hierbei wird meist eine direkte Entscheidung getroffen, die die Geschichte in die eine oder andere Richtung lenkt. Dies erinnert an ein mögliches Verständnis von Interaktion wie Neitzel und Nohr es beschreiben, nämlich Interaktion als „eine Form quantitativ hoch aufgehäufter Optionalitäten im Sinne vorgegebener Entscheidungsbäume und -graphen (multilineares Modell)“.<sup>178</sup> Diese Aussage impliziert eine sehr große Zahl an Möglichkeiten wie sich das Geschehen entwickeln kann, hierbei muss jedoch bedacht werden, dass dies innerhalb des Gameplays auch tatsächlich gegeben ist. In einem gegebenen Umfeld können Spielerinnen und Spieler die von ihnen gesteuerten Figuren laufen, springen oder angreifen lassen und dabei werden nie zwei Personen ein Spiel auf eine völlig identische Art und Weise erleben, da diese Freiheiten unzählige, sich zumindest minimal unterscheidende Varianten generieren können. Wird jedoch Interaktion in den Bereich der Narrativität eingeführt sind weitaus stärkere Einschränkungen nötig. Wie zuvor erwähnt, gibt es, selbst wenn jede Spielerin und jeder Spieler das Gameplay auf ihre beziehungsweise seine eigene Art erlebt, häufig lediglich zwei mögliche Konsequenzen. Den Sieg oder die Niederlage und die an sie gekoppelte Notwendigkeit sich einer Hürde erneut zu stellen. Wie die zuvor erwähnten Titel BioWares erlauben manche Videospiele jedoch, dass sich die Handlung in eine von einer Handvoll unterschiedlicher Richtungen entwickeln kann, wobei man ebenfalls von einem multilinearen Modell sprechen kann. Als Beispiel sei eine Mission aus „Mass Effect“ genannt. Im Grunde handelt es sich hierbei um ein Gespräch, bei welchem man jedoch die Möglichkeit hat Wrex, eine der Hauptfiguren und Protagonisten des Spiels, zu töten.<sup>179</sup> Welche Optionen man hierbei hat hängt zwar vom bisherigen Spielverlauf ab, es sind

<sup>177</sup> Simons, Jan: Narrative, Games, and Theory. 2007.

<http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Zugriff: 15.6.2011).

<sup>178</sup> Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg, 2006, S. 15.

<sup>179</sup> Vgl.: Mass Effect. Entwickler: BioWare/Demiurge Studios. Publisher: Microsoft Game Studios/Electronic Arts. USA/Kanada, 2007.

Fassung: PC (EA Value Games). Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Wrex and the Genophage.

jedoch bloß unterschiedliche Wege zu lediglich zwei möglichen Entwicklungen der Geschichte. Wrex lebt oder er stirbt. Spielerinnen und Spieler können nicht wissen wie sich die Handlung weiterentwickelt wenn sie eine der beiden Optionen wählen, hier kann jedoch argumentiert werden, dass sie dies auch nicht tun würden, wenn sie die Handlung nicht beeinflussen könnten. Wie bei einem Buch oder Film, ist die Geschichte etwas, dessen endgültiger Ausgang nicht klar ist. Was man an dieser Stelle jedoch sehr wohl weiß, ist dass diese konkrete Mission auf eine von zwei Arten enden wird. Man entscheidet sich Wrex zu töten beziehungsweise töten zu lassen oder man tut es nicht. Das Argument von Simons hat in diesem Fall auch hier Gültigkeit, wenn auch lediglich im Rahmen einer einzelnen Mission.

Simons erklärt weiters, dass der Unterschied zwischen den Ansichten einer ist, welcher auf verschiedene Perspektiven reduziert werden kann.

„The narratologist or a historian looks at the final state a protagonist actually arrived at, and then asks herself how he or she got there and what choices the protagonist has actually made. The game theorist looks at the larger picture, and asks herself at what final states the protagonist could have arrived, what other histories were open to her, and whether the protagonist could have done better than he or she actually did.“<sup>180</sup>

Mit anderen Worten, eine Seite versucht sämtliche mögliche Entwicklungen des Geschehens zu erfassen, während die andere sich lediglich der konkreten, erlebten Entwicklung des Geschehens widmet.<sup>181</sup> Im Hinblick auf Videospiele kann man dann sagen, dass ein Maximum an Linearität, sowohl im Gameplay, als auch in der Handlung, für stärkere Narrativität sorgt. Umgekehrt entfernt man sich langsam aus dem Bereich der Narratologie, je mehr Freiheiten die Spielerinnen und Spieler erhalten.

In einem Spiel wie dem zuvor erwähnten „Mass Effect“, in welchem man nicht bloß innerhalb des Gameplays gewisse Freiheiten genießt, sondern man als Spielerin beziehungsweise Spieler auch die Möglichkeit hat den Weg den die erzählte Geschichte einschlägt zu bestimmen oder zumindest zu beeinflussen, kann man über beide Blickwinkel an das Thema herangehen und sowohl strenge Narrativität als auch umfassende Interaktivität entdecken. Die konkrete Handlung die eine Spielerin oder ein Spieler beim Durchspielen von „Mass Effect“ erlebt, diese Summe ihrer beziehungsweise seiner Entscheidungen, fällt in den Bereich der Narrativität, da sie einen konkreten Pfad

<sup>180</sup> Simons, Jan: Narrative, Games, and Theory. 2007.  
<http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Zugriff: 15.6.2011).

<sup>181</sup> Vgl.: Ebenda.

darstellt und in Form einer Erzählung weitergegeben werden kann. Das Spielerlebnis ist jedoch nicht nur auf diese spezifische Geschichte einzuschränken, denn um zu diesem konkreten Ergebnis zu gelangen, müssen im Verlauf des Spieles Entscheidungen getroffen werden. All diese Freiheiten, die Gesamtheit der möglichen Handlungen, die sich unter Berücksichtigung aller vorhandenen Variablen ergeben können, stellen, zumindest für die Geschichte und ungeachtet des Gameplays, einen großen interaktiven Bestandteil des Spieles dar. Hinzu kommt das Gameplay an sich, wodurch die interaktive Komponente drastisch erweitert wird.

Zwar argumentiert Simons dafür, dass sich die Ansichten von Narratologen und Spieletheoretikern näher stehen als sie glauben<sup>182</sup>, dennoch kann man seine Aussagen nutzen und auf ihnen aufbauend zu dem Ergebnis kommen, dass Interaktivität und Narrativität in einem Verhältnis zueinanderstehen in dem eine Partei gewinnt, was die andere verliert. Simons betont zwar, dass er nicht der Ansicht ist, dass Spiel und Erzählung in einem solchen Verhältnis zueinanderstehen<sup>183</sup>, wobei diese Arbeit auch zustimmen würde, sieht man jedoch Narrativität und Interaktivität beide als Bestandteile eines Videospieles, so kann es nicht länger ausgeschlossen werden. Das Beispiel von „Mass Effect“ soll zeigen, dass die unterschiedlichen Perspektiven im Umgang mit Erzählung und Spiel allgemein auch im konkreten Fall von Narrativität und Interaktivität innerhalb eines Spieles angewandt werden können und sie in diesem Fall zwar miteinander verbundene Bestandteile des Ganzen sind, jedoch gleichzeitig Aspekte des Spiels darstellen, in deren Verhältnis ein gewisses Maß an Reibung gegeben ist.

Simons Art dieses Thema aufzugreifen ist jedoch bloß eine von mehreren Herangehensweisen. Eine erneute Erarbeitung der Forschungsfragen und Hypothesen im Hinblick auf das bisher gesammelte Wissen wird noch folgen, ebenso wie die konkrete Untersuchung im Hinblick auf eine kleine Auswahl an Videospiele. Zunächst soll jedoch der zweite, bereits klarer definierte Begriffszusammenhang um den sich diese Arbeit dreht, nämlich Beziehungen in Videospiele, kurz thematisiert werden.

---

<sup>182</sup> Vgl.: Simons, Jan: Narrative, Games, and Theory. 2007.  
<http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Zugriff: 15.6.2011).

<sup>183</sup> Vgl.: Ebenda.

## 5. Soziale Beziehungen in Videospiele

Soziale Beziehungen irgendwelcher Art findet man in jeglicher Form von Erzählung, sie sind jedoch nicht auf diese beschränkt. Sobald irgendwo mehr als eine Figur vorhanden ist, gibt es Beziehungen, ungeachtet dessen ob diese Figuren Teil einer komplexen Geschichte sind oder sich lediglich als Kontrahentinnen beziehungsweise Kontrahenten in einem Wettstreit, beispielsweise einer bestimmten Sportart, gegenüberstehen. Es muss auch erwähnt werden, dass in diesem Zusammenhang der Begriff Figur nicht einer so engen Definition unterliegt, wie es bei Charakteren innerhalb einer Geschichte der Fall ist. Um ein bereits zuvor verwendetes Beispiel ein weiteres Mal aufzugreifen, in „Pong“ werden die beiden Gegner<sup>184</sup> aufgrund technologischer Einschränkungen durch jeweils lediglich einen Strich dargestellt. Obwohl „Pong“ nicht über Narrativität und statt ausgearbeiteten Charakteren lediglich über Figuren ersetzende Striche verfügt, kann man in diesem Spiel eine Beziehung sehen. Die beiden Striche sind, um Begriffe zu nutzen die hier bereits verwendet wurden, Kontrahenten, Gegner. Nur eine Seite kann siegen, die andere muss verlieren. Das ist das Verhältnis welches zwischen ihnen besteht und es handelt sich dabei um die grundlegendste Form von Beziehungen in Videospiele. Sie findet sich zwar nicht in jedem, jedoch in der Mehrheit der Spiele, wobei es auch nicht wichtig ist ob Feinde mit einer künstlichen Intelligenz versehen sind und Spielerinnen sowie Spieler sich mit dem Computer messen, oder ob sie innerhalb eines Mehrspielermodus gegen reale Gegnerinnen und Gegner antreten. Hierbei sei jedoch erwähnt, dass eine Kluft zwischen jenen Beziehungen, welche sich aus dem Gameplay ergeben, und solchen, welche sich aus der Narrativität eines Spieles ergeben, entstehen kann. Man betrachte beispielsweise die Situation bei „Tekken“. Es geht in diesem Spiel, wie bei Vertretern des Genres üblich, um Kämpfe. Diese sind das zentrale Element des Gameplays und in Tekkens Mehrspielermodi können Spielerinnen und Spieler jede der vorhandenen Figuren auswählen und sie gegeneinander antreten lassen, selbst wenn die Handlung vorsieht, dass zwei Figuren enge Freunde sind. Hierbei könnte man noch argumentieren, dass es ein Wettstreit unter Freunden wäre.

---

<sup>184</sup> Da man es bei Pong mit geschlechtslosen Stellvertretern für tatsächliche Charaktere zu tun hat, wird an dieser Stelle, sowie im weiteren Verlauf, wenn von ihnen die Rede ist, bewusst darauf verzichtet die weibliche Form des Begriffes ebenfalls zu erwähnen.

Der Widerspruch zwischen den Arten von Beziehungen ist bei „Tekken Tag Tournament“<sup>185</sup> schon größer. Das zentrale Feature dieses Teils der Reihe ist, dass Spielerinnen und Spieler die Möglichkeit erhalten jeweils zwei Figuren auszuwählen und in aus zwei Personen bestehenden Teams anzutreten. Gemeinsam ein Team zu bilden ist ebenfalls eine Form von Beziehung, die Möglichkeit besteht jedoch ungeachtet jeglicher Handlung des Spieles, was heißt, dass auch Erzfeinde Seite an Seite kämpfen könnten.

Am deutlichsten wird, speziell in diesem Genre, die Problematik jedoch bei „Mortal Kombat“. Gemeint ist hier das Spiel von 2011, welches jedoch als Stellvertreter für die gesamte Reihe gesehen werden kann. Wie bei „Tekken“ können hier alle Figuren, ungeachtet ihrer Beziehungen untereinander, wie sie durch die Geschichte vorgeschrieben sind, gegeneinander kämpfen. Anders als bei „Tekken“ hören Kämpfe bei „Mortal Kombat“, sofern Spielerinnen und Spieler infolge eines Sieges die richtige Tastenkombination eingeben, jedoch nicht bloß mit einer Siegespose auf, sondern mit einer brutalen Hinrichtung des Gegners. An diesem Punkt wird deutlich, dass Beziehungen in Videospiele, welche Teil des Gameplays sind, und jene, die Teil der Handlung sind, sich sehr stark voneinander unterscheiden können. Dies muss jedoch nicht zwingend der Fall sein und ist überwiegend innerhalb von Mehrspielermodi auffällig, wo es jedoch selten als Problem gesehen wird, da diese Modi von (über Narrativität verfügenden) Einzelspielerkampagnen meist strikt getrennt sind. Wenn Mehrspielermodi über eigene Narrativität verfügen, dann handelt es sich hierbei in der Regel um kooperative Mehrspielermodi, also solche in denen Spielerinnen und Spieler nicht gegeneinander antreten, sondern zusammenarbeiten um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. In diesen Modi trifft man auch eher auf eine jener Arten von Beziehungen, die für diese Arbeit relevant sind, nämlich Freundschaften.

Freundschaften gab es ebenfalls bereits früh in Videospiele, wobei diese häufig jedoch nicht oder lediglich in geringem Ausmaß, innerhalb des Spieles als Freundschaften präsentiert und stattdessen öfters als gegeben angenommen wurden. Insbesondere innerhalb des Jump 'n' Run<sup>186,187</sup> Genres war und ist dieser Trend zu finden, wobei angemerkt werden soll, dass an dieser Stelle nebst Freundschaften auch Verwandtschaften im Sinne eines Geschwisterverhältnisses miteinbezogen werden, da diese grundsätzlich auf dieselbe Art gehandhabt werden.

<sup>185</sup> Vgl.: Tekken Tag Tournament. Entwickler: Namco. Publisher: Namco. Japan, 1999. Fassung: Playstation 2. Namco, 2000.

<sup>186</sup> Ein Genre, welches sich dadurch auszeichnet, dass Figuren durch Springen und Laufen Hürden und Feinde umgehen müssen, mitunter ohne diese direkt anzugreifen.

<sup>187</sup> Vgl.: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 440.

Das bekannte Beispiel für derartige Beziehungen innerhalb des Genres stellen die Mario Brüder, aus dem nach ihnen benannten „Mario Bros.“<sup>188</sup>, dar. In diesem Titel, welcher ebenfalls zu zweit gespielt werden kann, arbeiten die beiden Brüder noch aktiv und gleichzeitig zusammen. Ihren großen Bekanntheitsgrad verdanken die Figuren jedoch dem Nachfolgespiel, „Super Mario Bros.“<sup>189</sup>, mit über 40 Millionen verkauften Exemplaren<sup>190</sup> eines der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten. In diesem Spiel ist es so, dass sowohl Mario als auch sein Bruder Luigi für das gleiche Ziel kämpfen, man sie jedoch nicht zusammenarbeiten sieht. Spielt man das Spiel alleine, schlüpft man ohnehin nur in die Rolle von Mario. Erst innerhalb des Mehrspielermodus wird auch Luigi spielbar, allerdings nicht zeitgleich mit Mario, sondern immer wenn dieser ein Leben verloren hat. Die Brüder wechseln sich also ab. Aufgrund seines Erfolges kann „Super Mario Bros.“ als jenes Videospiele gesehen werden, welches zahlreiche andere Genrevertreter inspiriert hat, und so finden sich auch in diesen Freundschafts- oder Verwandtschaftsverhältnisse, welche nicht näher behandelt werden. Es gab jedoch einen Trend dazu die betroffenen Figuren gemeinsam darzustellen und nicht abwechselnd. In „Sonic the Hedgehog 2“<sup>191</sup> wurde ein Mehrspielermodus eingeführt in dem eine zweite Spielerin oder ein zweiter Spieler die Kontrolle über Tails, einen Freund Sonics, übernehmen kann. Beide Spielerinnen beziehungsweise Spieler bewegen sich hierbei gleichzeitig durch den gleichen Abschnitt des Spieles. Auch in „Donkey Kong Country“<sup>192</sup> spielt ein Duo die Hauptrolle. Der titelgebende Donkey Kong kämpft sich hier gemeinsam mit seinem Freund Diddy Kong durch Urwälder, Ruinen, Fabriken und mehr. Hier sind selbst im Einzelspielermodus, sofern einer der beiden nicht bereits von einem Gegner besiegt wurde, stets beide Protagonisten zu sehen wie sie Seite an Seite laufen und Spielerinnen und Spieler haben sogar die Möglichkeit nach Belieben zwischen beiden Charakteren zu wechseln. In „Banjo-Kazooie“<sup>193</sup> sind die beiden Protagonisten dann selbst im Einzelspielermodus immer zusammen, da hier Banjo, ein Bär, seine Begleiterin Kazooie herumträgt.

<sup>188</sup> Vgl.: Mario Bros.. Entwickler: Nintendo. Publisher: Nintendo. Japan, 1983.  
Fassung: Wii (Virtual Console). Nintendo, 2006.

<sup>189</sup> Vgl.: Super Mario Bros.. Entwickler: Nintendo Creative Department. Publisher: Nintendo. Japan, 1985.  
Fassung: Super Nintendo Entertainment System (Super Mario All-Stars). Nintendo, 1993.

<sup>190</sup> Vgl.: Mario Sales Data.  
[http://www.gamecubicle.com/features-mario-units\\_sold\\_sales.htm](http://www.gamecubicle.com/features-mario-units_sold_sales.htm) (Zugriff: 6.7.2011).

<sup>191</sup> Vgl.: Sonic the Hedgehog 2. Entwickler: Sonic Team/Sega Technical Institute. Publisher: Sega. Japan, 1992.  
Fassung: Playstation 3 (Sega Mega Drive Ultimate Collection). Sega, 2009.

<sup>192</sup> Vgl.: Donkey Kong Country. Entwickler: Rare. Publisher: Nintendo. Großbritannien/Japan, 1994.  
Fassung: Super Nintendo Entertainment System. Nintendo, 1994.

<sup>193</sup> Vgl.: Banjo-Kazooie. Entwickler: Rage. Publisher: Nintendo. Großbritannien/Japan, 1998.  
Fassung: Nintendo 64. Nintendo, 1998.

Diese Spiele sind im Verlauf einiger Jahre erschienen, und auch wenn die erwähnten Figuren in neueren Titeln häufiger unmittelbar zusammenarbeiten, so muss generell gesagt sein, dass kein Fokus auf die Darstellung der Freundschaften oder überhaupt von Beziehungen gelegt wird. Dies ist dem Genre zuzuschreiben, da selbst technologischer Fortschritt daran wenig geändert hat. Wie verhält es sich jedoch bei Freundschaften in anderen Genres?

Ego-Shooter waren über lange Zeit hinweg eine Angelegenheit in der man vorwiegend alleine tätig war. Spiele wie „Doom“<sup>194</sup> oder „Wolfenstein 3D“<sup>195</sup> haben einen Helden und Heerscharen an Gegnern, jedoch wenige Gefährten. In den späten Neunzigern kam es jedoch zu einem Wandel. In „Half-Life“, als Beispiel für einen handlungslastigeren Genrevertreter, traf man etwa häufig auf vielleicht nicht Freunde, aber zumindest freundlich gesinnte Randfiguren. Eine noch größere Rolle spielt jedoch, dass „Half-Life“ den Weg für „Counter-Strike“<sup>196</sup> geebnet hat. Ursprünglich eine Modifikation für „Half-Life“, wurde es aufgrund der Popularität auch als vollwertiges Spiel angeboten, von welchem, trotz der Verfügbarkeit der kostenlosen Modifikation, mehrere Millionen Exemplare verkauft wurden.<sup>197</sup> Der für diese Arbeit relevante Aspekt dabei ist die Tatsache, dass es sich um einen Mehrspielertitel handelt, welcher nicht alleine, sondern in Teams gespielt wird. Zahlreiche der beliebtesten Genrevertreter, wie etwa die „Call of Duty“-Reihe oder die „Battlefield“-Reihe, setzen auch heute noch auf diese Herangehensweise und gliedern sie sogar in ihre Einzelspielerkampagnen ein. Um ein Beispiel aus beiden Reihen zu nehmen, sowohl in „Call of Duty 4: Modern Warfare“ als auch in „Battlefield: Bad Company 2“ spielt man einen Soldaten, welcher gemeinsam mit seiner Einheit gegen Feinde kämpft, wobei die Kameraden als Freunde oder auch Mentoren fungieren.

---

<sup>194</sup> Vgl.: Doom. Entwickler: id Software. Publisher: id Software/GT Interactive/Activision/Atari/Sega/Valve Corporation/Williams Entertainment/Ocean Software. USA, 1993.  
Fassung: Game Boy Advance. Activision, 2001.

<sup>195</sup> Vgl.: Wolfenstein 3D. Entwickler: id Software/Interplay Entertainment/Ninjaforce/Stalker Entertainment/Nerve Software/Raven Software. Publisher: Apogee Software/Interplay Entertainment/BAM! Entertainment/Atari Corporation/MacPlay/Imagineer/Zodttd/id Software/Manacomm/GT Interactive/Activision/Valve Corporation. USA, 1992.  
Fassung: PC (Steam). Valve Corporation, 2007.

<sup>196</sup> Vgl.: Counter-Strike. Entwickler: Valve Corporation. Publisher: Sierra Entertainment/Microsoft Game Studios. USA, 2000.  
Fassung: PC. Sierra Entertainment, 2000.

<sup>197</sup> Vgl.: Remo, Chris: Analysis. Valve's Lifetime Retail Sales For Half-Life, Counter-Strike Franchises, 2008.

[http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=21319](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21319) (Zugriff: 10.7.2011).



Andere, modernere Spiele, wie „BioShock“<sup>198</sup>, „Portal“<sup>199</sup> oder „Portal 2“<sup>200</sup> beziehen noch weitere Facetten von Freundschaften mit ein. Sowohl in „BioShock“ als auch in „Portal 2“ hat meinen einen vermeintlich ständigen Begleiter und Freund, welcher lediglich zu hören ist und selten direkt mit der Spielerin oder dem Spieler interagiert, welcher sich nach etwa der Hälfte des Spieles plötzlich als der tatsächliche Bösewicht des Spieles herausstellt. Bei „BioShock“ wird damit eine vorgetäuschte Freundschaft dargestellt, während „Portal 2“ Verrat thematisiert. Bei „Portal 2“ kommt noch hinzu, dass die Spielerinnen und Spieler die zweite Hälfte des Spieles mit der primären Antagonistin des ersten Teiles sowie der ersten Hälfte des zweiten Teiles zusammenarbeiten müssen. Die Idee einer aus notwendiger Zusammenarbeit entstandenen Freundschaft steht damit im Raum und wird letztlich gezielt auf den Kopf gestellt, als die künstliche Intelligenz GLaDOS sehr wohl anfängt sich um die Protagonistin des Spiels zu sorgen, die Quelle dieser Sorgen jedoch sofort gelöscht wird. Ein weiterer Aspekt zum Thema Freundschaft der bei „Portal“ angesprochen werden sollte, sind die Würfel, welche Spielerinnen und Spieler immer wieder finden und einsetzen müssen um Aufgaben zu lösen. Diese werden als „Companion Cubes“ bezeichnet, also als Gefährten und sind in einigen Fällen mit Herzen verziert.



Abbildung 3: Ein „Companion Cube“ aus Portal.

<sup>198</sup> Vgl.: BioShock. Entwickler: 2K Boston/Digital Extremes/Feral Interactive/Demiurge Studios. Publisher: 2K Games. USA, 2007.

Fassung: Playstation 3. 2K Games, 2008.

<sup>199</sup> Vgl.: Portal. Entwickler: Valve Corporation. Publisher: Valve Corporation/Microsoft Game Studios/Electronic Arts. USA, 2007.

Fassung: Playstation 3 (The Orange Box). Electronic Arts, 2007.

<sup>200</sup> Vgl.: Portal 2. Entwickler: Valve Corporation. Publisher: Valve Corporation/Electronic Arts. USA, 2011.

Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011.

Tatsächlich können diese leblosen Würfel zumindest im ersten Teil als die einzigen „Freunde“ der Heldin Chell gesehen werden. Menschen kommen keine vor und jegliche vorkommende künstliche Intelligenz ist ein Gegner. GlADOS kommentiert diese mögliche Freundschaft zwischen Frau und Würfel sogar indem sie an einer Stelle anmerkt, dass der Würfel nie damit drohen wird Chell zu verletzen. Im selben Satz konfrontiert sie Spielerinnen und Spieler jedoch auch mit der Realität, dass dies auch daran liegt, dass der Würfel generell nicht in der Lage ist zu sprechen.

Ein Genre welches noch im Hinblick auf Freundschaften angeschnitten werden soll, sind Rollenspiele. Genauere Auseinandersetzungen mit diesem Genre werden anhand von Spielen von „BioWare“ (als Beispiel für westliche Rollenspiele) sowie „Final Fantasy“ (als Beispiel für japanische Rollenspiele) noch folgen, jedoch soll an dieser Stelle bereits angesprochen werden, dass Freundschaften in Rollenspielen schon besonders früh eine äußerst große Rolle gespielt haben. Ein Grund dafür ist der Umstand, dass in diesen Spielen häufig eine ganze Gruppe von Helden vorkommt. Im Fall von „Final Fantasy“ war dies bereits beim ersten Teil aus dem Jahr 1987 der Fall, und daran hat sich auch in den neuesten Teilen nichts geändert. Die einzelnen Mitglieder dieser Gruppen sollten sich voneinander unterscheiden, damit ein Maximum an Vielfalt geboten ist und unterschiedliche Beziehungen der einzelnen Gruppenmitglieder entstehen können. Es ist in diesem Punkt, dass sich die Beziehungen verändert haben. Heute wie damals sind die Mitglieder der Gruppe spätestens mit Ende des Spiels entweder generell untereinander befreundet oder zumindest Freundinnen und Freunde des Protagonisten beziehungsweise der Protagonistin, so es denn eine Figur gibt, die diese Funktion eher als andere erfüllt. Während man es im ersten Teil der „Final Fantasy“-Reihe jedoch lediglich mit vier Kriegern des Lichts zu tun hat, so sind bei „Final Fantasy XIII“ die Unterschiede schon größer. Zwei Figuren, Vanille und Fang, sind bereits länger Freundinnen und haben ein Geheimnis, welches sie vor den anderen verstecken, Protagonistin Lightning kann Gruppenmitglied Snow, den Verlobten ihrer Schwester, zu Beginn nicht leiden. Ein anderes Gruppenmitglied, Hope, lernt sie erst im Spiel kennen und es entsteht eine Freundschaft in der sie eine Mutterrolle übernimmt. Hope selbst verliert seine Mutter nämlich zu Beginn des Spieles und gibt Snow die Schuld dafür, weshalb er ihn lange Zeit als Feind sieht und sich erst nach vielen Stunden auch zwischen diesen Figuren eine Freundschaft entwickelt. Die Komplexität der Beziehungen der Figuren untereinander hat sich im Verlauf der Zeit verändert, sie hat stark zugenommen. Freundschaften an sich gab es jedoch schon in frühen Jahren, wieder sind diese frühen Beziehungen jedoch simpler gestaltet. In zahlreichen Genrevertretern, wie

auch, aber nicht ausschließlich, in den Spielen von BioWare, erhält man als Spielerin beziehungsweise Spieler heutzutage sogar die Möglichkeit selbst zu kontrollieren mit wem die eigene Figur sich anfreundet.

Genauer soll auf Freundschaften in Rollenspielen, im Rahmen der Auseinandersetzung mit „Final Fantasy“ sowie Spielen die von BioWare entwickelt wurden, eingegangen werden.

Seltener als Freundschaften, nicht zuletzt da ein Protagonist oder eine Protagonistin selten mehrere haben kann oder sollte, sind Beziehungen romantischer sowie sexueller Natur. Dennoch gab es auch diese, zumindest in angedeuteter Form, bereits in den früheren Jahren des Mediums. Das bekannteste Beispiel dürfte hierbei „Ms. Pac-Man“ darstellen. Allein der Name macht deutlich, dass man es bei der Figur der Ms. Pac-Man mit einem weiblichen Gegenstück zu Pac-Man selbst zu tun hat. Es ist naheliegend davon auszugehen, dass dieses weibliche Gegenstück eine Freundin oder Frau, in jedem Fall eine Partnerin für Pac-Man darstellt, eine Annahme die sich umso mehr anbietet, wenn man andere populäre weibliche Gegenstücke betrachtet, wie etwa Daisy Duck oder Minnie Mouse. Ms. Pac-Man hat, wie die beiden genannten Figuren, einen ähnlichen Namen wie das maskuline Original und wird primär durch die Ergänzung einer Schleife von diesem abgegrenzt. Es ist dann ebenfalls naheliegend, dass sie, wie Daisy Duck oder Minnie Mouse, als Beziehungspartnerin für ihre männliche Vorlage dient. Betrachtet man das Spiel, erübrigt sich jegliche Spekulation gänzlich, da die Beziehung in diesem deutlich vermittelt wird, wenn auch nicht innerhalb des Gameplays, sondern lediglich in Zwischensequenzen.

„(...) *Ms. Pac-Man's* cut-scenes constructed a simple narrative, even using movie-style scene markers to divide it into acts. 'Act 1: They Meet' shows the two Pacs falling in love (complete with floating cartoon heart); 'Act 2: The Chase' follows Ms. Pac-Man hunting down her man; and 'Act 3: Junior' shows a stork delivering a baby Pac-Man (who later went on to his own games).“<sup>201</sup>

Die Beziehung geht in diesem Fall sogar soweit, dass sie ein Kind bekommen und auch wenn dieses von einem Storch geliefert wird, so kann doch gesagt werden, dass hierbei nicht bloß eine romantische Beziehung besteht, sondern auch Sexualität berücksichtigt wurde, zumindest insoweit man bei zwei gelben Kugeln die überwiegend aus Mund

<sup>201</sup> Howells, Sacha A.: *Watching A Game, Playing A Movie. When Media Collide.* In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces*, London, 2002, S. 111.

bestehen überhaupt von Sexualität sprechen kann. Hier hätte man angedeutete Sexualität (in Form des Storches der das Kind liefert und damit stellvertretend für den sexuellen Akt, die Schwangerschaft sowie die Geburt gesehen werden kann) im Kontext einer Beziehung die auf Liebe aufbaut, wie das schwebende Herz zeigen soll.

Es gab jedoch auch unter früheren Spielen, zu einer Zeit als das Medium noch im Wachstum war und mit Spielzeug und damit einer jungen Zielgruppe in Verbindung gebracht wurde, solche, in denen Sexualität um ihrer selbst willen, ohne jegliche Form von Liebe, vorkam und mitunter sogar explizit, soweit es mit der damaligen Technologie möglich war, dargestellt wurde. Ein besonders bekanntes Beispiel hierfür ist das Videospiel „Custer's Revenge“.<sup>202,203</sup>

„In this game, the player took control of a naked General George Custer, who had to navigate a battlefield to have sex with an Indian maiden who was tied to a post. Although Mystique claimed the sex was just a consensual bondage escapade and not rape, Native American groups as well as the National Organization for Women believed the game promoted sexual violence and staged national protests against it.“<sup>204</sup>

Zwar gehen einige Kritiker so weit, dass sie dem Spiel Dinge unterstellen, die aufgrund technologischer Einschränkungen gar nicht möglich gewesen wären, wie eine detaillierte Darstellung des Eindringens des Penis<sup>205</sup>, aber an dem Grundproblem ändert es nichts. Das Spiel zeigt ein Szenario, so primitiv die Darstellung auch sein mag, welches, so man nicht die andersartige Erklärung der Entwickler kennt, als Vergewaltigung zu verstehen ist. Selbst wenn man akzeptiert, dass es lediglich eine ausgelebte Fantasie sein soll, so bleibt noch ein für diese Arbeit relevanter Umstand. Es handelt sich hierbei um ein eindeutig pornographisches Spiel. Keineswegs das einzige seiner Art, wenn auch eines der wenigen, welches einen größeren Bekanntheitsgrad erreicht hat.

<sup>202</sup> Vgl.: Custer's Revenge. Entwickler: Mystique. Publisher: Mystique. USA, 1982.

<sup>203</sup> Es war nicht möglich ein Exemplar dieses Spieles zum Zweck dieser Diplomarbeit zu erhalten. Es wird stattdessen auf andere Quellen verwiesen, welche seinen Inhalt thematisieren.

<sup>204</sup> Cassidy, William: Top Ten Shameful Games. 2002.  
<http://archive.gamespy.com/top10/december02/shame/index.shtml> (Zugriff: 11.7.2011).

<sup>205</sup> Vgl.: Dworkin, Andrea: Letter From a War Zone. 1986/1988/1993.  
<http://www.nostatusquo.com/ACLU/dworkin/WarZoneChaptIVG2.html> (Zugriff: 11.7.2011).

Ein weiterer bekannter Titel in dem Beziehungen und vor allem Sexualität eine große Rolle spielen ist die „Leisure Suit Larry“-Reihe, angefangen mit „Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards“.<sup>206</sup> Im Zentrum der Geschichte steht hierbei Larry, ein Mann der im Alter von 40 Jahren immer noch Jungfrau ist und vorhat dies zu ändern. Tatsächlicher Sex ist hierbei weniger zu erwarten, als Andeutungen und schmutziger Humor. Sex wird zum Ziel, welches selten (oder nie) erreicht wird. Was bleibt sind die Versuche der Protagonisten Frauen zu verführen, was die Reihe zu einer der wenigen ihrer Art (also Spiele außerhalb der Genres der Beziehungssimulationen sowie der interaktiven Romane), macht, in denen Beziehungen (sexueller oder anderer Art) im Zentrum des Interesses stehen. Bei „Leisure Suit Larry“, zumindest den ursprünglichen Teilen bis zur Veröffentlichung von „Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude“<sup>207</sup> (welches eine Sammlung von Minispielen darstellt), handelt es sich um Adventures beziehungsweise Abenteuerspiele. Ein weiteres Beispiel für ein Videospiel welches sich mit Sexualität auseinandersetzt, jedoch nicht den Genres angehört, von denen man einen solchen Inhalt erwarten würde, ist die „Lula“-Reihe. Die einzelnen Spiele dieser Reihe gehören unterschiedlichsten Genres an, so handelt es sich beim ersten Titel der Reihe, „Wet: The Sexy Empire“<sup>208,209</sup> um eine Wirtschaftssimulation im Bereich der Erotikindustrie. Sowohl die „Leisure Suit Larry“-Reihe als auch die „Lula“-Reihe behandeln das Thema Sexualität mit Humor und präsentieren sich in einem Stil, der eher an Comics oder Zeichentrickfilme erinnert, als an die Realität. Beide Aspekte tragen dazu bei, dass die dargestellten Inhalte harmloser wirken, als sie es eigentlich sind und beides hilft diese Spiele von anderen abzugrenzen, welche eventuell noch weiter gehen.

Ein Beispiel hierfür, wenn es sich dabei auch nicht um ein eigenständiges Spiel handelt, ist „Hot Coffee“, eine Modifikation des Spieles „Grand Theft Auto: San Andreas“.<sup>210</sup> „The (modification) involving Grand Theft Auto allows the game's male protagonist to have sex

---

<sup>206</sup> Vgl.: Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards. Entwickler: Sierra Entertainment. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 1987.

Fassung: PC (Leisure Suit Larry Collection). Sierra Entertainment, 2006.

<sup>207</sup> Vgl.: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Entwickler: High Voltage Software. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 2004.

Fassung: Playstation 2. Sierra Entertainment, 2004.

<sup>208</sup> Vgl.: Wet: The Sexy Empire. Entwickler: Interactive Strip/cdv Software Entertainment. Publisher: cdv Software Entertainment/Take-Two Interactive.

Fassung: PC. cdv Software Entertainment, 1998.

<sup>209</sup> Es soll an dieser Stelle angemerkt sein, dass die „Lula“-Reihe in keinerlei Zusammenhang zu dem zuvor bereits erwähnten Videospiel „Wet“ steht und die ähnlichen Titel der Spiele lediglich Zufall sind.

<sup>210</sup> Vgl.: Grand Theft Auto: San Andreas. Entwickler: Rockstar North. Publisher: Rockstar Games/Take-Two Interactive/Valve Corporation/Microsoft Game Studios. Großbritannien/USA, 2004.

Fassung: PC. Rockstar Games/Take-Two Interactive, 2005.

with the various girlfriends he meets in the game.“<sup>211</sup> Eine Möglichkeit die laut den Entwicklern von Hackern entworfen und in das Spiel integriert wurde.<sup>212</sup> Dagegen spricht jedoch, dass das Material auch innerhalb des Codes der Konsolenfassungen von „Grand Theft Auto: San Andreas“ gefunden wurde.<sup>213</sup> Dies spricht dafür, dass die Entwickler ursprünglich die sexuellen Inhalte sehr wohl in ihrem Spiel haben wollten, diese Möglichkeit dann jedoch aus dem Spiel entfernt haben, ohne die tatsächlichen Inhalte gänzlich zu entfernen. Interessant an diesem Fall ist, dass, obwohl in „Hot Coffee“ keine Genitalien zu sehen sind<sup>214</sup>, heftige Kritik von Politikern<sup>215</sup>, ein Entzug der bisherigen Altersfreigabe<sup>216</sup> und sogar Klagen, die eine Entschädigungssumme im Millionenbereich erforderten<sup>217</sup>, die Folge waren, während in „Grand Theft Auto: The Lost and the Damned“<sup>218</sup>, einer Erweiterung zu „Grand Theft Auto 4“<sup>219</sup>, ein völlig unverhüllter Penis zu sehen ist und dies keine negativen Folgen für Entwickler und Publisher hatte. Eine mögliche Erklärung hierfür ist, dass die entsprechende Szene aus „Grand Theft Auto: The Lost and the Damned“ nicht als sexuell oder erotisch zu sehen ist und der betroffene Penis nicht erigiert gezeigt wird, während man es in „Hot Coffee“ eindeutig mit Sex zu tun hat.

Es handelt sich dabei jedoch um Sex, den beide Parteien wollen. Ein noch kontroverseres Beispiel für Sexualität in Videospiele verzichtet darauf und stellt Vergewaltigungen, im Gegensatz zu „Custer's Revenge“, mithilfe moderner Technologie dar. Die Rede ist von „RapeLay“.<sup>220,221</sup> Ursprünglich bereits 2006 in Japan veröffentlicht, kam es Anfang 2009 zu größerer Bekanntheit, als westliche Medien und Politiker anfangen sich damit

<sup>211</sup> Hernandez, Raymond: Clinton Urges Inquiry Into Hidden Sex in Grand Theft Auto Game. 2005. <http://www.nytimes.com/2005/07/14/nyregion/14hillary.html> (Zugriff: 13.7.2011).

<sup>212</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>213</sup> Vgl.: Klaß, Christian: Weiter Ärger um versteckte Sex-Spielchen in GTA: San Andreas. 2005. <http://www.golem.de/0507/39306.html> (Zugriff: 13.7.2011).

<sup>214</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>215</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>216</sup> Vgl.: Crecente, Brian: Breaking. ESRB Recalls San Andreas, 2005. <http://kotaku.com/113506/breaking-esrb-recalls-san-andreas> (Zugriff: 13.7.2011).

<sup>217</sup> Vgl.: McWhertor, Michael: „Hot Coffee“ Suit Settlement May Cost Take-Two \$2.75 Mil. 2007. <http://blog.kotaku.com/320634/hot-coffee-suit-settlement-may-cost-take-two-275-mil> (Zugriff: 13.7.2011).

<sup>218</sup> Vgl.: Grand Theft Auto: The Lost and the Damned. Entwickler: Rockstar North/Rockstar Toronto. Publisher: Rockstar Games/Take-Two Interactive. Großbritannien/Kanada/USA, 2009. Fassung: Playstation 3. Rockstar Games/Take-Two Interactive, 2010.

<sup>219</sup> Vgl.: Grand Theft Auto 4. Entwickler: Rockstar North/Rockstar Toronto. Publisher: Rockstar Games/Take-Two Interactive/Valve Corporation. Großbritannien/Kanada/USA, 2008. Fassung: Playstation 3. Rockstar Games/Take-Two Interactive, 2008.

<sup>220</sup> Vgl.: RapeLay. Entwickler: Illusion Soft. Publisher: Illusion Soft. Japan, 2006.

<sup>221</sup> Es war nicht möglich eine Kopie des Spieles zum Zweck dieser Diplomarbeit zu bekommen. Aufgrund der hiermit verbundenen Kontroverse gibt es jedoch umfassende Berichterstattung über den Titel, auf welche stattdessen ausgewichen werden soll.

auseinanderzusetzen.<sup>222</sup> Eigentlich sollte das Spiel nicht außerhalb Japans vertrieben werden, über das Internet fand es jedoch auch den Weg auf zahlreiche westliche Computer.<sup>223</sup> Das Spiel erlaubt Spielerinnen und Spielern als männliche Hauptfigur weibliche Opfer zu verfolgen, zu berühren und schließlich zu vergewaltigen.<sup>224</sup> Anders als bei „Grand Theft Auto: San Andreas“, ist dies hier der zentrale Aspekt des Spieles. Es geht lediglich darum. Wie bei den Machern von „Custer's Revenge“ ist es auch hier so, dass die Entwickler mehr als bloß diesen einen pornographischen Titel produziert haben, lediglich eines jedoch zu dieser unglücklichen Berühmtheit gekommen ist. Interessant ist ebenfalls, dass die Kontroverse um das Spiel in erster Linie eine den Westen betreffende Sache war. In Japan wurde der Titel ganz legal und ohne größere Skandale zu verursachen auf den Markt gebracht und erst infolge der westlichen Kontroverse wurde die Produktion eingestellt.<sup>225</sup> Tatsächlich haben jedoch auch asiatische Politiker und Medien die Chance genutzt und sind im Anschluss an den Aufruhr im Westen massiv gegen Spiele pornographischen Inhaltes vorgegangen und haben ihnen die Schuld für Sexualverbrechen gegeben.<sup>226</sup> Die Situation erinnert auch hier wieder stark an die, die bei „Custer's Revenge“ gegeben war. Dies könnte als Argument dafür genutzt werden, dass sich im Verlauf der Jahre weniger geändert hat, als man annehmen möchte. Damals wie heute gehen Entwickler im Hinblick auf Sexualität an die Grenzen dessen was erlaubt ist oder akzeptiert wird. Grenzen die heutzutage, scheinbar vor allem in Japan, weit nicht so schnell überschritten sind wie damals. Im Falle von „RapeLay“ und „Hot Coffee“ hat man es etwa mit Figuren zu tun, deren Darstellungen weit näher an der Realität sind, als es jene aus der „Leisure Suit Larry“-Reihe, der „Lula“-Reihe oder auch, wenn auch durch technologische Einschränkungen bedingt, aus „Custer's Revenge“ sind. Darin liegt vielleicht eine der größeren Veränderungen der letzten Jahre. War „Custer's Revenge“ zu seiner Zeit noch einen Skandal wert, so wurden Spiele wie die „Leisure Suit Larry“-Reihe oder die „Lula“-Reihe schon eher akzeptiert und es braucht schon realitätsnähere Darstellung von Sex an sich oder gar von Vergewaltigungen, um größere Kontroversen

<sup>222</sup> Vgl.: Ashcraft, Brian: Why Is CNN Talking About Rapelay?. 2010.

<http://kotaku.com/5506016/why-is-cnn-talking-about-rapelay> (Zugriff: 14.7.2011).

<sup>223</sup> Vgl.: Lombardi, Frank: Christine Quinn rips 'horrifying' rape game Rapelay. 2009.

<http://www.nydailynews.com/news/2009/02/23/2009-02-23-christine-quinn-rips-horrifying-rape-gam.html> (Zugriff: 14.7.2011).

<sup>224</sup> Vgl.: Alexander, Leigh: And You Thought Grand Theft Auto Was Bad. Should the United States ban a Japanese „rape simulator“ game?, 2009.

<http://www.slate.com/id/2213073/> (Zugriff: 14.7.2011).

<sup>225</sup> Vgl.: Ashcraft, Brian: Years Later, Rapelay Making Waves In Japanese Press. 2009.

<http://kotaku.com/5248715/years-later-rapelay-making-waves-in-japanese-press> (Zugriff: 14.7.2011).

<sup>226</sup> Vgl.: Ashcraft, Brian: Japanese Politicians Contend Adult Game Cause Sex Crimes. 2009.

<http://kotaku.com/5263623/japanese-politicians-contend-adult-game-cause-sex-crimes> (Zugriff: 14.7.2011).

auszulösen.

Sexualität ist jedoch auch außerhalb von pornographischen Titeln und Modifikation wie „Hot Coffee“ in Videospielen zu finden. So etwa in „Fahrenheit“, wo die Art der Implementierung des Sex durchaus als riskant bezeichnet werden kann, selbst wenn ein Aufschrei in den Medien oder unter Politikern in diesem Fall ausblieb. Es gibt zwei Gründe, weshalb es dennoch dazu hätte kommen können. Zum einen ist der Sex, im Gegensatz zu anderen, dem Mainstream zuzuordnenden Videospielen, in denen es zu Sex kommt, nicht lediglich in Form einer Zwischensequenz präsentiert, sondern tatsächlich interaktiv und folgt dabei dem gleichen Steuerungssystem, wie die Mehrheit der Aktionen in „Fahrenheit“.<sup>227</sup> Interaktiver Sex stellt damit eher eine Parallele zu vielen pornographischen Titeln dar. Da dieser interaktive Sex auch gezeigt wird, wenn auch nicht allzu explizit, soll heißen, dass dabei keine Genitalien zu sehen sind, grenzt es sich gleichzeitig auch von Spielen ab, die über stellvertretend für Sex stehende Minispiele oder Quick Time Events verfügen, wie etwa die einzelnen Teile der „God of War“-Reihe, den Sex an sich jedoch nicht zeigen. Das Geschehen wird in diesen Fällen also durch Geräusche sowie durch die von Spielerinnen und Spielern verlangten Tastenkombinationen angedeutet, ohne wirklich sichtbar zu sein.

Der zweite Grund ist, dass eine spätere Sexszene, eine die nicht interaktiv ist und die im Gegensatz zu dem ersten genannten Beispiel nicht vermieden werden kann, Sex zwischen einer Frau und einem genau genommen bereits totem Mann gezeigt wird.<sup>228</sup> Eigentlich ist Lucas Kane, der betroffene Mann und einer der Protagonisten des Spiels, nicht tot im eigentlichen Sinne, da er noch bei Bewusstsein ist, in der Lage zu handeln, sich zu bewegen und mehr. Ein Vergleich mit einem Zombie mag schon eher passen, jedoch erfüllt die Figur weder hier noch an anderen Stellen des Spieles die Erwartungen, die mit fiktiven Geschöpfen wie Zombies verbunden sind. Dennoch ist es wohl am besten zu sagen er ist an dieser Stelle des Spieles untot, etwas, dass das Spiel selbst auch durch die Protagonistin Carla Valenti direkt anspricht, da sie ehe es zum Sex kommt kommentiert wie kalt Kanes Lippen doch sind.<sup>229</sup>

Aufgrund dieser beiden Umstände, wäre es nachvollziehbar gewesen, hätte das Spiel eine größere Menge an Leuten provoziert, aber eine ausführliche Behandlung in den Medien blieb aus. Interessant, vor allem, da es bei BioWares „Mass Effect“, einem vermeintlich harmloseren Spiel, sehr wohl negative Thematisierung der enthaltenen

<sup>227</sup> Vgl.: Fahrenheit. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Atari. Frankreich, 2005.

Fassung: Playstation 2. Atari, 2005, Level/Kapitel/Mission/Quest: 9 – Verlorene Liebe.

<sup>228</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: 36 – Unterirdischer Bogart.

<sup>229</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: 36 – Unterirdischer Bogart.



Sexszenen in den Medien gab.<sup>230</sup> In diesem Fall sollte jedoch ebenfalls berücksichtigt werden, dass die Unterstellung nicht bloß übertrieben sind, sondern schlicht nicht der Wahrheit entsprechen.<sup>231</sup> Die Sexszenen in „Mass Effect“ sind nicht interaktiv und sehr kurz. Es gibt Ansätze von Nacktheit, jedoch nicht mehr als einen unverhüllten Po oder Teil einer Brust, und der eigentliche Geschlechtsverkehr wird, ähnlich der Darstellung von Sex in Filmen die dem Mainstream angehören, lediglich angedeutet, aber nicht gezeigt. Dennoch hatte diese Kritik durch die Medien sichtbare Folgen. In BioWares „Dragon Age: Origins“ finden sich wieder Sexszenen, diesmal behalten die Figuren jedoch ihre Unterwäsche an. In „Mass Effect 2“<sup>232</sup> wird in den meisten Fällen lediglich ein Dialog vor dem Akt gezeigt, und selbst in den Fällen in denen auf den Sex eingegangen wird, bleibt es bei der Darstellung von Leuten in ihrer Unterwäsche.

Dieser Umstand hilft jedoch auch an eine Sache zu erinnern, die zu kritische Vertreter und Vertreterinnen der Medien vergessen haben. Es geht bei den Beziehungen in den Spielen BioWares, beziehungsweise in Titeln wie „Alpha Protocol“<sup>233</sup>, die in vielen Punkten von BioWares Spielen inspiriert wurden, weniger um den Geschlechtsverkehr, als um die Beziehung an sich. Spielerinnen und Spieler lassen ihre Figuren nicht einfach Sex haben, der Sex ist lediglich das Ergebnis einer sich entwickelnden Romanze, wobei diese, je nachdem mit welcher Figur der Protagonist beziehungsweise die Protagonistin eine Beziehung eingeht, äußerst unterschiedlich aussehen können. Da die Spiele BioWares im weiteren Verlauf noch behandelt werden, soll an dieser Stelle lediglich kurz „Alpha Protocol“ als Beispiel herangezogen werden. Eine große Rolle spielt hierbei wie man den Protagonisten, Michael Thorton, sehen beziehungsweise spielen will. Sollte man eine (oder gar mehrere) Beziehungen anfangen, bietet sich ein Vergleich mit der Figur des James Bond an, auch wenn er nicht zwingend ein Frauenheld sein muss und durchaus einer einzigen Dame treu sein kann. Insgesamt gibt es vier Frauen innerhalb des Spiels, mit denen es zu einer Beziehung oder zumindest zu Sex kommen kann (eine Unterscheidung die in einem Fall nötig ist). Anders als in den Spielen von BioWare sind die Damen keine ständigen Begleiter, wenn man also einen Dialog mit ihnen hat und mit ihnen flirten will, so sollte dabei die jeweilige Persönlichkeit der Person berücksichtigt

<sup>230</sup> Vgl.: Crecente, Brian: Keighley Sets Mass Effect Record Straight...Or Tries To. 2008. <http://kotaku.com/347350/keighley-sets-mass-effect-record-straight-or-tries-to> (Zugriff: 11.9.2011).

<sup>231</sup> Vgl.: Crecente, Brian: EA Calls Fox Out on „Insulting“ Mass Effect Inaccuracies. 2008. <http://kotaku.com/348187/ea-calls-fox-out-on-insulting-mass-effect-inaccuracies> (Zugriff: 18.7.2011).

<sup>232</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010. Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011.

<sup>233</sup> Vgl.: Alpha Protocol: The Espionage RPG. Entwickler: Obsidian Entertainment. Publisher: Sega. USA, 2010. Fassung: Playstation 3. Sega, 2010.

werden. Die deutsche Ex-Agentin SIE ist beispielsweise eher interessiert, wenn sich Thorton besonders aggressiv verhält. SIE ist auch in einem anderen Punkt jene Figur, die drastisch von der Norm des Spieles abweicht. Während Thorton mit den anderen Damen redet und sich nach und nach entweder etwas zwischen ihnen entwickelt oder er sie schlicht erfolgreich verführt, ist die Konsequenz bei SIE eine andere. In einer Szene nahe des Endes ist Thorton gefesselt und SIE nutzt die Gelegenheit um recht aggressiv ihr Interesse zu bekunden. Thorton kann darauf eingehen oder ablehnen. In beiden Fällen kommt es zum Sex mit dem noch gefesselten Thorton, was heißt, dass es in „Alpha Protocol“ möglich ist, dass der Protagonist vergewaltigt wird.<sup>234</sup> Es sollte jedoch angemerkt sein, dass von allen möglichen Romanzen, um bei diesem Begriff zu bleiben, jene mit SIE wohl die am schwierigsten zu erreichende ist. Es ist demnach unwahrscheinlich, dass Spielerinnen und Spieler diese Szene erreichen ohne bewusst mit SIE geflirtet zu haben und dementsprechend naheliegend, dass sie sich überwiegend dafür entscheiden würden, dass auch Thorton an SIE interessiert ist. Dies ändert jedoch nichts am Vorhandensein der Option.

Betrachtet man die Situation bei BioWare oder einem Titel wie „Alpha Protocol“, scheint Sexualität in modernen, westlichen Rollenspielen, jenen die dem Mainstream zuzuordnen sind, eine ziemlich große Rolle zu spielen. Wie ist die Lage bei asiatischen Genrevertretern? Hier sieht es anders aus, wie man erkennt, wenn man erneut die „Final Fantasy“-Reihe betrachtet. Tatsächlich hat sich im Verlauf der Jahre relativ wenig geändert im Hinblick auf Beziehungen und Geschichten an sich. Wie zuvor bereits erwähnt, waren Figuren früher tendenziell häufiger namenlose Stellvertreter für Spielerinnen und Spieler und hatten weniger komplexe Beziehungen. Die Kontrolle über diese Beziehungen liegt jedoch auch heute noch bei den Machern und nicht bei den Spielerinnen und Spielern. Asiatische Rollenspiele, in erster Linie sind damit jene aus Japan gemeint, neigen eher dazu eine Geschichte zu erzählen, Beziehungen, egal ob Freundschaften oder Romanzen, sind in der Hand der Autoren. Sexualität wird dabei zumeist übergangen und selbst die Beziehung an sich ist etwas, wozu es für gewöhnlich erst am Ende der Geschichte kommt. Um zu Vergleichen, in BioWares Videospielen kann man unterschiedliche Missionen jederzeit starten und es gibt nur wenige die zwingend in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden müssen. Ähnlich sieht es bei Romanzen aus. Diese können jederzeit initiiert werden und Figuren können, abhängig von den Taten der Spielerin beziehungsweise des Spielers schon sehr früh oder relativ spät in einer

---

<sup>234</sup> Vgl.: Alpha Protocol: The Espionage RPG. Entwickler: Obsidian Entertainment. Publisher: Sega. USA, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sega, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: Full Circle.

Beziehung sein. Anders bei japanischen Titeln wie der „Final Fantasy“-Reihe. Hier nimmt das Geschehen so seinen Lauf, wie die Entwickler es wollen und es ist naheliegend dass, wie in einem Film, die Spannung zwischen potentiellen Liebhabern möglichst spät, wenn nicht erst am Ende, aufgelöst wird.

Man betrachte das Beispiel „Final Fantasy VIII“.<sup>235</sup> Schon sehr früh wird deutlich, dass der schweigsame, verschlossene Protagonist Squall und die aufgeweckte Protagonistin Rinoa dazu bestimmt sind ein Paar zu werden, allein der Umstand, dass diese beiden in einer Umarmung das Logo des Spieles darstellen spricht dafür. Im Verlauf des Spieles kommen sie einander auch immer näher, nach und nach fängt Squall an sich ihr zu öffnen. Erst kurz vor dem Endkampf kommt es jedoch zu einer ganzen Reihe an Szenen, die die Beziehung der beiden vertieft und schließlich in der im Logo verewigten Umarmung kulminiert. Einen Kuss gibt es hierbei erst nachdem man das gesamte Spiel erfolgreich durchgespielt hat.



Abbildung 4: Die Umarmung zwischen Squall und Rinoa in „Final Fantasy VIII“.

Sowohl der Kuss als auch die Umarmung können als Gegenstücke zu Sexszenen in westlichen Rollenspielen gesehen werden, was zeigt wie zurückhaltend der Umgang mit Beziehungen in japanischen Titeln ist, obwohl sie mitunter eine große, ja sogar zentrale Rolle für die Handlung spielen, wie in „Final Fantasy VIII“, wo die Charakterentwicklung

<sup>235</sup> Vgl.: Final Fantasy VIII. Entwickler: Square. Publisher: Square/Sony Computer Entertainment/Eidos Interactive. Japan, 1999.  
Fassung: Playstation. Square/Sony Computer Entertainment, 1999.

des Helden zwar nicht ausschließlich, aber doch überwiegend durch seine Beziehung zu Rinoa vorangetrieben wird.

Da auf die „Final Fantasy“-Reihe im weiteren Verlauf noch eingegangen werden soll, sei an dieser Stelle nicht mehr dazu gesagt.

Ein Thema soll nun noch angeschnitten werden, ehe dieses Kapitel endet, nämlich Beziehungen in Onlinerspielen. Diese Spiele sind dazu ausgelegt, dass es zu Kontakten zwischen den Spielerinnen und Spielern kommt, Freundschaften zwischen ihnen und damit auch ihren Figuren können also erwartet werden, sei es indem sie aus einer bereits bestehenden Freundschaft hervorgehen oder sich erst im Verlauf des Spieles entwickeln. Das Verhältnis zwischen Spielerinnen und Spielern muss jedoch nicht mit Freundschaften aufhören. Romanzen zwischen den Figuren und sogar Ehen sind ebenfalls möglich und werden von den Entwicklern der Spiele auch unterstützt oder zumindest anerkannt, wie Kolo und Baur anhand des Beispiels „Ultima Online“ zeigen.

„The evolution of social formations among the game characters is stimulated by the design of the game environment and indeed, most game characters do not remain loners for long in the world of *Ultima Online*. A meeting calendar shows the players where and when they can participate with their game characters in different competitions or which weddings between 'male' and 'female' characters take place.“<sup>236</sup>

Von Seiten der Entwickler macht es auch durchaus Sinn Beziehungen oder gar Ehen zu fördern. Die Tatsache, dass man eine fiktive Welt gemeinsam mit anderen Spielerinnen und Spielern bevölkert, ist der zentrale Aspekt des Genres und der Grund weshalb Spielerinnen und Spieler in den meisten Fällen monatliche Gebühren zahlen müssen und auch bereit sind dies zu tun. Gleichzeitig sind die Chancen gut, dass eine Person ein Spiel über einen längeren Zeitraum spielt und damit häufiger die anfallenden Gebühren zahlt, wenn sie innerhalb der Spielwelt Freunde oder einen Partner beziehungsweise eine Partnerin für die eigene Figur gefunden hat.

Dieser Prozess ist dabei nicht mit tatsächlichen Romanzen zu verwechseln. Zwar gibt es Beziehungen die sich aus den Verhältnissen von Charakteren in Onlinerspielen entwickelt haben, gleichzeitig gibt es jedoch auch Leute, die mit ihren Figuren einfach eine Geschichte schaffen und diese von der Realität trennen. Naheliegend wäre es hier

<sup>236</sup> Kolo, Castulus/Baur, Timo: Living a Virtual Life. Social Dynamics of Online Gaming, 2004. <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/> (Zugriff: 19.7.2011).

auf Spielerinnen und Spieler zu verweisen, die Charaktere des jeweils anderen Geschlechts kreieren, doch kann nicht nur auf solche Fälle eingeschränkt werden, wie das Beispiel von Kelly Boudreau und ihrem Gefährten Terrorix zeigt, über den sie Folgendes sagt:

„Terrorix gave me a silver rose quartz engagement ring, I still have it on my character, and it was a big presentation when he gave it to me. And Nathan, even encouraged that we get married in the game, but not me and Nathan, me and Terrorix which I always found an interesting dynamic is how does your spouse support an in game marriage to somebody else, I mean, what is the mentality behind that? I don't know! I don't know, and to this day, I have always found it to be very interesting, because we would spend 10 – 12 hours online together and just be chatting about anything, everything, and nothing“.<sup>237</sup>

Boudreau ging eine Beziehung in einem Videospiele nicht bloß trotz realer Beziehung ein, sondern wurde von ihrem tatsächlichen Partner auch dabei unterstützt. Dennoch stellt sie auch den Sinn von Ehen in einem Spiel, in diesem Fall „Everquest“, in Frage.<sup>238</sup> Simon erklärt diese und andere Formen von Beziehungen wie sie in Onlinerollenspielen vorkommen können so:

„The concept of marriage is a widely available cross-cultural resource for reinforcing particular kinds of social relationships and separating them from other more routine kinds of interaction. Virtual marriages, mentorships and friendships are all, in this sense, unintentionally functional in generating positive social bonds between players beyond the simple sharing of game defined goals. These concepts (which often don't exist as such until their post-hoc reconstruction in biography) become ways of carving out forms of sociality from the otherwise amorphous tangle of encounters and interactions. (...) As players develop these relationships, they are no longer simply working together with shared goals but begin to share a relationship which both represents their difference from others and which may be counted on beyond the immediate needs of each player. In the case of virtual marriage the display can be more overt and public but is usually governed by conventional heterosexual norms (it is rare for two male avatars to declare or celebrate a virtual marriage). In the case of a mentor or close friendships however, the bond is

<sup>237</sup> Simon, Bart/Boudreau, Kelly/Silverman, Mark: Two Players. Biography and 'Played Sociality' in EverQuest, 2009.

[http://gamestudies.org/0901/articles/simon\\_boudreau\\_silverman](http://gamestudies.org/0901/articles/simon_boudreau_silverman) (Zugriff: 19.7.2011).

<sup>238</sup> Vgl.: Ebenda.

generated of without being explicitly named and thus evidence for the existence of these social forms exists only in the prevalence of players' memories of their close friends and mentors.<sup>239</sup>

Man kann Beziehungen in Onlinerollenspielen demnach durchaus mit realen Beziehungen vergleichen. Sie entwickeln sich aus Zweckgemeinschaften zur Erfüllung eines vom Spiel definierten Zieles und können wie im echten Leben zufällig entstehen, oder gezielt indem man bewusst Personen sucht, mit denen man häufiger spielen möchte, um stetiger Interaktion mit laufend wechselnden Fremden zu entgehen.

Ehen in solchen Spielen können auf zwei Arten gesehen werden. Zum einen mag es tatsächlich Beziehungen geben, die, einseitig oder von beiden Parteien ausgehend, als romantische Beziehungen gesehen werden. Beziehungen können sich aus Begegnungen in Chats und Foren entwickeln, es spricht nichts dagegen, dass selbiges auch in einem Spiel möglich ist, wo dort doch auch Freundschaften entstehen können. Andererseits können virtuelle Ehen eben das Ergebnis einer engen Freundschaft sein. Wie Simon erklärt hat, verstärken Ehen ein soziales Verhältnis zwischen zwei Personen und trennen dieses Verhältnis von gewöhnlicheren Beziehungen. Im Falle eines Videospieles muss dies nicht zwingend heißen, dass man es mit einer romantischen Beziehungen zu tun hat. Zwei Spielerinnen oder Spieler können lediglich besonders gute Freunde sein oder zumindest die besten Freunde die sie innerhalb dieser fiktiven Welt haben. Zur Bestätigung und Verdeutlichung dieser Freundschaft nach außen, sowie auch zum Weitererzählen der Geschichten ihrer Avatare (denn es sind nicht bloß Spielerinnen und Spieler, sondern auch von ihnen geschaffene Figuren, die Beziehungen jeglicher Art eingehen), kann eine Ehe eingegangen werden, nicht wirklich zwischen Spielerinnen und Spielern, sondern eben bloß zwischen Figuren die sie geschaffen haben.

Die Entwicklung von Beziehungen bot sich schon in den Anfängen des Genres an und ist untrennbar mit ihm verbunden. Veränderungen zeigen sich erneut in erster Linie durch den technologischen Fortschritt bedingt und damit durch die Möglichkeiten die den Spielerinnen und Spielern gegeben sind um ihre Beziehungen zu entwickeln. Die Bedeutung von Beziehungen war auch Entwicklern schon früh klar, da selbst ein früher Genrepräsentant wie „Ultima Online“ den Spielerinnen und Spielern erlaubt Ehen zu schließen.

Mehr sei zu Beziehungen in Onlinerollenspielen sowie in Videospiele allgemein an

<sup>239</sup> Simon, Bart/Boudreau, Kelly/Silverman, Mark: Two Players. Biography and 'Played Sociality' in EverQuest, 2009.

[http://gamestudies.org/0901/articles/simon\\_boudreau\\_silverman](http://gamestudies.org/0901/articles/simon_boudreau_silverman) (Zugriff: 19.7.2011).

dieser Stelle nicht gesagt. Es gilt nun das im bisherigen Verlauf dieser Arbeit gesammelte Wissen miteinzubeziehen, wenn sich erneut mit den Forschungsfragen und Hypothesen auseinandergesetzt wird.

## 6. Erneute Aufarbeitung der Forschungsfragen und Hypothesen

Die erste zuvor aufgestellte Forschungsfrage lautet:

- ⤴ **Forschungsfrage 1: Wie häufig findet sich Narrativität in Videospielen?**

Die folgenden drei Hypothesen sollten diese Frage beantworten.

- ⤴ **Hypothese 1: Narrativität findet sich häufig in Videospielen, in bestimmten Genres (wie etwa Sportspielen) jedoch kaum bis gar nicht.**
- ⤴ **Hypothese 2: Narrativität findet sich, bedingt durch den technischen Fortschritt, in neueren Videospielen häufiger als in älteren Vertretern des Mediums.**
- ⤴ **Hypothese 3: Jedes Videospiel hat das Potential zur Narrativität, obwohl sie kein grundlegendes Feature von Videospielen ist.**

Die zweite Hypothese kann weiterhin bestehen. Das bisher Erfahrene spricht dafür, dass die Häufigkeit, sowie auch die Komplexität, von Geschichten im Verlauf der Zeit und bedingt durch den technischen Fortschritt zugenommen hat, wenngleich bestimmte Genres, wie Rollenspiele, auch in der Vergangenheit häufig über ausgearbeitete Handlungen verfügt haben. Die dritte Hypothese soll ebenfalls unverändert bleiben, da, wie gezeigt wurde, selbst Titel in denen man es nicht erwarten würde, wie beispielsweise „Ms. Pac-Man“, Geschichten erzählt werden können. Das Potential zur Narrativität ist grundsätzlich immer gegeben, aber da nicht jedes Videospiel über sie verfügt, steht auch fest, dass sie kein grundlegendes Feature von ihnen ist.

Die erste Hypothese muss jedoch überarbeitet werden. Mag sie in den frühen Jahren des Mediums der Wahrheit entsprochen haben, so ist es heute immer öfter so, dass auch Genres wie Sportspiele über Geschichten verfügen. Es bietet sich eine Veränderung der Hypothese wie folgt an.

- ⤴ **Hypothese 1: Narrativität findet sich häufig in Videospielen, in bestimmten Genres (wie etwa Sportspielen) jedoch seltener als in anderen.**

Hierdurch wird der Unterschied zwischen den Genres im Hinblick auf Narrativität berücksichtigt, jedoch nicht ausgeschlossen, dass sie auch in diesen Genres mit



Regelmäßigkeit zu finden ist.

Die zweite Forschungsfrage beschäftigt sich mit der Darstellung von Narrativität in Videospiele.

⤴ **Forschungsfrage 2: Wie kann sich Narrativität in Videospiele gestalten?**

Die aufgestellte Hypothese hierzu war die Folgende.

⤴ **Hypothese 4: Die Gestaltung von Narrativität in Videospiele wird durch jene in Film und Fernsehen beeinflusst.**

Eine Hypothese die sich zu bewahrheiten scheint, wenn man das bisher gesammelte Material, ungeachtet dessen ob sich bei diesen Quellen um Videospiele an sich oder andere Auseinandersetzungen mit ihnen gehandelt hat, berücksichtigt. In manchen Fällen wurde die Ähnlichkeit zwischen der Gestaltung von Narrativität in Videospiele und jener in Film und Fernsehen sogar direkt angesprochen.

Als nächstes gilt es sich mit dem Verhältnis zwischen Narrativität und Interaktivität in Videospiele auseinanderzusetzen.

⤴ **Forschungsfrage 3: Wie verhalten sich Narrativität und Interaktivität in Videospiele zueinander?**

Es wurde und wird hierbei von einem Konflikt ausgegangen der zwischen diesen beiden besteht.

⤴ **Hypothese 5: Narrativität und Interaktivität in Videospiele sind entweder strikt voneinander getrennt oder sie stehen in einem Verhältnis zueinander, wobei, wenn auf einen der beiden Aspekte mehr Wert gelegt wird, der andere dementsprechend darunter zu leiden hat.**

Auch diese Hypothese hat sich bisher bewahrheitet. Je mehr ein Titel eine eigene Geschichte erzählen will, umso mehr muss den Spielerinnen und Spielern die Kontrolle entzogen werden. Zwischensequenzen sind das beste Beispiel hierfür. In Fällen wie „Ms. Pac-Man“ kann die Narrativität auch strikt vom eigentlichen Gameplay getrennt betrachtet werden, da der Zusammenhang zwischen beiden Aspekten so gut wie nicht vorhanden ist, und lediglich Erfolg im Spiel durch eine Fortsetzung der Handlung belohnt wird. Titel wie „Die Sims 3“ hingegen lassen den Spielerinnen und Spielern zahlreiche Freiheiten, verfügen jedoch über keine erwähnenswerte eigene Geschichte. Es besteht die Option für Spielerinnen und Spieler eigene Geschichten zu entwickeln, in dem Moment in dem diese jedoch weitergegeben werden, sei es als Erzählung, als Bildgeschichte oder als Film, sind

sie schon wieder ein für Rezipienten passiver und nicht interaktiver Prozess. Auch diese Hypothese bleibt demnach vor dem letzten größeren Abschnitt dieser Arbeit unverändert.

Die nächste Forschungsfrage befasst sich mit Beziehungen in Videospiele.

⤴ **Forschungsfrage 4: Wie können sich Beziehungen in Videospiele gestalten?**

Die Hypothese hierzu lautet:

⤴ **Hypothese 6: Die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele wird durch jene in Film und Fernsehen beeinflusst.**

Diese muss jedoch überarbeitet und erweitert werden. Wie die Auseinandersetzung mit Spielen wie „Die Sims 3“ nämlich gezeigt hat, existieren Beziehungen auch unabhängig einer von den Entwicklern geschaffenen Narrativität. Narrativität an sich ist zwar noch gegeben, eben jene die die Spielerinnen und Spieler schaffen, doch existiert in diesen Fällen auch eine an Film und Fernsehen erinnernde Inszenierung erst dann, wenn sie von den Nutzerinnen und Nutzern geschaffen wird. Von Grund auf gegeben ist sie hingegen lediglich dann, wenn sie von den Entwicklern intendiert war, also diese schon Wert auf dieses narrative Element des Spieles gelegt haben. Eine überarbeitete Hypothese soll deshalb lauten:

⤴ **Hypothese 6: Die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele, wird durch jene in Film und Fernsehen beeinflusst, wobei die Ähnlichkeiten zunehmen wenn das Spiel größeren Wert auf Narrativität legt und abnehmen, wenn Interaktivität eine größere Rolle spielt.**

In dieser Form hat sich die Hypothese bisher bewahrheitet, wobei ebenfalls zu berücksichtigen ist, dass die Darstellung von Beziehungen als Element von Handlungen sich ebenso wie die Darstellung von Geschichten an sich im Verlauf der Jahre, durch den technologischen Fortschritt bedingt, verändert hat. Dies wird vor allem bei der Darstellung von Sexualität deutlich, wenn man Titel wie „Custer's Revenge“ mit dem Sex in einem Spiel wie „Fahrenheit“ vergleicht. Hierzu soll deshalb eine neue Hypothese aufgestellt werden, welche damit die neue siebte Hypothese ist.

⤴ **Hypothese 7: Die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele hat sich, durch den technologischen Fortschritt bedingt, im Verlauf der Jahre verändert.**

Die letzte zuvor bereits aufgestellte Forschungsfrage bezieht sich auf den Konflikt

zwischen Narrativität und Interaktivität und seinen Einfluss auf die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele.

- ⤴ **Forschungsfrage 5: Wie wirkt sich der Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität auf die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele aus?**

Die Hypothese hierzu ist nicht länger die siebte, sondern nun die achte Hypothese.

- ⤴ **Hypothese 8: Beziehungen in Videospiele sind entweder ausschließlich ein Teil der Narrativität und als solcher strikt von den interaktiven Elementen eines Videospiele (dem Gameplay) getrennt, oder sie verfügen sowohl über eine in der Narrativität verankerte Seite, als auch über eine interaktive Seite, wobei beide Seiten in einem Verhältnis zueinander stehen, wodurch, wenn auf eine der beiden mehr Wert gelegt wird, die andere dementsprechend darunter zu leiden hat.**

Mehr als für jede andere Hypothese, erfordert diese eine ausführlichere Auseinandersetzung mit konkreten Spielen, es kann jedoch gesagt sein, dass bisherige Erkenntnisse diese Hypothese unterstützen. Titel wie „Ms. Pac-Man“ weisen beispielsweise eine strikte Trennung auf. Spiele mit einem Fokus auf Narrativität in denen Beziehungen vorkommen, etwa mehrere Teile der „Final Fantasy“-Reihe, zeigen diese in an Filmen erinnernde Zwischensequenzen, während bei Titeln in denen Beziehungen interaktiver sind, das beste Beispiel hierfür sollten Onlinerollenspiele sein, Beziehungen sich unabhängig jeglicher, vom Spiel ausgehender, Handlung entwickeln können und Narrativität nicht vom Spiel, sondern von Spielerinnen und Spielern selbst geschaffen werden muss.

Ein Aspekt der sich aus der bisherigen Auseinandersetzung ergeben hat und welcher auch der Auswahl der Videospiele, die im weiteren Verlauf einer genaueren Betrachtung unterzogen werden sollen, entgegenkommt, ist der Unterschied zwischen Videospiele – und ihrem Umgang mit Beziehungen im Hinblick auf Narrativität und Interaktivität – je nachdem ob es sich dabei um Titel westlichen oder asiatischen Ursprungs handelt.

- ⤴ **Forschungsfrage 6: Gibt es zwischen westlichen und asiatischen Videospiele Unterschiede in der Darstellung von Beziehung im Hinblick auf Narrativität und Interaktivität?**

Die zentrale Annahme, die aus den eingesetzten Quellen hervorgegangen ist, ist jene, dass in asiatischen Spielen die Narrativität eine größere Rolle spielt als die Interaktivität und den Spielerinnen und Spielern tendenziell häufiger die Kontrolle entzogen wird,

sowohl was das Geschehen allgemein betrifft, als auch im sehr speziellen Fall von Beziehungen. Die Hypothese hierzu soll aus diesem Grund wie folgt lauten.

- ⋆ **Hypothese 9: Asiatische Videospiele tendieren eher zu einem Fokus auf Narrativität, während westliche Spiele eher auf Interaktivität konzentriert sind. Dies führt dazu, dass Beziehungen in asiatischen Spielen den Spielerinnen und Spielern tendenziell weniger Freiheiten bieten, als es bei westlichen Titeln der Fall ist.**

Ob diese und die anderen Hypothesen auch bestehen, wenn man sich genauer mit einzelnen Videospiele auseinandersetzt, wird der nächste Abschnitt zeigen, in welchem vier konkrete Titel genauer hinsichtlich Beziehungen zwischen Narrativität und Interaktivität untersucht werden.

## 7. Konkrete Untersuchung

Am Anfang der bereits mehrfach angesprochenen konkreten Untersuchung einiger Titel steht jedoch nicht bereits diese Auseinandersetzung, sondern die Vorstellung der ausgewählten Titel und der Gruppen von Spielen denen sie angehören, sowie eine Begründung der getroffenen Entscheidung.

Die erste dieser Gruppen besteht aus Spielen des Entwicklers BioWare. Diese wurden ausgewählt, da in der Mehrheit der von diesem Studio produzierten Titel soziale Beziehungen jeglicher Art eine äußerst wichtige Komponente des Gesamtwerks darstellen, insbesondere in neueren Spielen wie „Dragon Age: Origins“ oder „Mass Effect“. Selbst vor dem, zumeist zurückhaltenden, Umgang mit Sexualität schreckt man in diesen Titeln nicht zurück, wenngleich die Spiele hierfür von Medien mitunter kritisiert werden.<sup>240</sup> BioWare inkludiert Freundschaften, Romanzen und Sex in den Videospielen die es entwickelt und überlässt es dabei verstärkt den Spielerinnen und Spielern diese Beziehungen zu beeinflussen oder überhaupt erst zu ermöglichen. Aus diesem Grund wurde es ausgewählt. Es dient hierbei auch als ein Beispiel für ein westliches Videospiel. Die Frage ist an dieser Stelle welches der zahlreichen, von BioWare entwickelten Spiele genauer betrachtet werden soll. Wie sehr der technologische Fortschritt der Inszenierung des Geschehens und damit der Narrativität entgegenkommt wurde bereits angeschnitten und es bietet sich aus eben diesem Grund auch an sich auf einen aktuelleren Titel festzulegen. In Frage kämen also ein Teil der „Mass Effect“-Reihe oder ein Vertreter der „Dragon Age“-Reihe. „Mass Effect 2“ ist hierbei die interessanteste Option, da es eine direkte Fortsetzung der Geschichte des Vorgängers ist, was auch bedeutet, dass im Hinblick auf Beziehungen Aspekte wie Treue gegenüber eventuellen vergangenen Beziehungspartnerinnen oder Partnern thematisiert werden können. Im Gegensatz hierzu greift „Dragon Age II“ zwar sehr wohl Handlungselemente aus dem Vorgänger auf, durch den Wechsel der Hauptfigur ist es jedoch nicht möglich eine in „Dragon Age: Origins“ angefangene Beziehung fortzusetzen oder abubrechen. Es soll also „Mass Effect 2“ genauer untersucht werden.

Bei der nächsten Gruppe, welche zuvor bereits den Titeln von BioWare gegenübergestellt

<sup>240</sup> Vgl.: Crecente, Brian: Keighley Sets Mass Effect Record Straight...Or Tries To. 2008.  
<http://kotaku.com/347350/keighley-sets-mass-effect-record-straight-or-tries-to> (Zugriff: 11.9.2011).

wurde, handelt es sich um eine Reihe an asiatischen Videospielen, nämlich die „Final Fantasy“-Reihe. Ähnlich wie bei BioWare legen auch diese Spiele großen Wert auf Narrativität. Freundschaften, bedingt durch den Umstand, dass es in diesem Genre üblich ist eine ganze Gruppe an Hauptfiguren zu haben, ziehen sich durch die gesamte Reihe, während auch Beziehungen häufig vorkommen und mitunter sogar von zentraler Bedeutung für die Handlung des Spieles sind. Es ist auch aus diesem Grund, dass nicht „Final Fantasy XIII“, der aktuellste und grafisch zweifellos fortgeschrittenste Teil der Reihe, einer genaueren Betrachtung unterzogen werden soll, sondern „Final Fantasy X“, das aktuellste Beispiel der Reihe, in dem, ähnlich wie in dem zuvor schon angesprochenen „Final Fantasy VIII“ oder anderen älteren Ablegern der Serie, wie beispielsweise „Final Fantasy VII“<sup>241</sup> und „Final Fantasy IX“<sup>242</sup>, eine romantische Beziehung zwischen zwei spielbaren Hauptfiguren ein wichtiger Aspekt der Geschichte ist. Die Entscheidung wurde ebenfalls von dem Umstand beeinflusst, dass „Final Fantasy X“, anders als die vorhergehenden „Final Fantasy“-Titel, über eine Sprachausgabe verfügt. Ein Umstand, der bei den anderen, genauer zu untersuchenden Spielen ebenfalls gegeben ist. Es ist im Sinne eines möglichst ausgeglichenen Verhältnisses zwischen den einzelnen Titeln, wenn die Differenz zwischen ihnen im Hinblick auf (durch den technologischen Fortschritt bedingte) Aspekte wie die Grafik oder eben dem Vorhandensein einer Sprachausgabe nicht zu groß wird. „Final Fantasy X“ erfüllt dieses Kriterium und erscheint gleichzeitig am geeignetsten für eine Untersuchung hinsichtlich des Themas dieser Arbeit, weshalb es ausgewählt wurde.

Das dritte Spiel soll wieder ein von einem westlichen Studio, nämlich dem französischen Spieleentwickler Quantic Dream, produzierter Titel sein. Zwar hat Quantic Dream erst drei Videospiele veröffentlicht, die Spiele des Studios bieten sich jedoch besonders an, da sie größten Wert darauf legen eine Geschichte zu erzählen. Gerade dieser Umstand wurde auch von Kritiken häufig hervorgehoben und gelobt. So heißt es etwa in der im April 2004 veröffentlichten Ausgabe von „Playstation 2 – Das offizielle Magazin“<sup>243</sup> über Quantic Dreams zweites Spiel, „Fahrenheit“:

„Angst, Verzweiflung, Freude, Rührung – David Cage sieht keinen Grund, wieso man mit einem Spiel nicht dieselben Emotionen

<sup>241</sup> Vgl.: Final Fantasy VII. Entwickler: Square. Publisher: Square/Sony Computer Entertainment/Eidos Interactive. Japan, 1997.

Fassung: Playstation (Platinum). Square/Sony Computer Entertainment, 1997.

<sup>242</sup> Vgl.: Final Fantasy IX. Entwickler: Square. Publisher: Square/Infogrames. Japan, 2000.

Fassung: Playstation. Square, 2001.

<sup>243</sup> Vgl.: Playstation 2. Das offizielle Magazin, Höchberg.

wecken können sollte, wie mit einem Film. (...) Unser Tipp: Wer eine intensive Atmosphäre und eine 'richtige' Story stumpfer Action vorzieht, sollte 'Fahrenheit' auf seiner persönlichen 'Auf diese Spiele warte ich sehnlichst'-Liste aufnehmen – bei uns steht's drauf!“<sup>244</sup>

David Cage, Gründer von Quantic Dream, geht sogar soweit, dass er sagt sein Studio hat das Genre des interaktiven Geschichtenerzählens gegründet und beansprucht es für sich.<sup>245</sup>

Es ist jedoch nicht bloß das narrative Element, welches die Spiele von Quantic Dream so geeignet macht, sondern auch die große Rolle die zwischenmenschliche Beziehungen in ihnen spielen, wie folgende Aussage über die aktuellste Veröffentlichung von Quantic Dream, „Heavy Rain“, zeigt.

„You kill people in the game only slightly more often than you control the brushing of the hero's teeth or the helping of the hero's son to do his homework. It was made by Cage and his team at French development studio Quantic Dream with the intent to let player feel subtler emotions than standard action-game rage: anxiety and worry, concern, and the erosion of moral certitude.“<sup>246</sup>

Gerade Dinge wie die Tatsache, dass man die Option hat dem Sohn des Protagonisten bei seinen Aufgaben zu helfen, und dies ist lediglich ein Beispiel unter zahlreichen ähnlichen Momenten, machen die Titel von Quantic Dream zu einer mehr als in den Rahmen dieses Themas passenden Gruppe von Videospiele.

Da Quantic Dream ein recht junges Studio ist, kommen sowohl „Heavy Rain“ als auch „Fahrenheit“ als relativ aktuelle Spiele für eine genauere Untersuchung in Frage. Beziehungen jeglicher Art, egal ob freundschaftlich, romantisch oder sexuell, kommen in beiden Titeln vor. Da keiner von beiden aufgrund des Inhaltes eher geeignet scheint, bietet es sich an mit „Heavy Rain“ das aktuellste und grafisch fortschrittlichste von Quantic Dream produzierte Spiel auszuwählen.

Abschließend soll ein Spiel von Team Ico ausgewählt werden, womit erneut ein asiatisches Studio vertreten ist. Ähnlich wie bei Quantic Dream ist die Zahl der von Team

<sup>244</sup> Szedlak, Thomas: Fahrenheit. In: Playstation 2. Das offizielle Magazin (04/2004), Höchberg, 2004, S. 59.

<sup>245</sup> Vgl.: Joscelyne, Svend: David Cage. We Own The Interactive Story-Telling Genre, 2011. <http://spong.com/article/24024/David-Cage-We-Own-The-Interactive-Story-Telling-Genre> (Zugriff: 11.8.2011).

<sup>246</sup> Totilo, Stephen: A Plea For Games To Grow Up. 2011. <http://blog.kotaku.com/5775640/a-plea-for-games-to-grow-up> (Zugriff: 11.8.2011).

Ico produzierten Spiele noch sehr gering, mit gegenwärtig lediglich zwei Titeln, „Ico“ und „Shadow of the Colossus“. Beziehungen spielen hierbei jedoch wieder eine große Rolle, insbesondere im Fall von Ico, ein Spiel, welches auch Quantic Dreams Gründer David Cage bewundert.<sup>247</sup> In beiden Titeln hat man jeweils einen Begleiter, doch während es sich bei „Shadow of the Colossus“ um ein Pferd handelt, ist es bei „Ico“ ein Mädchen, Yorda, welches man als Protagonist beschützen muss. Dies ist der Kern des Gameplays und der Handlung gleichermaßen, was es umso reizvoller macht sich mit eben diesem Spiel auseinanderzusetzen. Die Wahl fällt also auf „Ico“ als das vierte und zugleich letzte Videospiel, welches im einer genaueren Betrachtung unterzogen werden soll.

Zunächst soll an dieser Stelle jedoch ein Blick auf BioWares Spiele allgemein und speziell „Mass Effect 2“ geworfen werden.

## 7.1.BioWare

BioWare wurde 1995 von den Medizinern Greg Zeschuk, Ray Muzyka und Augustine Yip gegründet.<sup>248</sup> Erfolg feierte das Studio mit seinen Rollenspielen und BioWare wurde und wird von vielen mit hochqualitativen Vertretern dieses Genres gleichgesetzt.<sup>249</sup> Ein Anspruch, den die Entwickler selbst an sich stellen. So heißt es auf der offiziellen Seite von BioWare<sup>250</sup>: „BioWare develops high-quality console, PC and online role-playing games, focused on rich stories, unforgettable characters and vast worlds to discover.“<sup>251</sup>

Hier wird ebenfalls angesprochen wie wichtig Figuren und Geschichten für Titel von BioWare sind oder es zumindest sein sollten. Hierzu muss auch gehören, dass eine fiktive Person nicht alleine steht, sondern über Beziehungen aller Art verfügt. Hierbei stößt man auf einen interessanten Unterschied zwischen Videospielen und zahlreichen vergleichbaren Filmen. David Mamet spricht davon, dass man in Filmen, vor allem solchen, in denen es einen Helden gibt, der das Gesetz beziehungsweise die Gerechtigkeit vertritt, häufig mit einer Fantasie der Omnipotenz konfrontiert wird. Selten

<sup>247</sup> Vgl.: Szedlak, Thomas: Fahrenheit. In: Playstation 2. Das offizielle Magazin (04/2004), Höchberg, 2004, S. 59.

<sup>248</sup> Vgl.: Whitehead, Dan: The History of BioWare. 2007.  
<http://www.eurogamer.net/articles/the-history-of-bioware-article> (Zugriff: 14.8.2011).

<sup>249</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>250</sup> Vgl.: BioWare. A Division of EA.  
<http://www.bioware.com/> (Zugriff: 17.11.2011).

<sup>251</sup> About BioWare.  
<http://www.bioware.com/about> (Zugriff: 14.8.2011).



geraten Helden hier in Schwierigkeiten und ihr Triumph ist stets unausweichlich.<sup>252</sup> Bei den Hauptfiguren in den Spielen BioWares ist die Situation zumeist ähnlich, jedoch ist der Kontext hier ein anderer. Es handelt sich hierbei nämlich um Videospiele, also ein interaktives Erlebnis. Tatsächlich finden sich überwältigende Schwierigkeiten und Scheitern des Helden beziehungsweise der Heldin in Videospiele immer wieder in beachtlicher Zahl, jedoch nicht als Teil der Handlung, sondern als Teil des Gameplays. Innerhalb der erzählten Geschichten sind die Protagonisten und Protagonistinnen von „Mass Effect“, „Dragon Age: Origins“ jedoch übermäßig einflussreich und mächtig. So spielt man in „Dragon Age: Origins“ etwa ein neues Mitglied der grauen Wächter<sup>253,254</sup> mitunter sogar aus besonders armen Verhältnissen und obwohl man von Alistair, Königssohn, erfahrener Krieger und bereits seit langem einer der grauen Wächter, begleitet wird, wird die absolute Autorität der von Spielerinnen und Spielern gesteuerten Hauptfigur nie in Frage gestellt.<sup>255</sup> Dieser Umstand ist jedoch weniger durch die Narrativität begründet, sondern soll ein größeres Ausmaß an Interaktivität ermöglichen. Dies schließt auch mit ein, dass man ein gewisses Maß an Kontrolle darüber hat welche Figuren innerhalb der Handlung sterben und welche nicht, wobei auch der Held/die Heldin sein/ihr Leben verlieren kann.<sup>256</sup> Es sind also Spielerinnen und Spieler, die sich in einer Machtposition befinden. Ob Figuren Verluste erleiden auf ihrem Weg zum Ziel und wie schwerwiegend diese sind, hängt letztlich von ihrer Entscheidung ab. Dies trifft auch auf emotionaler Ebene zu. Mamet meint, dass die unfehlbaren, unverwundbaren Helden auch auf der Gefühlsebene völlig geschützt sind, indem sie schlicht keinerlei Gefühle an den Tag legen, wobei er speziell James Bond, welcher Sex hat, aber nicht liebt, als Beispiel erwähnt.<sup>257</sup> In den Spielen BioWares kann es ebenfalls dazu kommen, in „Mass Effect 2“ gibt es sogar die Möglichkeit recht früh mit einer Figur Sex zu haben, was eine ernste Beziehung jedoch fortan unterbindet. Man kann jedoch auch abwarten, bis sich eine Romanze entwickelt und die Sexszene sich infolge dieser ereignet. Generell auf körperliche Nähe zu verzichten ist ebenfalls eine Option.<sup>258</sup> Figuren die keine Gefühle

<sup>252</sup> Vgl.: Mamet, David: Bambi vs. Godzilla. Über Wesen, Zweck und Praxis des Filmbusiness, Berlin, 2008, S. 168.

<sup>253</sup> Eine Gruppe von Krieger, die sich dem Kampf gegen die dunkle Brut, der zentralen Bedrohung des Spieles, verschrieben hat.

<sup>254</sup> Vgl.: Dragon Age: Origins. Entwickler: BioWare/Edge of Reality. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2009.  
Fassung: Playstation 3 (Dragon Age: Origins – Ultimate Edition). Electronic Arts, 2010.

<sup>255</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>256</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>257</sup> Vgl.: Mamet, David: Bambi vs. Godzilla. Über Wesen, Zweck und Praxis des Filmbusiness, Berlin, 2008, S. 168f.

<sup>258</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011.

zeigen sind also eine Möglichkeit, werden jedoch von Seiten der Entwickler nicht vorgegeben.

Ein aktuelles Beispiel für einen Titel BioWares mit zahlreichen Beziehungen unterschiedlicher Art, wäre „Dragon Age II“, in welchem der Protagonist beziehungsweise die Protagonistin<sup>259</sup> Hawke nicht bloß Freunde und Verbündete findet und sich, so die Spielerinnen und Spieler diesen Weg einschlagen wollen, verlieben kann, sondern auch über eine beachtliche Zahl an tatsächlich in Erscheinung tretenden Verwandten verfügt. Er oder sie hat zwei Geschwister (wovon jedoch, abhängig von Hawkes Klasse, lediglich eines den Beginn des Spiels überlebt<sup>260</sup>), lebt über große Strecken des Spiels bei seiner oder ihrer Mutter (welche zwar ebenfalls, jedoch erst spät im Spiel, stirbt<sup>261</sup>) und benötigt zu Beginn des Spiels Hilfe seines oder ihres Onkels<sup>262</sup>, welcher, wie sich im Verlauf des Spieles herausstellt, auch eine Tochter hat.<sup>263</sup> Hinzu kommt noch, dass eine der Hauptfiguren, die Spielerinnen und Spieler in „Dragon Age: Origins“ kontrollieren können ebenfalls mit Hawke verwandt ist. Dass Familien in Spielen ein solches Ausmaß annehmen ist jedoch eher selten und wird im Fall von „Dragon Age II“ dadurch begünstigt, dass praktisch das gesamte Spiel innerhalb einer Stadt, Kirkwall, stattfindet und Hawke ein Zuhause hat in welches er oder sie stets zurückkehrt. Anders in „Dragon Age: Origins“, wo die Protagonistin beziehungsweise der Protagonist durchgehend auf Reisen ist. Eine zu große Bindung zur Heimat wird hierbei getrennt indem die meisten der verfügbaren Hauptfiguren keine Familie haben oder sie diese innerhalb der ersten Stunden des Spieles verlieren, wie etwa im Falle des Sohnes beziehungsweise der Tochter des Hauses Cousland.<sup>264</sup> Ähnlich verhält es sich in „Mass Effect“, wo Shepard und seine oder ihre Crew nicht einfach ein Königreich, sondern das All durchqueren. Zwar dient die Normandy, das Schiff in welchem die Crew unterwegs ist, als Fixpunkt den man immer wieder besucht und wo man sich mit seinen Kameraden unterhalten kann, ähnlich wie große Teile Kirkwalls in „Dragon Age II“ und das Lager in „Dragon Age: Origins“, aber da es sich hierbei um ein Kriegsschiff handelt, wundert es wenig, dass niemand

---

<sup>259</sup> „Dragon Age II“, ähnlich wie andere BioWare Titel, erlaubt Spielerinnen und Spielern das Geschlecht der Hauptfigur zu bestimmen.

<sup>260</sup> Vgl.: Dragon Age II. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2011. Fassung: Playstation 3 (Dragon Age II – BioWare Signature Edition). Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: The Destruction of Lothering.

<sup>261</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: All That Remains.

<sup>262</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: The Destruction of Lothering.

<sup>263</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Gamlen's Greatest Treasure.

<sup>264</sup> Vgl.: Dragon Age: Origins. Entwickler: BioWare/Edge of Reality. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2009. Fassung: Playstation 3 (Dragon Age: Origins – Ultimate Edition). Electronic Arts, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: Human Noble Origin.

Familienmitglieder bei sich hat. Das Schicksal von Shepards Eltern wird übrigens zu Beginn des Spiels ausgewählt. Es stellt dabei weniger einen Teil der Handlung dar, wie die Herkunft der Figuren in „Dragon Age: Origins“, sondern wird zu einem Bestandteil der Persönlichkeit die Spielerinnen und Spieler ihrer Figur zukommen lassen wollen. Angesprochen wird die hier getroffene Auswahl eher selten, es kommt jedoch vor, wie beispielsweise zu Beginn von „Mass Effect 2“.<sup>265</sup>

Anders als bei Familien sieht die Lage bei Freundschaften, Liebe und Sex aus. Derartige Beziehungen sind in BioWares Titeln weitaus prominenter vertreten und sollen nun genauer betrachtet werden, vor allem im Hinblick auf den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität.

### 7.1.1.Freundschaften

Wie zuvor schon einmal angesprochen wurde, sind freundschaftliche Beziehungen in den meisten Rollenspielen unvermeidlich, da man häufig eine ganze Gruppe an Helden steuert. Dies ist auch in BioWares Spielen üblich. Zu einem gewissen Grad sind Freundschaften in diesen Spielen vorgegeben. Es muss eine Bindung zwischen den Figuren bestehen, die gemeinsam unterwegs sind um Feinde zu bekämpfen. Gerade in Videospiele von BioWare unterwirft sich die Narrativität jedoch häufig der Interaktivität. Am deutlichsten ist dies in „Dragon Age: Origins“. In diesem Spiel gibt es eine Leiste die anzeigt wie eng die Protagonistin beziehungsweise der Protagonist mit ihren/seinen einzelnen Gruppenmitgliedern befreundet ist. Entscheidungen die im Verlauf der Handlung getroffen werden sowie Geschenke die den Gruppenmitgliedern gemacht werden können beeinflussen diese Anzeige. Aus diesen Freundschaften können sich nun romantische Beziehungen entwickeln, es kann jedoch auch zu Streitereien kommen. Kameraden können die Gruppe freiwillig verlassen oder von Spielerinnen und Spielern ausgeschlossen werden. Es gibt sogar Szenarios in denen Entscheidungen die man trifft zur Folge haben, dass man gegen Gruppenmitglieder kämpfen und sie töten muss.

Das Ausmaß der negativen Konsequenzen ist in anderen BioWare Spielen geringer oder zumindest nicht so unmittelbar. In „Dragon Age II“ existiert zwar wieder eine Art Freundschaftsleiste, diesmal stehen jedoch zwei Extreme einander gegenüber: Freundschaft und Rivalität. Teammitglieder verlassen die Gruppe bis zum Ende des Spieles nicht und selbst dann sind es Entscheidungen, die man gegen Ende des Spieles

---

<sup>265</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Prologue – Awakening.

trifft, die bestimmen ob sie bei Hawke bleiben. Es gibt lediglich zwei Ausnahmen. Hawkes Bruder oder Schwester, je nachdem wer zu Beginn des Spieles überlebt hat, verlässt zum Ende des ersten Aktes die Gruppe. Dies ist jedoch ein Bestandteil der Handlung und kann nicht vermieden werden. Die Narrativität schreibt in diesem Fall vor, dass Hawke über große Strecken des Spieles keinen Zugang zu ihm oder ihr hat. Das interaktive Element mag damit geringer sein als in „Dragon Age: Origins“, wird jedoch nicht gänzlich ignoriert, da, je nachdem welche Entscheidungen Hawke bisher getroffen hat, es eine andere Erklärung für diesen erzwungenen Abschied gibt.<sup>266</sup> Die andere Ausnahme ist die Piratin Isabela, die einzige Figur, bei der eine angemessen hohe Freundschaft oder auch Rivalität nötig ist um sie nicht vor Ende des Spieles zu verlieren. Am Ende des zweiten Aktes wird ihr Handlungsstrang abgeschlossen und unabhängig davon ob man sich an dieser Stelle gegen sie stellt oder sie unterstützt verlässt sie die Gruppe<sup>267</sup>, kehrt jedoch, sofern der Freundschafts- oder Rivalitätswert ausreichend hoch ist, wieder zurück<sup>268</sup> um auch im dritten und letzten Akt noch verfügbar zu sein, wo sie jedoch keine größere Rolle mehr für die Handlung einnimmt.

Beide Sonderfälle sind interessant im Hinblick auf das Verhältnis von Narrativität und Interaktivität. Da es hierbei um Kameraden geht und die Frage ob sie in der Gruppe verweilen beziehungsweise weshalb sie diese verlassen, scheinen die Entscheidungen besonders wichtig und können es für die Wahrnehmung des Geschehens durch Spielerinnen und Spieler auch sein. Tatsächlich wird die Geschichte jedoch nur unmerklich beeinflusst. Sieht man von privaten Gesprächen ab, die mit Isabela geführt werden können, gibt es nichts, dass der dritte Akt durch ihre Abwesenheit verliert. Der drastischste Unterschied hierbei ist, dass man eine spielbare Figur weniger hat und jegliches Training welchem sie bisher unterzogen wurde fortan umsonst war. Das Fehlen von Isabela im weiteren Spielverlauf beeinflusst das Gameplay also weit mehr, als es die Narrativität beeinflusst. Der Grund für den Abschied von den Geschwistern wird, nach der Szene in der er stattfindet, generell nur noch durch ein paar Briefe die Hawke erhält sowie im Rahmen einer flüchtigen Wiedervereinigung vor dem Endkampf<sup>269</sup> angesprochen und spielt für die Handlung keine Rolle.

Diese Art den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität zu handhaben findet sich auch in „Mass Effect 2“. Spielerinnen und Spieler folgen einer vorgegebenen Handlung,

<sup>266</sup> Vgl.: Dragon Age II. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2011. Fassung: Playstation 3 (Dragon Age II – BioWare Signature Edition). Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: The Deep Roads Expedition.

<sup>267</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: To Catch a Thief.

<sup>268</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Demands of the Qun.

<sup>269</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: The Last Straw.

wobei sie zumeist selbst entscheiden können in welcher Reihenfolge sie einzelne Missionen, welche überwiegend ihre eigenen, in sich abgeschlossenen Handlungsstränge darstellen, erfüllen. Vorgegeben ist lediglich, dass bestimmte Punkte der primären Handlung erst dann erreicht werden können, wenn spezifische Kriterien erfüllt wurden. Das einfachste Beispiel sind Missionen, die sich um bestimmte Figuren drehen. Um etwa der Bitte des Attentäters Thane, seinen Sohn daran zu hindern ebenfalls zu einem Mörder zu werden<sup>270</sup>, nachzugehen, muss zunächst jene Mission erfüllt werden, in folge derer Thane sich überhaupt erst Shepard anschließt.<sup>271</sup> Variation und Freiheit ist für Spielerinnen und Spieler gegeben, die Interaktivität spielt eine große Rolle, doch stets in einem Ausmaß, welches die zentrale Handlung möglichst wenig, falls überhaupt, beeinflusst. Dies mag den Eindruck erwecken, dass es wenige Aspekte gibt, in denen man das Geschehen beeinflussen kann, doch der Schein trügt, speziell bei „Mass Effect 2“, denn es gibt eine sehr überschaubare Zahl an für den Plot relevanten Missionen. Es muss weiters lediglich eine Mindestzahl an Rekrutierungsmissionen abgeschlossen werden, was viele der Gruppenmitglieder zu gänzlich optionalen Begleitern macht. Was bleibt, und was einen sehr großen Teil des Spieles ausmacht, sind Loyalitätsmissionen, Missionen, die auf Bitten der Gruppenmitglieder hin angenommen und erfüllt werden. Diese Missionen stellen abgeschlossene Handlungsstränge dar, die zu keiner Zeit von Spielerinnen und Spielern gesehen werden müssen. Hier kann man in der Rolle von Shepard größeren Einfluss auf diese Nebenhandlungen, sowie seine Gefährten und die Beziehungen zu diesen, ausüben.

Ehe auf diese Missionen eingegangen wird, sollte jedoch kurz angesprochen werden wie genau Freundschaften in „Mass Effect 2“ gestaltet werden. Anders als in den „Dragon Age“-Spielen findet sich hier keine Anzeige an der abzulesen ist wie die Gruppenmitglieder zur Protagonistin/zum Protagonisten stehen. Hingegen wird Spielerinnen und Spielern vermittelt wie freundlich oder aggressiv ihr Shepard ist, ein System, welches BioWare in ähnlicher Form schon in älteren Titeln wie „Jade Empire“<sup>272</sup> eingesetzt hat. In „Mass Effect 2“ hat dieses Moralsystem keinen unmittelbaren Einfluss auf Beziehungen, sondern ist, wie diese, durch Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler bedingt. Neigt man jedoch erst stark in eine Richtung erhält man mitunter zusätzliche Dialogoptionen, die diesem Trend entsprechen, während einem andere

<sup>270</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.

Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Thane – Sins of the Father.

<sup>271</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Dossier – The Assassin.

<sup>272</sup> Vgl.: Jade Empire. Entwickler: BioWare/LTI Gray Matter. Publisher: Microsoft Game Studios/2KGames/Valve Corporation/TransGaming Technologies. USA/Kanada, 2005. Fassung: PC (Special Edition). 2K Games, 2007.

optionale Entscheidungen verwehrt bleiben. Dieser Aspekt kann sehr wohl zu negativen Konsequenzen führen, beispielsweise wenn es zu Streitereien innerhalb der Crew kommt. Zweimal ist dies im Spiel der Fall, einmal zwischen den Figuren Jack und Miranda, die aufgrund von Jacks tragischer Vergangenheit ein angespanntes Verhältnis zueinander haben, sowie ein weiteres Mal zwischen den Charakteren Tali und Legion, deren Spezies (sofern man im Falle des Roboters Legion von einer Spezies sprechen kann) sich im Krieg miteinander befinden. Sollte Shepard besonders umgänglich sein, kann der Streit geschlichtet werden. Ist er oder sie eher aggressiv, kann der Konflikt auf harsche Weise unterbunden werden. Sollte Shepard jedoch nicht ausreichend in eine der beiden Richtungen neigen, bleiben beide Optionen verwehrt und es muss Partei für eine der involvierten Personen ergriffen werden, auf Kosten der Loyalität des jeweils anderen Crewmitgliedes. Loyalität mag sich wie eine Charaktereigenschaft anhören, die für die Figuren und ihre Geschichte relevant sein sollte, ganz so simpel ist es jedoch nicht. Loyalität kann infolge der Loyalitätsmissionen erlangt werden. Tatsächlich ist diese jedoch nicht Grundlage für eine Fortführung der Freundschaft, sondern eine weitere Folge, bedingt durch die Entscheidungen die innerhalb der Loyalitätsmission getroffen werden. Verlust der Loyalität durch die erwähnten Streits hat auf die Interaktionen auch keinen Einfluss. Relevant wird dies erst am Ende des Spiels, wo bestimmte Figuren unter bestimmten Umständen sterben, wenn sie nicht loyal sind. Zwar beeinflusst die Loyalität, beziehungsweise ein Mangel derer, auf diese Weise die Geschichte, ein narrativer Zusammenhang zwischen dem Status der Loyalität und dem möglichen Tod einer Figur besteht jedoch nicht. In diesem Fall hat man es mit einem im Gameplay verankerten Aspekt des Spieles zu tun, dessen Ziel es jedoch letztlich ist die Handlung zu beeinflussen. Narrativität und Interaktivität stehen sich hierbei sehr nahe. Hintergedanke der Interaktivität ist in diesen Momenten die Narrativität zu beeinflussen, wobei es jedoch auch in diesem Fall darauf hinausläuft, dass Spielerinnen und Spieler eine Auswahl vorgegebener Handlungsstränge geboten wird, wobei ihnen im Vorhinein natürlich nicht bekannt sein sollte (dank Internetseiten wie GameFAQs<sup>273</sup> ist dies jedoch häufig dennoch der Fall) wie genau diese Aussehen und welche exakten Folgen ihre Entscheidungen haben.

Freundschaften in „Mass Effect 2“ sind also keiner Statistik, einer Freundschaftsanzeige oder ähnlichem unterworfen. Die Freundschaften werden durch Dialoge auf der Normandy, sowie die Entscheidungen innerhalb der Loyalitätsmissionen geformt. Mit

---

<sup>273</sup> Vgl.: GameFAQs.  
<http://www.gamefaqs.com/> (16.8.2011).

Ausnahme der jeweiligen Loyalitätsmission einer jeden Figur, spielen Missionen keine größere Bedeutung für die Beziehung zwischen Shepard und seiner beziehungsweise ihrer Crew.

Die Dialogpassagen sind auch im Hinblick auf ihre Parallelen zu Filmen interessant. Grundsätzlich muss angemerkt werden, dass sich gewisse Ähnlichkeiten zu einer filmischen Inszenierung in jedem Moment des Spieles finden, selbst innerhalb jener Abschnitte von „Mass Effect 2“ in denen es zu Schießereien kommt und die Kamera, im Dienst des Gameplays, hinter Shepard positioniert ist und es Spielerinnen und Spielern erlaubt ist die Kamera um sie beziehungsweise ihn herum zu bewegen, um ein Maximum an Übersicht innerhalb der Feuergefechte zu garantieren. Optisch sind diese Momente mehr Videospiele als Film, doch kommen auch hier Techniken zum Einsatz, die ursprünglich dem Film und dem Radio vorbehalten waren, mittlerweile jedoch auch ein fixer Bestandteil von Videospiele sind. Gemeint ist hiermit der Einsatz von Musik und Toneffekten.

Während man von Toneffekten sagen kann, dass sie überwiegend der Immersion und mit ihr der Schaffung einer glaubwürdigen, in sich stimmigen Welt dienen, denn es ist nur logisch, dass beispielsweise eine Explosion oder ein Schuss auch ein entsprechendes Geräusch verursachen, ist die Musik zwar nicht in allen, jedoch in den meisten Fällen<sup>274,275</sup> einzig als ein die Narrativität unterstützendes Mittel eingesetzt. Stetig wiederkehrende Beispiele hierfür sind die eher lauten sowie schnellen Stücke, die die erwähnten Feuergefechte musikalisch untermalen. Ein ruhigeres Beispiel wäre jene Mission, in der es einen Planeten aufzusuchen gilt, auf welchem die erste Version der Normandy, also jenes Schiff in dem Shepard und ihre/seine Crew in „Mass Effect“ das All durchquert haben, abgestürzt ist. Im Rahmen dieser Mission kommt es zu keinen Feuergefechten, tatsächlich ist Shepard die einzige Person die sich auf dem Planeten befindet. Es gilt

<sup>274</sup> Es gibt auch Passagen innerhalb des Spieles, in denen Musik sowohl die Narrativität als auch die Immersion fördert. Ein Beispiel hierfür wäre der Club Afterlife, welchen man relativ früh im Verlauf der Handlung betreten muss. Da es sich hierbei um einen Club handelt in dem sowohl exotische Tänzerinnen sich auf Tischen und Bühnen räkeln, als auch die Gäste sich auf die Tanzfläche wagen, ist zu erwarten, dass hier Musik zu hören ist, Musik welche auch leiser wird, lediglich durch die Wand zu hören ist, sollte man die Haupträume des Clubs verlassen und einen seiner Gänge betreten. So unterstützt die Musik die Immersion, gleichzeitig trägt sie jedoch auch zu dem Eindruck bei, welchen der Club auf Spielerinnen und Spieler macht. Es findet sich in „Mass Effect 2“ jedoch auch ein Beispiel für Musik die einzig der Immersion dient. Zieht sich Shepard nämlich in ihr oder sein Quartier zurück, hat sie beziehungsweise er die Möglichkeit Musik zu hören. Hierbei kann Shepard aus einer größeren Zahl unterschiedlicher Musikstücke wählen. Diese sind lediglich innerhalb von Shepards Quartier zu hören und wechseln auf Knopfdruck, praktisch unmittelbar. Da die Musikwahl hier von Spielerinnen und Spielern kontrolliert wird, es möglich ist bloß Sekunden eines jeden Stückes zu hören und man sogar Musik gänzlich stoppen kann, hat sie in diesem Moment keine Funktion im Bezug auf die Narrativität, fördert jedoch Immersion.

<sup>275</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010. Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011.

hierbei Hundemarken verstorbener Kameraden einzusammeln und eine Statue in Gedenken an die erste Normandy und ihre Crew aufzustellen. Passend zu dieser tristen Aufgabe, ist man mit einer zugefrorenen Einöde als Setting konfrontiert, welches mit einem melancholischen Musikstück untermalt ist.<sup>276</sup> Musik wird also auch eingesetzt um ruhigere, traurige Momente zu unterstützen.

Bei den Dialogen ist jedoch eine Nähe zum Film nicht bloß durch den Einsatz von oder mitunter auch gezielten Mangel an Musik gegeben, sondern vor allem durch die eingesetzten Kameraeinstellungen. Diese können variieren, überwiegend sind es jedoch halbnah und nahe Einstellungen die dabei zum Einsatz kommen, während Medium Shots und Großaufnahmen seltener sind. Es wird hierbei, ähnlich wie bei Dialogen in Filmen, mit einem Schnitt-Gegenschnitt-Verfahren gearbeitet, wobei abwechselnd Shepard und ihre oder seine Gesprächspartner gezeigt werden. Häufig kommt es dabei auch zum Einsatz von Over-The-Shoulder Shots.<sup>277</sup>

Der Einsatz solcher filmtypischen Elemente ist jedoch keineswegs aktuelleren Videospielen vorbehalten. Seda merkt etwa an, dass auch in einem älteren Spiel wie dem 1990 erstmals erschienenen „The Secret of Monkey Island“<sup>278,279</sup> eine größere Auswahl an zu der Erzählung beitragenden Kameraeinstellungen, Filmbilder simulierende Grafiken und ein die Dramaturgie unterstützender Soundtrack schon gegeben sind.<sup>280</sup> Technischer Fortschritt und Gameplayelemente wie Quick Time Events ermöglichen jedoch sich noch mehr dem Vorbild Film anzunähern. Bei einem Titel wie „Mass Effect 2“ kommt noch hinzu, dass Dialogpassagen nicht bloß zur Erzählung beitragen oder Hinweise das Gameplay betreffend vermitteln, sondern sie selbst ein sehr großer Bestandteil des Gameplays sind. Es gilt das Verhältnis Shepards zu anderen Personen zu beeinflussen. Bei einem derart wichtigen und wiederkehrendem Aspekt des Gameplays ist eine ansprechende Inszenierung von Vorteil, wenn mittlerweile nicht sogar schon erwartet.

Betrachten wir an dieser Stelle die Beziehung zwischen Shepard und der nichtmenschlichen Mechanikerin Tali als ein konkretes Beispiel für eine Freundschaft in „Mass Effect 2“. Tali ist ein besonderer Fall, da sie eine jener Figuren ist, die schon im Vorgänger Teil von Shepards Crew waren, also bereits ein freundschaftliches Verhältnis

<sup>276</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.

Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Normandy Crash Site.

<sup>277</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>278</sup> Vgl.: The Secret of Monkey Island. Entwickler: Lucasfilm Games. Publisher: LucasArts. USA, 1990.

<sup>279</sup> Es wird hierbei lediglich auf die Informationen von Roman Seda verwiesen. Es wurde keine spezifische Fassung dieses Spieles zum Zweck dieser Diplomarbeit gespielt.

<sup>280</sup> Vgl.: Seda, Roman: Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse, Boizenburg, 2008, S. 227f.



oder zumindest eine auf Respekt aufbauende Beziehung besteht. Dies vermittelt das Spiel auch mittels Dialogsequenzen. Gleichzeitig werden jedoch auch gegebene Umstände – wie die Tatsache, dass Shepard eigentlich tot sein sollte, über zwei Jahre hinweg verschwunden war und in „Mass Effect 2“ mit Cerberus, einer terroristischen Organisation die den Schutz der menschlichen Rasse als oberstes Ziel hat, zusammenarbeitet – eingesetzt um eine gewisse Distanz zu schaffen. Auf diese Weise besteht zwar bereits eine Beziehung, Spielerinnen und Spieler die den Vorgänger jedoch nicht kennen, erhalten die Möglichkeit Figuren wie Tali dennoch erst langsam näherzukommen. Sowie Tali sich erneut der Crew anschließt, kann man sich jederzeit mit ihr unterhalten und über ihre jüngste Vergangenheit und dergleichen ausfragen, die Zahl der stets verfügbaren Dialogoptionen ist jedoch gering. Die meisten wirklichen Gespräche werden lediglich nach und nach im Verlauf des Spieles den Spielerinnen und Spielern zugänglich gemacht. In diesen Fällen muss zwar Shepard selbst ein Gespräch initiieren, sollte Tali jedoch ein Anliegen haben, wird sie es sofort äußern. Shepard kann in diesen Fällen lediglich reagieren, sei es aggressiv, neutral oder höflich, im weiteren Verlauf sogar auf eine Weise die romantisches Interesse bekundet. Das einzige Mal, dass Shepard explizit zu ihr in den Maschinenraum gebeten wird, weil sie reden möchte, ist vor jenem Gespräch, welches ihre Loyalitätsmission startet. Selbst hierbei muss Shepard jedoch nicht mit ihr reden. Man erfährt zwar, dass Tali sich unterhalten will, aber zu keiner Zeit verlässt sie ihren Posten um mit jemand anderem zu reden. Dies ist ein Umstand, der durch das Gameplay bedingt ist. Spielerinnen und Spieler müssen wissen wo auf dem Schiff sie sich aufhält, damit es nicht notwendig ist sie vor jedem Gespräch zu suchen.

Auslöser der Loyalitätsmission ist, dass Tali von Vertretern ihres Volkes des Verrates beschuldigt wird. Sie bittet darum zu ihrer Flotte gebracht zu werden, wo ein Gerichtsverfahren abgehalten werden soll, in dem Shepard, als Talis Vorgesetzte/r, für sie sprechen soll. Im Verlauf dieses Verfahrens kommt heraus, dass das Schiff ihres Vater von Geth, einer von Talis Volk einst geschaffenen Roboterspezies, übernommen wurde, nachdem sie, entgegen der Regeln, aktive Geth und nicht bloß Teile zur Untersuchung an die Flotte geschickt haben soll. Das Verfahren wird unterbrochen, damit Shepard, Tali und ein weiteres, nicht festgelegtes Crewmitglied das betroffene Schiff von Geth befreien, Talis Vater retten und Beweise für seine und ihre Unschuld finden können. Zwar gelingt es ihnen die Bedrohung auszuschalten, doch finden sie lediglich die Leiche von Talis Vater. Als wäre dies nicht tragisch genug stellt sich heraus, dass er es war, der aus den Einzelteilen funktionierende Geth gebaut hat, um sie besser erforschen zu können. Tali bittet Shepard diese Information, die ihre eigene Unschuld beweisen könnte, zu

verheimlichen.<sup>281</sup>

Im Rahmen des wiederaufgenommenen Verfahrens hat Shepard die Wahl. Er oder sie kann die Beweise vorlegen, eine Ansprache über Talis Leistungen im Dienst der Flotte halten und die über sie richtenden Admiräle so dazu bringen sie freizusprechen, kann (sofern man im Verlauf der ersten beiden Begegnungen mit Tali die richtigen Entscheidungen getroffen hat<sup>282,283</sup>) die Menge dazu bringen einen Freispruch zu verlangen oder schlicht sagen, dass keinerlei Beweise gefunden werden konnten, woraufhin Tali von ihrem Volk ausgeschlossen wird.<sup>284</sup>

Die Konsequenzen der einzelnen Entscheidungen sind absehbar. Im Idealfall erlangt man einen Freispruch ohne die Beweise vorlegen zu müssen, hierfür muss Shepard jedoch entweder ausreichend höflich oder aggressiv sein, da diese Option sonst nicht verfügbar ist, oder man muss sowohl in der Mission Freedom's Progress<sup>285</sup>, als auch innerhalb von Talis Rekrutierungsmission<sup>286</sup> dafür sorgen, dass relevante Vertreter ihrer Art unbeschadet die Heimreise antreten können. Erfüllt man diese Kriterien nicht, bleiben lediglich zwei Optionen. Tali wird für schuldig befunden und von ihrem Volk ausgestoßen oder es kommt zu einem Freispruch, der jedoch Talis Vater als den Schuldigen entlarvt. Legt man auf eine Freundschaft (oder mehr) zwischen Shepard und Tali wert und will sich ihre Loyalität verdienen, müsste man in diesem Fall leugnen, dass es Beweise jeglicher Art gibt und den Schuldspruch akzeptieren.<sup>287</sup> Im Gegensatz zu der anderen Option, hat diese Wahl keine unmittelbaren, negativen Folgen, zumindest nicht innerhalb von „Mass Effect 2“, es ist jedoch nicht auszuschließen, dass die Entwickler die hier gefällte Entscheidung in einer weiteren Fortsetzung wieder aufgreifen.

Behält man all dies im Hinterkopf wird deutlich, dass die Entwicklung einer Freundschaft in „Mass Effect 2“ auf einigen wenigen Entscheidungen beruht und nicht so vielen Faktoren unterliegt, wie es etwa bei „Dragon Age: Origins“ der Fall ist. Während die Verhältnisse zwischen Figuren in einem weitaus geringeren Maß beeinflusst werden können, erscheinen diese Entwicklungen konsistenter innerhalb der Geschichte. Würde „Mass Effect 2“ eine durch jegliche Handlung sowie Geschenke beeinflussbare Freundschaftsleiste einsetzen, so könnte man diese soweit manipulieren, dass man eine

---

<sup>281</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010. Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Tali – Treason.

<sup>282</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Freedom's Progress.

<sup>283</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Dossier – Tali.

<sup>284</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Tali – Treason.

<sup>285</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Freedom's Progress.

<sup>286</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Dossier – Tali.

<sup>287</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Tali – Treason.

enge Freundschaft oder vielleicht sogar romantische Beziehung mit Tali eingeht, obwohl man, entgegen ihres expliziten Wunsches, ihren Vater als den wahren Übeltäter enthüllt hat. Die Herangehensweise von „Dragon Age: Origins“ favorisiert hierbei eindeutig Gameplay und Interaktivität, während „Mass Effect 2“ diese einschränkt zugunsten der Narrativität.

Da freundschaftliche Verhältnisse in „Mass Effect 2“ eine Grundlage für romantische Beziehungen darstellen, gilt einiges des hier Gesagten auch für diese. Dennoch soll ein Blick darauf geworfen werden wie genau diese Beziehungen umgesetzt wurden.

### 7.1.2.Liebe

Romantische Beziehungen in BioWares Spielen folgen grundsätzlich demselben System wie Freundschaften und bauen auf diesen auf. Damit sich eine solche Beziehung entwickeln kann, ist in den meisten Fällen („Dragon Age II“ ist hierbei eine Ausnahme, die noch angesprochen wird) eine Freundschaft vorausgesetzt, da man sonst nicht die Dialogoptionen erhält, welche die Romanze initiieren. Figuren müssen flirten, Komplimente austauschen und sich näher kommen, ehe sie tatsächlich zu einem Paar werden können. Im Falle von „Dragon Age: Origins“ bedeutet dies, dass eine gewisse Punktzahl auf der Freundschaftsleiste notwendig ist, ehe jene Gruppenmitglieder, mit denen derartige Beziehungen möglich sind, ihr Interesse bekunden. Komplimente können in diesem Fall bereits früher gemacht werden, was den Freundschaftswert ebenfalls erhöht. Es läuft darauf hinaus, dass man, wenn der Punkt an dem man eine romantische Beziehungen anfangen kann erreicht ist, man diese auch tatsächlich eingeht und seine Begleiterin oder seinen Begleiter nicht ablehnt. Dies gilt auch für „Mass Effect 2“, wo lediglich der Einfluss durch die Freundschaftsleiste wegfällt und Beziehungen sich zur Gänze aus Dialogen entwickeln. Selbiges trifft auch auf „Jade Empire“ zu.

Die Ausnahme bei der Bildung von Liebesbeziehungen stellt, wie erwähnt, „Dragon Age II“ dar, da sich Romanzen hier sowohl zwischen Freunden als auch Rivalen entwickeln können, was jeweils auch zu unterschiedlichen Dialogen führt. Weiters hat man in „Dragon Age II“ nicht jederzeit die Möglichkeit mit seinen Kameraden zu sprechen. Längere Dialogpassagen finden nur dann statt, wenn die Gruppenmitglieder Hawke zu sich bitten. In diesen Dialogen gibt es dann mitunter, zusätzlich zu den üblichen Optionen einer diplomatischen, einer sarkastischen und einer aggressiven Antwort, noch die Option mit einem Flirtversuch zu antworten, selbst bei Figuren bei denen das Spiel keine Beziehungen erlaubt. In diesen Fällen wird Hawke schlicht übergangen oder mit einer

Ablehnung konfrontiert. Da in „Dragon Age II“ Beziehungen möglich sind, egal in welche Richtung Hawke neigt, sind die Anforderungen ebenfalls geringer als sie es in „Dragon Age: Origins“ waren und es spielt erneut primär die Wahl der entsprechenden, auf eine Beziehung hinarbeitenden Dialogoptionen eine Rolle.

Beziehungen in diesen Spielen können jedoch, wie Freundschaften, jederzeit beendet werden und es ist auch möglich ein Verhältnis mit einer anderen Figur anzufangen. Bricht man eine Beziehung ab, kann es zu sehr unterschiedlichen Reaktionen kommen. Manche nehmen es hin, sei es weil sie selbst keine Probleme mit flüchtigen, kurzlebigen Beziehungen haben, wie etwa Zevran aus „Dragon Age: Origins“, oder Verständnis für die Entscheidung des Protagonisten/der Protagonistin haben, wie etwa Tali in „Mass Effect 2“. In diesen Fällen kann weiterhin eine Freundschaft zwischen den Figuren bestehen. Andere, wie Jack, ebenfalls aus „Mass Effect 2“, reagieren mitunter jedoch feindselig und weigern sich fortan mit dem Helden/der Heldin zu sprechen. Sollte es zu einer Dreiecksbeziehung kommen, sollte also die Spielerin beziehungsweise der Spieler versuchen mit mehreren Figuren eine Beziehung anzufangen, so wird sie oder er früher oder später von diesen konfrontiert und zu einer Entscheidung gedrängt. Die einzige Ausnahme die es bisher gibt ist „Jade Empire“, wo männliche Protagonisten eine Dreierbeziehung gemeinsam mit Morgenstern und Seidenfuchs, den beiden weiblichen im Spiel enthaltenen Beziehungspartnern, eingehen können.

Hiermit wird bereits ein weiterer Aspekt angekratzt der erwähnt werden sollte. Die Auswahl an Partnerinnen und Partnern die Spielerinnen und Spielern gegeben ist, ist im Verlauf der Jahre immer größer geworden. Damit jedoch ein Maximum an Entscheidungsvielfalt gegeben ist, werden in immer größerem Ausmaß auch bisexuelle Beziehungspartner eingebunden. Am deutlichsten war dies in „Dragon Age II“, wo mit Ausnahme einer (lediglich in einem herunterladbaren Zusatzinhalt sowie der Signature Edition des Spieles vorkommenden) Figur<sup>288</sup>, sämtliche der möglichen Beziehungspartner bisexuell sind. Dies ist ein Aspekt, der erneut der Interaktivität entgegenkommt, gleichzeitig benachteiligt er die Narrativität bloß in einem geringen Ausmaß, da in den meisten Fällen die Sexualität gar nicht thematisiert wird. In manchen Fällen trägt die Bisexualität sogar zur Narrativität bei, beziehungsweise wird durch diese bedingt. Anders aus „Dragon Age II“ hatte, wie herauskommt, zuvor bereits eine Beziehung zu einem Mann, welcher Opfer der Unterdrückung der Magier wurde.<sup>289</sup> In „Mass Effect 2“ finden

<sup>288</sup> Vgl.: Dragon Age II. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2011. Fassung: Playstation 3 (Dragon Age II – BioWare Signature Edition). Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: The Exiled Prince.

<sup>289</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Tranquility.

sich weitere Beispiele. Die Figur Kelly Chambers wird beispielsweise als jemand dargestellt, der nicht vor Beziehungen außerhalb der Norm zurückschreckt. Sie macht im Verlauf des Spiels mehrfach Komplimente im Bezug auf die Attraktivität einiger Außerirdischen und ist sowohl für heterosexuelle als auch homosexuelle Beziehungen mit Shepard offen. Ein noch mehr in der Narrativität verankertes Beispiel ist Liara T'Soni. Sie gehört einer Spezies an, die ausschließlich aus Frauen besteht und in der Lage ist sich mit jeder Spezies und jedem Geschlecht fortzupflanzen. Offenheit für beide Geschlechter ist im Falle ihrer Spezies damit sogar die Norm, da der Unterschied für sie nicht von Bedeutung ist.

Es soll erneut die Beziehung zu Tali als konkretes Beispiel aus „Mass Effect 2“ betrachtet werden. In ihrem Fall ist sie es, die Interesse an Shepard zeigt, schon wenn dieser<sup>290</sup> lediglich erklärt, dass auch er großes Vertrauen in sie hat. Dialoge die auf eine Freundschaft hinarbeiten, konfrontieren Spielerinnen und Spieler im Fall von Tali also sehr bald damit, dass sie Shepard als mehr sieht, als bloß einen Kameraden. Besonders deutlich wird dies wenn sie nervös hinterfragt ob es denn besonders warm sei oder sie auf sarkastische Weise hinterfragt wie man denn nur darauf kommen könnte, dass eine junge Frau Interesse an einem schneidigen Kommandanten hat, der erst sie und dann das Universum rettet.<sup>291,292</sup> Obwohl sie dies tut, geht sie die entstehende Beziehung mit Zurückhaltung an und zeigt sogar Verständnis dafür, sollte er sie abrechnen wollen. Dies liegt daran, dass sie einer Spezies angehört, die besonders anfällig auf Krankheiten und Infektionen ist. Jeglicher direkter Hautkontakt, ohne ihren Schutzanzug, müsste also lange geplant und vorbereitet sein. Talis Reaktion auf einen Beziehungsabbruch ist, wie in den Fällen anderer Figuren auch, durch die Narrativität bestimmt, hat jedoch auch Einfluss auf die Interaktivität. Ein Beziehungsabbruch mit Tali ist nämlich ohne besondere Konsequenzen möglich, während ein Beziehungsabbruch mit jemandem wie Jack dazu führt, dass weitere, lediglich freundschaftliche Dialoge den Spielerinnen und Spielern verwehrt bleiben.

Hat man erst eine Reihe an Dialogpassagen gesehen, die zu einer Beziehung führen, kommt diese zu einem vorzeitigen Stillstand. Hierbei wird der Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität besonders deutlich. „Mass Effect 2“, wie viele Vertreter seines Genres, ist vollgepackt mit Nebenmissionen die nicht zur Haupthandlung gehören

<sup>290</sup> Ausschließlich männliche Shepards können eine Beziehung mit Tali eingehen.

<sup>291</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010. Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011.

<sup>292</sup> Vgl.: Mass Effect 2: Tali Romance Beginning. [http://www.youtube.com/watch?v=hXO1a\\_LKuY](http://www.youtube.com/watch?v=hXO1a_LKuY) (Zugriff: 19.8.2011).

und nicht verpflichtend gespielt werden müssen. Sie machen jedoch einen Großteil des Spieles aus und es ist nicht verwunderlich, dass viele Spielerinnen und Spieler diese Missionen abschließen. Im Kontext des primären Handlungsstranges macht es jedoch nicht immer Sinn, dass Shepard seine beziehungsweise ihre Mission das Universum zu retten aufschiebt, um etwa nach dem einstigen Assistenten eines Crewmitgliedes zu sehen.<sup>293</sup>

Für romantische Beziehungen bedeutet dies, dass sie so ausführlich sind, dass sie sich im Verlauf des Spieles, sollte man lediglich verpflichtende Missionen sowie die Loyalitätsmission der Figur mit der man eine Beziehung eingehen möchte abschließen, entwickeln können und das Paar in einer Filmsequenz vor der letzten Mission des Spieles eine Nacht miteinander verbringen kann.<sup>294</sup> Sollte man jedoch sämtliche Missionen erfüllen, kann einiges an Zeit vergehen zwischen der letzten Dialogpassage und der erwähnten Filmsequenz. Hierbei unterwirft sich die Narrativität den Anforderungen eines Videospieles.

Spielerinnen und Spieler erhalten nach Abschluss der eigentlichen Geschichte die Möglichkeit weiterhin Nebenmissionen zu erfüllen und mit Crewmitgliedern zu reden. Im Falle eines Beziehungspartners/einer Beziehungspartnerin kann hier ein weiteres Gespräch über das Verhältnis zwischen Shepard und der anderen Figur erfolgen. Im Falle von Tali erfährt man etwa welche gesundheitlichen Folgen die gemeinsame Nacht für sie hatte, wobei sie jedoch darauf besteht, dass es das wert war.<sup>295,296</sup> Weiters kann Shepard Tali (oder andere Crewmitglieder, sollte Shepard mit diesen eine Beziehung führen) in sein Quartier bitten, wo es jedoch keine weiteren Dialoge gibt und sie lediglich entweder auf dem Sofa oder auf Shepards Schoß sitzen kann.

Diesem Muster folgen auch andere Beziehungen in „Mass Effect 2“ sowie weiteren BioWare Titeln. Sie arbeiten auf einen Höhepunkt, eine gemeinsame Nacht hin, welcher entweder erst gegen Ende des Spieles erreicht werden kann, wie eben in „Mass Effect 2“ oder welcher dennoch im weitesten Sinne das Ende dieses Aspektes der Handlung darstellt. Die Ausnahme ist auch in diesem Fall wieder „Dragon Age II“. Hawke und jenes Gruppenmitglied mit dem er/sie eine Beziehung anfängt landen hierbei schon recht früh gemeinsam im Bett, die Romanze wird jedoch noch länger fortgeführt, hat noch mehrere

<sup>293</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010. Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Mordin – Old Blood.

<sup>294</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Stop the Collectors.

<sup>295</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>296</sup> Vgl.: Mass Effect 2 Tali Romance Part 5.

<http://www.youtube.com/watch?v=bz2pp1cWuOs> (Zugriff: 19.8.2011).

Dialoge und im Fall von Anders und Merrill ist es so, dass der Partner/die Partnerin auch in Hawkes Anwesen zieht und sie fortan gemeinsam leben. Auch kommentieren Freunde und Familie verstärkt die Beziehung. Letzteres ist schlicht eine konsequente Weiterentwicklung dessen, was auch in „Mass Effect 2“ und „Dragon Age: Origins“ gegeben ist, wo dies in geringerem Ausmaß ebenfalls zu finden ist. Im Fall von Tali etwa erhält Shepard vom Mediziner und Wissenschaftler Mordin Ratschläge bezüglich Beziehungen mit Vertretern anderer Spezies. Die anderen Punkte sind bedingt durch die Form der Narrativität die „Dragon Age II“ einsetzt. Die Geschichte ist in mehrere Akte eingeteilt, zwischen welchen ganze Jahre vergehen. Wenn also gegen Ende des Spieles Hawke und Partner/Partnerin einander noch einmal ihre Liebe gestehen ehe sie sich in die Schlacht stürzen, dann sind sie kein recht junges Liebespaar, wie jene aus „Mass Effect 2“, „Dragon Age: Origins“ oder auch „Jade Empire“, sondern sind zu diesem Zeitpunkt innerhalb der Handlung bereits seit Jahren in einer Beziehung.

Ähnliche Ansätze existieren innerhalb der „Mass Effect“-Reihe jedoch, wenn auch nicht in „Mass Effect 2“ allein. „Mass Effect 2“ erlaubt Spielstände des Vorgängers zu übernehmen, es ist also möglich die Geschichte, die man in „Mass Effect“ geformt hat, in „Mass Effect 2“ weiterzuführen, wobei bedeutende Aspekte aus dem Vorgänger in „Mass Effect 2“ lediglich kleine Rollen spielen. Dies gilt auch für Figuren. Jede der drei Figuren, mit denen man in „Mass Effect“ eine Beziehung haben konnte, taucht in „Mass Effect 2“ lediglich in einer Nebenrolle auf. Sollte man jedoch mit keiner der neuen Optionen für Beziehungen eine solche eingehen, bleibt Shepard schlicht seiner vergangenen Liebe treu. Lediglich eine der Beziehungen aus „Mass Effect“, die mit Liara, kann in „Mass Effect 2“ aktiv fortgesetzt werden und dies bloß, wenn man den dafür benötigten herunterladbaren Inhalt<sup>297</sup> erworben hat.

Innerhalb dieser Mission kann die Beziehung zu Liara wiederaufgenommen werden. Da sie selbst jedoch, unter der Annahme Shepard sei tot und nicht mehr zu retten, um sie oder ihn getrauert hat und über den Verlust hinweggekommen ist, zeigt sie Verständnis, sollte man dies nicht tun oder bereits eine andere Beziehung haben. Wird die Beziehung wiederaufgenommen, so ist Liara die einzige der drei Optionen aus „Mass Effect“, die auch in „Mass Effect 2“ eine Nacht mit Shepard verbringen kann.<sup>298</sup>

Man kann nicht sagen, dass die Entscheidung, Beziehungspartner/Beziehungspartnerinnen aus „Mass Effect“ lediglich in Nebenrollen

<sup>297</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.

Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Lair of the Shadow Broker.

<sup>298</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Lair of the Shadow Broker.

vorkommen zu lassen, im Sinne der Interaktivität an sich war, da die Option eine alte Beziehung fortzuführen, nicht bloß indem man neuen aus dem Weg geht, dieses Kriterium ebenso erfüllt hätte. Naheliegender wäre es zu sagen, dass hierbei sowohl Narrativität als auch Interaktivität zum Opfer der Einsteigerfreundlichkeit für neue Spielerinnen und Spieler geworden sind. Anders als bei einem Film oder Buch, kann man im Falle eines Videospieles nämlich nicht so sehr damit rechnen, dass der Vorgänger den Leuten vertraut ist, da der Aufwand ein gänzlich anderer ist. Da der dritte Teil der Reihe zum Zeitpunkt des Schreibens dieser Arbeit noch nicht veröffentlicht wurde, ist in diesem Moment leider noch nicht absehbar, wie das Element der fortgesetzten Beziehung, sei es seit „Mass Effect“ oder „Mass Effect 2“, implementiert wird. Aus diesem Grund soll das Thema Liebe hier beendet werden und zu der Darstellung von Sexualität übergegangen werden, deren Kontext hier bereits vereinzelt vorgestellt wurde.



*Abbildung 5: Shepard und Jack, eine der Frauen mit denen männliche Shepards in „Mass Effect 2“ eine Beziehung eingehen können.*

### 7.1.3.Sex

Wie gesagt stellt Sex in BioWares Videospiele in erster Linie den Höhepunkt und meist auch das Ende der interaktiven Romanzen dar. Sexualität findet sich jedoch auch darüber hinaus, insbesondere in „Dragon Age: Origins“ und „Dragon Age II“, wobei, sofern die Hauptfigur involviert ist, die Initiative von selbiger ausgehen muss. Interaktivität steht also in jedem Fall vor dem sexuellen Akt. Ohne bewusstes Handeln der Spielerinnen und



Spieler wird es nicht dazu kommen. Der Sex an sich ist jedoch stets bloß eine Zwischensequenz, sofern er überhaupt dargestellt und nicht bloß angedeutet wird. In „Dragon Age: Origins“ ist es etwa so, dass der Protagonist/die Protagonistin wiederholt die Nacht mit jemandem verbringen kann, sei es ein Gruppenmitglied mit welchem er/sie eine Beziehung hat, oder eine der zahlreichen anderen Figuren. Überwiegend handelt es sich dabei um Frauen und Männer die ihr Geld mit Prostitution verdienen. Es wird jedoch ausschließlich der erste sich aus einer romantischen Beziehung entwickelnde sexuelle Akt tatsächlich in Form einer Filmsequenz dargestellt. Dies kann verschiedene Gründe haben. Im Hinblick auf Narrativität macht es Sinn, dass lediglich eine Sexszene vorkommt. Ständige Besuche in Bordellen werden den Spielerinnen und Spielern zwar nicht verwehrt, doch werden sie von der narrativen Seite des Spieles ignoriert und dementsprechend auch nicht mit einer eigenen Sequenz, zumeist nicht einmal mit anschließenden Dialogen versehen. Im Kontext der Handlung würden diese Elemente wenig Sinn machen, da die Hauptfigur eine bedeutende Aufgabe zu erfüllen hat und seine oder ihre Zeit nicht in Bordellen verbringen sollte. Anders ist es bei romantischen Beziehungen. Diese sind Teil einer Geschichte und so wie das eigentliche Abenteuer auf einen Höhepunkt hinarbeitet, sollte auch ihre Liebe einen solchen Punkt erreichen. Da eine Hochzeit mitten im Spiel nicht möglich und im Hinblick auf die Handlung auch nicht angebracht ist, ist der sexuelle Akt die naheliegende Wahl und eine, die auch im Hinblick auf Romanzen in Filmen häufig getroffen wird.

Noch deutlicher wird die Nähe zum Film, in der Art wie Sex in das Geschehen eingebunden ist, bei „Mass Effect 2“. Hier können Spielerinnen und Spieler den Akt nicht selbst initiieren. Die entsprechende Filmsequenz wird an einer fixen Stelle im Verlauf der Handlung, im Rahmen des Finales des Spieles<sup>299</sup>, gezeigt. Welche Sequenz man sieht hängt davon ab, welche Beziehung Shepard im Verlauf des Spieles eingegangen ist, wenn überhaupt eine. Ein gewisser Aspekt der Interaktivität ist insofern gegeben, als dass Spielerinnen und Spieler beeinflussen können mit wem Shepard die Nacht verbringt. Davon abgesehen ist Sex in „Mass Effect 2“ jedoch eher den Bedingungen der Handlung, als jenen des Gameplays unterworfen.

Die Inszenierung der besagten Filmsequenz erinnert dabei ebenfalls an Filme, wie erneut am Beispiel von Tali veranschaulicht werden soll. Innerhalb des Spieles sollen Spielerinnen und Spieler sich mit Shepard identifizieren können. Im Rahmen dieser Sequenz stößt man jedoch auf einen Faktor, welcher der Immersion noch mehr schadet,

---

<sup>299</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Stop the Collectors.

als Zwischensequenzen es ohnehin tun.

Zunächst sei die Szene in ihrer Gesamtheit beschrieben. Tali betritt Shepards Quartier und erklärt ihm, dass sie diverse Mittel zu sich genommen hat, um ihr Immunsystem zu stärken und zu ermöglichen, dass sie ihren Schutzanzug auszieht. Tali, sichtlich nervös, spricht beinahe die gesamte Sequenz hindurch und erklärt dies dadurch, dass sie, aufgrund des Helmes, nicht bloß mit ihrer Mimik zeigen kann was sie fühlt und es aus diesem Grund stets erklären will. Shepard bringt sie schließlich zum Schweigen indem er die Schutzscheibe ihres Helmes entfernt. Tali drückt ihn daraufhin zurück aufs Bett und platziert sich über ihn. Die Szene endet ehe es zum eigentlichen Akt kommt, wobei beide Parteien noch völlig bekleidet sind.<sup>300</sup>

Musik fehlt zu Beginn dieser Sequenz noch. Sie setzt erst an, als Shepard und Tali anfangen einander zu umarmen, zu berührend, ehe sie sich an den Rand des Bettes setzen. Ein wiederkehrendes Element des eingesetzten Musikstückes ist ein dumpfes Klopfgeräusch, welches als musikalischer Stellvertreter für einen Herzschlag gesehen werden kann, eine Interpretation die sich insbesondere anbietet, da es sich hierbei um den Höhepunkt einer Romanze handelt.<sup>301</sup> Die eingesetzten Kameraeinstellungen entsprechend überwiegend jenen, die man auch aus Dialogsequenzen bereits kennt, zumindest solange Tali und Shepard miteinander reden. Die Umarmung der beiden, als sie ihre Hände über Arme, Schultern und Rücken des anderen streicheln lassen, wird jedoch mit Großaufnahmen der Hände dargestellt. Der erwähnte Bruch der Immersion findet statt, als Shepard die Schutzscheibe von Talis Helm entfernt. Hier zeigt Tali Shepard ihr bisher verstecktes Gesicht. Das Schnitt-Gegenschnitt-Verfahren stoppt an dieser Stelle, es bleibt also bei einem Over-The-Shoulder Shot, der Talis Hinterkopf sowie Shepards Gesicht zeigt. Spielerinnen und Spielern bleibt Talis Gesicht weiterhin verborgen.<sup>302</sup> Dies trägt dazu bei Shepard zu einer eigenständigen Figur zu machen, ähnlich der Protagonistin/dem Protagonisten in einem Film, während seine Rolle als Avatar der Spielerinnen und Spieler darunter leidet. Die Rolle von Sexualität als Element der Narrativität und nicht der Interaktivität wird dadurch unterstrichen.

---

<sup>300</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Stop the Collectors.

<sup>301</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Stop the Collectors.

<sup>302</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Stop the Collectors.

## 7.2.Final Fantasy

1987 veröffentlichte der japanische Videospieldentwickler Square „Final Fantasy“, welches so getauft wurde, weil für Hironobu Sakaguchi, den Mann hinter dem Spiel, absehbar war, dass es sein letztes Werk vor dem unvermeidlichen bankrott des Studios sein würde. „Final Fantasy“ war jedoch ein Erfolg und die Rettung Squares, weshalb es lediglich der Grundstein einer ganzen Reihe von Spielen war.<sup>303</sup> Die Reihe umfasst mittlerweile vierzehn zentrale Titel, wobei jeder eine eigene Geschichte erzählt. Es existieren weiters zahlreiche Ableger die den Namen übernommen haben (Bsp.: „Final Fantasy Tactics“<sup>304,305,306</sup>), sowie einige Produktionen, die in einem bestehenden Universum angesiedelt sind oder sogar als direkte Fortsetzungen dienen (Bsp.: „Final Fantasy X-2“<sup>307</sup>, „Final Fantasy VII: Advent Children“<sup>308</sup>).

Ein Aspekt, für den die Reihe bekannt ist, und welcher im Hinblick auf das Verhältnis zwischen Narrativität und Interaktivität von großer Bedeutung ist, sind die Zwischensequenzen, welche die Handlung vorantreiben. Auf der in diesen Fällen eingesetzten Technologie aufbauend, hat Square, später Square Enix, auch zwei vollständig computeranimierte Filme unter dem Namen „Final Fantasy“ veröffentlicht. Einer, der bereits erwähnte „Final Fantasy VII: Advent Children“ war eine Fortsetzung zu einem Vertreter der Reihe, während der erste dieser beiden, „Final Fantasy: Die Mächte in dir“<sup>309</sup>, wie auch die Videospiele, eine eigenständige Geschichte erzählt. Dies ist deshalb relevant, weil es die Tendenz der Reihe zur Narrativität verdeutlicht. Wie sich diese Neigung auf den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität im Hinblick auf die Beziehungen der Figuren auswirkt, soll im weiteren Verlauf anhand des zuvor bereits ausgewählten Titels „Final Fantasy X“ genauer betrachtet werden.

<sup>303</sup> Vgl.: Fahs, Travis: IGN Presents the History of Final Fantasy. 2009.  
<http://retro.ign.com/articles/998/998839p1.html> (Zugriff: 25.8.2011).

<sup>304</sup> Vgl.: Final Fantasy Tactics. Entwickler: Square. Publisher: Square/Sony Computer Entertainment. Japan, 1997.

<sup>305</sup> Dieses Spiel wurde lediglich in Japan und den USA veröffentlicht, weshalb es im Zuge dieser Arbeit nicht möglich war auf eine Fassung dieses Titels zurückzugreifen.

<sup>306</sup> Zur Zeit der Veröffentlichung dieses Titels war es, vom Namen abgesehen, eigenständig. Mittlerweile besteht jedoch eine weitere Verbindung zur Hauptreihe, da „Final Fantasy XII“ in der gleichen Welt angesiedelt ist.

<sup>307</sup> Vgl.: Final Fantasy X-2. Entwickler: Square. Publisher: Square/Square Enix. Japan, 2003.  
Fassung: Playstation 2. Square Enix, 2004.

<sup>308</sup> Vgl.: Final Fantasy VII: Advent Children. Regie: Nomura, Tetsuya. Drehbuch: Nojima, Kazushige. Japan, 2005.

Fassung: DVD (Steelbook). Sony Pictures Home Entertainment, 2006.

<sup>309</sup> Vgl.: Final Fantasy: Die Mächte in dir. Regie: Sakaguchi, Hironobu. Drehbuch: Reinert, Al. USA/Japan, 2001.

Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2002.

### 7.2.1.Freundschaften als Handlungselement

Anders als bei BioWare gibt es im Fall der „Final Fantasy“-Reihe keine großen Unterschiede hinsichtlich des Umganges mit Beziehungen, weshalb es sich erübrigt auf mehr als ein Spiel genauer einzugehen. Im Falle von „Final Fantasy X“, und damit der gesamten Reihe, ist es so, dass Beziehungen jeglicher Art, auch jene freundschaftlicher Natur, der Narrativität zugeordnet werden müssen. Sie können zu keiner Zeit von Spielerinnen und Spielern beeinflusst werden, da das gesamte Spiel sehr streng einer zentralen, vorgegebenen und unveränderbaren Handlung folgt.

Optionale, zusätzliche Quests, stellen dabei lediglich Nebenhandlungen dar, welche die Geschichte ausbauen, jedoch nicht zum Verständnis des Plots notwendig sind und, wie auch entsprechende Missionen in den Spielen BioWares, mitunter sogar nicht mit der Handlung vereinbar sind. In „Final Fantasy X“ findet sich ein sehr gutes Beispiel hierfür in Form von Blitzball, einer Sportart, der man innerhalb der Welt, in der dieser Titel angesiedelt ist, nachgehen kann. Im Verlauf des Spieles kann man regelmäßig Ligaspiele bestreiten, obwohl das einzige Stadion eine Reise von mitunter mehreren Tagen entfernt liegt und man als Protagonist Tidus gemeinsam mit seinen Freunden eigentlich im Begriff sein sollte die Welt zu retten.<sup>310</sup> Innerhalb der Handlung wird darauf nie eingegangen, nutzt man also die gegebene Option, so hat dies lediglich einen Einfluss auf die interaktive Seite des Spiels, nicht jedoch auf die Narrativität. Sieht man davon ab, dass einige Kämpfe, die aktiv bestritten werden, von Bedeutung für die Handlung sind und Spielerinnen und Spieler zumindest teilweise Wege zurücklegen, die auch die Charaktere innerhalb der Geschichte zurücklegen, hat man es in „Final Fantasy X“ grundsätzlich mit einer sehr strikten Trennung zwischen Narrativität und Interaktivität zu tun. Für die Entwicklung von Beziehungen bedeutet dies, dass sie mehr noch als in anderen Spielen dem Beispiel anderer Medien, speziell Film und Fernsehen, folgt, was primär wieder in Zwischensequenzen deutlich wird. Dies ist dabei nicht notwendigerweise negativ zu sehen. Zwar stoßen diese Filmsequenzen mitunter auf Kritik, wie auch Newman anmerkt<sup>311</sup>, gleichzeitig finden einige Spielerinnen und Spieler aber auch großen Gefallen an ihnen und würden sie gerne immer wieder ansehen, weshalb man sie in großer Stückzahl auf Internetseiten wie „YouTube“ finden kann, und weshalb im Fall von „Final Fantasy X“ Spielerinnen und Spieler auch innerhalb des Spieles die Möglichkeit erhalten

<sup>310</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>311</sup> Vgl.: Newman, James: Videogames. Abingdon, 2004, S. 93.

sich diese Filmsequenzen erneut anzusehen, so sie denn wollen.<sup>312</sup>

Man betrachte an dieser Stelle die Freundschaften zwischen dem Helden des Spieles, Tidus, und den weiteren Hauptfiguren. Parallelen zu Freundschaften aus Film und Fernsehen sind leicht gezogen. Da wäre etwa Wakka, ein Blitzballspieler wie Tidus selbst. Die beiden werden sehr schnell Freunde, was auch dadurch erklärt wird, dass Tidus große Ähnlichkeit mit Wakkas verstorbenem Bruder hat. Die Freundschaft der beiden kann, speziell von Wakkas Seite aus, also als ein brüderliches Verhältnis gesehen werden. Die Rolle dieser Freundschaft verliert im Verlauf des Spieles jedoch an Bedeutung, da hierbei kein Konflikt besteht, der einer Auflösung bedarf.<sup>313</sup>

Dies ist hingegen bei den Freundschaften zwischen Tidus und Kimahri beziehungsweise Lulu gegeben. Beide begegnen Tidus zu Beginn mit einer abweisenden, ablehnenden Haltung. Anders als bei Wakka besteht hier also nicht von Beginn an eine Freundschaft. Dieses Verhältnis entwickelt sich erst im Verlauf der Geschichte, da Tidus sich nur nach und nach den Respekt beider Figuren verdient.<sup>314</sup> Man könnte an dieser Stelle sagen, dass diese Form der Entwicklung einer Freundschaft mit jener die man etwa in „Mass Effect 2“ finden kann vergleichbar ist und man hätte damit auch recht, sofern man vom bestmöglichen Szenario in BioWares Titel ausgeht. Letztlich hat man dort jedoch die Wahl, und es bestimmen tatsächlich die Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler wie eine Freundschaft verläuft. In „Final Fantasy X“ ist dies nicht der Fall, da der Verlauf der Freundschaft vorgegeben ist. Änderungen sind hierbei nicht möglich, egal wie oft man den Titel durchspielt. Dies trägt dazu bei, dass Tidus, weit mehr als Shepard, eine von Spielerinnen und Spielern unabhängige Figur wird. Tidus ist kein Avatar für echte Menschen, sondern eine bestehende, vorgefertigte, fiktive Figur, in dessen Rolle man lediglich schlüpfen darf. Dieser Umstand wird sowohl von Seiten der Interaktivität als auch von Seiten der Narrativität unterstützt. Im Bereich des Gameplays ist es nämlich so, dass, obwohl stets Tidus die Figur ist, die man durch die Welt bewegt, man Kämpfe auch bestreiten kann ohne ihn einzusetzen. Von Seiten der Handlung kommt hinzu, dass Tidus, anders als etwa Shepard, ein Leben vor dem Spielbeginn geführt hat und Spielerinnen und Spieler nicht sofort alle Informationen über ihn enthalten. Manches wird erst im Verlauf des Spieles enthüllt.

Ein Beispiel hierfür stellt ein anderes Freundschaftsverhältnis dar, nämlich jenes zwischen Tidus und Auron. Die beiden kennen einander zu Beginn des Spiels bereits, wie genau es

<sup>312</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>313</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>314</sup> Vgl.: Ebenda.

dazu gekommen ist, erfährt man jedoch erst einige Zeit später. Während die Beziehung der beiden, worin Auron für Tidus eine Mentorrolle übernimmt, sich im Verlauf des Spieles nicht allzu sehr ändert, da die Freundschaft auch hier von Beginn an gegeben ist, bedient man sich hier Rückblenden um Teile einer Entwicklung zu zeigen, die vor dem eigentlichen Geschehen stattgefunden hat.<sup>315</sup> Diese Vorgehensweise ist ein weiteres, in der Narrativität verankertes Element von „Final Fantasy X“.

Es wurde anhand einiger Beispiele ein Blick auf den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität im Fall der „Final Fantasy“-Reihe geworfen und dabei berücksichtigt wie sich Freundschaften in diesem Kontext gestalten können. Wie zuvor soll als nächstes die Darstellung von romantischen Beziehungen thematisiert werden.

### 7.2.2.Final Fantasy X – Eine Liebesgeschichte

Wie Freundschaften, sind auch romantische Beziehungen in „Final Fantasy X“ und anderen Teilen der Reihe durch die Handlung festgelegt. Als Resultat daraus verfügt das Spiel, anders als BioWares Titel, lediglich über eine relevante Beziehung, welche jedoch, wie zuvor bereits erwähnt wurde, eine größere Rolle für die Geschichte spielt. Gemeint ist die Beziehung zwischen Tidus und Yuna. Während er der zentrale Held der Geschichte ist, ist sie die weibliche Hauptfigur sowie die Protagonistin der direkten Fortsetzung, „Final Fantasy X-2“.

Die Beziehung dieser beiden wurde von Kritikern häufig gelobt, unter anderen aufgrund der langsamen Entwicklung, die diese Beziehung im Verlauf des Spieles erfährt.<sup>316</sup> Vergleicht man dies etwa mit „Final Fantasy VII“, entsteht dort schon früh eine Dreiecksbeziehung, welche zu großen Teilen jedoch auf Informationen aufbaut, die man erst nach und nach erhält.<sup>317</sup> Die romantischen Beziehungen in „Final Fantasy VII“, welche dort ohnehin eine recht kleine Rolle spielen, sind also eher mit der Freundschaft von Tidus und Auron zu vergleichen. Anders in „Final Fantasy X“, wo Spielerinnen und Spieler dabei sind, wenn Tidus und Yuna einander kennenlernen und jeden Schritt der Entwicklung ihrer Beziehung miterleben. Tatsächlich deuten frühe Passagen des Spieles sogar an, dass

<sup>315</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>316</sup> Vgl.: Shoemaker, Brad/Park, Andrew/Colayco, Bob/Kasavin, Greg/Gouskos, Carrie/Mueller, Greg/Ocampo, Jason/Rorie, Matthew/Navarro, Alex/Tracy, Tim/Oguro, Collin: Great Loves. 2006.  
<http://www.gamespot.com/features/6144012/great-loves/index.html> (Zugriff: 29.8.2011).

<sup>317</sup> Vgl.: Final Fantasy VII. Entwickler: Square. Publisher: Square/Sony Computer Entertainment/Eidos Interactive. Japan, 1997.  
Fassung: Playstation (Platinum). Square/Sony Computer Entertainment, 1997.

Tidus eher an einer anderen weiblichen Hauptfigur, Rikku, interessiert ist, etwas, dass in einer späteren Szene auch aufgegriffen wird, in der Tidus sich innerhalb eines Traumes plötzlich zwischen beiden Damen wiederfindet, während Rikku darauf beharrt, dass er nicht Yuna, sondern sie begleiten sollte.<sup>318</sup> Dass es Yuna ist, in die Tidus sich schließlich verliebt, dürfte dennoch niemanden überraschen, da sie als zentrale weibliche Figur, und damit das Gegenstück zu Tidus, die naheliegende Wahl ist. Es sollte jedoch erwähnt werden, dass die Reihe auch schon andere Wege gegangen ist. In „Final Fantasy XII“ hat der männliche Protagonist zwar eine romantische Beziehung, jedoch nicht mit der weiblichen Hauptfigur, sondern mit einer anderen, spielbaren Figur.<sup>319</sup> In „Final Fantasy XIII“ besteht die für die Handlung relevante Beziehung hingegen zwischen einer der spielbaren Hauptfiguren und der nicht spielbaren – und über große Strecken des Spieles nicht einmal in Erscheinung tretenden – Schwester der Protagonistin.<sup>320</sup>

„Final Fantasy X“ streut einige Szenen ein, die ein Kennenlernen und Näherkommen zwischen Tidus und Yuna zeigen, sowie einen zentralen Konflikt für ihre Beziehung in Form einer politischen Hochzeit, der sie zustimmt. Zu diesem Zeitpunkt des Spieles bleiben die Gefühle der beiden füreinander noch unausgesprochen, während Lulu jedoch anmerkt, dass sie weiß, dass Yuna einen anderen liebt als ihren vorgesehenen Ehemann.<sup>321</sup> Dieser stellt sich jedoch als Feind heraus und will die im Verlauf der Handlung von der Gruppe getrennte Yuna zu einer Hochzeit zwingen, was jedoch von Tidus und den weiteren spielbaren Charakteren verhindert wird.<sup>322</sup>

Inzwischen hat Tidus erfahren, dass Yuna, sollte sie ihre Aufgabe erfüllen und sich Sin, der Kreatur die die Welt von „Final Fantasy X“ bedroht, stellen, unweigerlich sterben wird.

Mit diesem neuen Wissen versucht er sie in einer der zentralen Szenen des Spieles dazu zu bewegen ihre Mission aufzugeben und stattdessen ein normales Leben zu führen. Unter Tränen erklärt sie, dass sie das nicht tun kann. Bis zu diesem Punkt handelt es sich dabei um eine In-Engine Cutscene. Ähnlich wie bei „Mass Effect 2“ wird auch im Rahmen dieses Gespräches überwiegend mit Medium Shots, halbnahen und nahen Einstellungen gearbeitet. Abwechslung entsteht durch den Einsatz von Totalen und Halbtotale. Diese zeigen einerseits die Umgebung, andererseits erlauben sie größere Bewegungen. Da

<sup>318</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>319</sup> Vgl.: Final Fantasy XII. Entwickler: Square Enix. Publisher: Square Enix. Japan, 2006.  
Fassung: Playstation 2. Square Enix, 2007.

<sup>320</sup> Vgl.: Final Fantasy XIII. Entwickler: Square Enix. Publisher: Square Enix. Japan, 2009.  
Fassung: Playstation 3. Square Enix, 2010.

<sup>321</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>322</sup> Vgl.: Ebenda.

Tidus und Yuna sich im Rahmen dieser Sequenz im Wasser befinden, äußert sich dies überwiegend darin, dass Tidus sich schwimmend, teilweise auch tauchend, um Yuna bewegt. Musik gibt es in diesem Moment noch nicht, lediglich atmosphärische Geräusche, insbesondere des Wassers, sind zu hören.<sup>323</sup> Man kann dies mit dem Höhepunkt der Romanze zwischen Tali und Shepard in „Mass Effect 2“ vergleichen. Hier gibt es ebenfalls lediglich atmosphärische Geräusche, in diesem Fall das Brummen des sich bewegenden Raumschiffes, während die Musik erst einsetzt, wenn die beiden einander umarmen.<sup>324</sup> Auch bei „Final Fantasy X“ setzt die Musik erst in einem entscheidenden Moment ein, nämlich als Tidus anfängt einen Sonnenaufgang, welchen er mit Yuna sehen will, zu beschreiben. Die Musik hört jedoch wieder auf, ehe Yuna Tränen kommen und sie erklärt, dass sie ihre Pflicht nicht ignorieren kann. Der Punkt an dem die Musik schließlich erneut einsetzt ist noch deutlicher definiert und die Musik spielt hierbei eine noch größere Rolle. An dieser Stelle geht „Final Fantasy X“ nämlich von einer In-Engine Cutscene zu einer aufwändigen FMV Sequenz über, die zeigt wie Tidus Yuna küsst.<sup>325</sup> Dieser Kuss stellt den vorläufigen Höhepunkt ihrer Beziehung dar, weshalb die Sequenz auch entsprechend inszeniert wurde, ganze zwei Minuten andauert und dabei ohne Dialoge auskommt.<sup>326,327</sup>

Ein Liebeslied, eines der wenigen Stücke im Soundtrack des Spieles, welches auch über Gesang verfügt, begleitet die gesamte Sequenz, weder durch Sprache noch Toneffekte gestört. Man könnte diese Sequenz durchaus mit einem Musikvideo vergleichen. Eine minimalistischere Version dieses Stückes, ohne Gesang, ist es auch, die zuvor zu hören ist, während Tidus von einem Sonnenaufgang erzählt.

Die Sequenz präsentiert sowohl das Liebespaar, als auch die Umgebung, weshalb von Totalen bis Großaufnahmen zahlreiche unterschiedliche Einstellungsgrößen immer wieder vorkommen. Da es um einen Kuss der beiden geht, liegt der Fokus bei ihren Gesichtern, eine Großaufnahme ihrer Hände findet sich jedoch auch hier wieder. Sowohl die Kamera, als auch Tidus und Yuna, nach wie vor im Wasser, sind im Verlauf dieser Sequenz beinahe ständig in Bewegung. Der Umstand, dass die beiden dabei die meiste Zeit unter Wasser sind, erlaubt auch einige ungewöhnliche Kameraeinstellung und Blickwinkel, etwa

<sup>323</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>324</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Stop the Collectors.

<sup>325</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>326</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>327</sup> Vgl.: Final Fantasy X The Spring (High Quality).  
<http://www.youtube.com/watch?v=YUflqlmfr9c> (Zugriff: 29.8.2011).



vermeintlich auf dem Kopf stehend.<sup>328</sup>

Man kann dafür argumentieren, dass eine solche Inszenierung mit einer In-Engine Cutscene nicht oder nur schwer möglich gewesen wäre. Vergleicht man etwa jene Momente der In-Engine Sequenz in denen Tidus taucht mit dieser FMV Sequenz, so fällt schnell auf, dass Kleidung und Haare der Figuren nicht auf den Kontakt mit Wasser reagieren und die Bewegungen weitaus plumper sind.<sup>329</sup> Die FMV Sequenz fördert also eine Nähe zum Film und unterstützt durch die Schaffung dieser Nähe die Erzählung, oder zumindest die Art wie die Erzählung von einem Publikum aufgenommen wird. Eine romantische Sequenz sollte im Idealfall als schön empfunden werden. Bei einer so wichtigen Sequenz wie dieser, stellt sie doch den Höhepunkt der Beziehung von Tidus und Yuna dar, ist es also verständlich, dass die aufwändigere Art der Inszenierung zum Einsatz gekommen ist.



Abbildung 6: Der Kuss zwischen Tidus und Yuna in „Final Fantasy X“.

Im Verlauf der Handlung wird enthüllt, dass es durchaus eine Möglichkeit gibt die Bedrohung durch Sin permanent zu beseitigen ohne Yuna zu opfern, dass dieser Sieg

<sup>328</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>329</sup> Vgl.: Ebenda.

jedoch das Ende der Existenz von Tidus bedeuten würde.<sup>330</sup> Dazu kommt es mit Ende des Spieles auch und es ist im Rahmen dieses Abschiedes, dass Yuna erstmals tatsächlich ausspricht, dass sie Tidus liebt. So erreicht diese Beziehung ihren endgültigen Höhepunkt in der Handlung, woraufhin jedoch sofort der vermeintliche Tod des Protagonisten folgt.<sup>331</sup> Eine Sequenz im Anschluss an den Abspann des Spieles zeigt jedoch, dass Tidus sehr wohl überlebt hat und er auf ebenso geheimnisvolle Weise wieder in der Welt von „Final Fantasy X“ auftaucht, wie es sich schon zu Beginn des Spieles ereignet hat.<sup>332</sup>

Die Liebesgeschichte endet hiermit jedoch nicht, sondern wurde in „Final Fantasy X-2“ fortgesetzt und muss auch aufgrund eines gegenüber anderen Teilen der „Final Fantasy“-Reihe erhöhten Grades an Interaktivität erwähnt werden.

Im Fall von „Final Fantasy X-2“ ist Yuna die Hauptfigur. Tidus kommt tatsächlich kaum vor, dennoch spielt die Beziehung der beiden eine zentrale Rolle, da Tidus ein MacGuffin wird. Yunas grundlegende Motivation in diesem Spiel ist es ihre verlorene Liebe wiederzufinden, obwohl dies nur indirekt mit der eigentlichen Handlung des Spieles zu tun hat.<sup>333</sup> Wie für „Final Fantasy“ üblich, folgt das Spiel einer vorgegebenen Geschichte, die optionalen Nebenquests spielen hierbei jedoch eine größere Rolle als in anderen Teilen der Reihe. Es ist hierbei nämlich so, dass je nachdem wie viele dieser zusätzlichen Quests die Spielerinnen und Spieler abgeschlossen haben, sich das Ende verändert. Dies geschieht jedoch nicht auf die Weise, dass es, durch die Interaktivität beeinflusst, grundlegend verschiedene Varianten gibt wie die Geschichte ausgeht. Es ist vielmehr so, dass jene, die innerhalb des Spieles mehr leisten, damit belohnt werden, dass sie auch mehr sehen, denn die unterschiedlichen Enden widersprechen einander nicht, sondern werden lediglich erweitert. Erst wenn man ausreichend viele Missionen abgeschlossen hat, kann man also mit ansehen, wie Tidus wiedergeboren und mit Yuna vereint wird. Dies ist dabei kein anderes, sondern eher ein zusätzliches Ende. Ebenso, wenn man sämtliche Nebenquests erfüllt hat, erhält man noch eine weitere Sequenz, in der sich die beiden Figuren nach ihrer Wiedervereinigung noch unterhalten.<sup>334</sup>

In diesem Fall kann durchaus gesagt werden, dass die Narrativität durch die Interaktivität beeinflusst wird. Die Handlung bleibt zwar unverändert, Spielerinnen und Spieler beeinflussen jedoch in welchem Ausmaß sie ihnen präsentiert wird. Man könnte derartiges

<sup>330</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>331</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>332</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>333</sup> Vgl.: Final Fantasy X-2. Entwickler: Square. Publisher: Square/Square Enix. Japan, 2003.  
Fassung: Playstation 2. Square Enix, 2004.

<sup>334</sup> Vgl.: Ebenda.

natürlich von jedem Spiel oder sogar von Filmen behaupten, da man jederzeit die Option hat nicht weiterzuspielen, den Sender zu wechseln, die DVD zu stoppen oder den Kinosaal zu verlassen, es ist hierbei jedoch so, dass die Konsequenzen erst gegen Ende des Spieles von Bedeutung sind. Leute die diesen Punkt erreichen, haben die Absicht die gesamte Geschichte zu erleben und sie tun dies im Falle der zentralen Handlung des Spieles auch. Die Handlung die sich jedoch über beide Titel, „Final Fantasy X“ und „Final Fantasy X-2“ erstreckt, die Liebesgeschichte zwischen Tidus und Yuna, wird nur denen enthüllt, die gewillt sind mehr zu leisten.

Die Art wie die Interaktivität auf die Narrativität einwirkt, unterscheidet sich stark, von der Art wie dies bei den Spielen BioWares geschieht, da selbst wenn Interaktivität und Narrativität aufeinander einwirken, in diesem Fall immer noch eine recht strikte Trennung besteht. Die Handlung an sich bleibt letztlich unverändert und kann nicht beeinflusst werden. Es gibt keine unterschiedlichen Pfade die es zu sehen gibt. Es gibt lediglich ein Ende und die Möglichkeit nach diesem Ende noch einen weiteren Abschluss zu erleben, gefolgt von einem nochmals erweiterten Ende. Womit man es hier zu tun hat, ist also weniger ein höherer Grad von Interaktivität, der Spielerinnen und Spielern erlaubt merklichen Einfluss auf die Narrativität auszuüben, sondern vielmehr eine in der Narrativität verankerte, zusätzliche Motivation das Spiel in seiner Gesamtheit durchzuspielen und alle Aspekte des Gameplays zu erleben.

Im Gegensatz zu dieser romantischen Beziehung wird Sexualität in „Final Fantasy X“, oder generell der gesamten Reihe, kaum thematisiert und nie gezeigt. Wenn Sex tatsächlich eine Rolle spielt, dann meist in einem witzigen Kontext oder als nicht angesprochene Voraussetzung für Schwangerschaften und Geburten.

Ein Beispiel für ersteres findet sich in „Final Fantasy VII“, wo der Protagonist, Cloud, sich als Frau verkleidet um sich in die Villa eines einflussreichen Kriminellen zu schleichen. Dieser entscheidet sich dann jedoch für Clouds Freundin und überlässt Cloud seinen Männern. Der Kontext mag ernst erscheinen, tatsächlich ist die gesamte Passage des Spieles jedoch eine Aneinanderreihung simpler, witzig gemeinter Momente, was speziell durch Cloud, den trainierten Soldaten den niemand als Mann erkennt, sowie den überspitzt dargestellten Bösewicht deutlich wird.<sup>335</sup> Interessant hierbei ist, dass die Andeutungen zwar keine Zweifel offen lassen, jedoch keine der Figuren je direkt von Sex spricht.

---

<sup>335</sup> Vgl.: Final Fantasy VII. Entwickler: Square. Publisher: Square/Sony Computer Entertainment/Eidos Interactive. Japan, 1997.  
Fassung: Playstation (Platinum). Square/Sony Computer Entertainment, 1997.

Ein Beispiel für die zweite Möglichkeit findet sich hingegen sogar in „Final Fantasy X-2“. Lulu und Wakka sind in den zwei Jahren, die zwischen diesem Titel und „Final Fantasy X“ liegen, nämlich ein Paar geworden. Mehr noch, Lulu ist von Wakka schwanger und bringt im Laufe des Spieles sogar das gemeinsame Kind zur Welt.<sup>336</sup> Sex wird in diesem Fall nicht erwähnt, aber die Logik verlangt, dass es ihn gab.

Die Beispiele zeigen, dass selbst wenn er gegeben ist, Sex doch ein Tabuthema innerhalb der Reihe darzustellen scheint. Dementsprechend sind, anders als bei BioWare, die Höhepunkte der Beziehungen keine Sexszenen, sondern für gewöhnlich besonders emotional oder gar spektakulär inszenierte Umarmung oder Küsse. Ein gutes Beispiel hierfür ist der zuvor bereits erwähnte Kuss zwischen Tidus und Yuna aus „Final Fantasy X“. Die Tatsache, dass die beiden im Wasser sind während sie sich küssen, erlaubt ihnen sich treiben zu lassen, eine liegende Haltung einzunehmen und sich wiederholt umeinander zu drehen, in Bewegungen die teilweise an Tanz, teilweise an Bewegungen eines Liebespaares im Bett erinnern.<sup>337,338</sup> Mehr als ein Kuss ist jedoch im Verlauf der ganzen Szene nicht zu sehen. Die Kussszene ersetzt eine Sexszene, stellt den Höhepunkt dieser Beziehung dar und wurde, sowohl hinsichtlich des Kontextes als auch hinsichtlich der Inszenierung, entsprechend emotional umgesetzt. Gleichzeitig verliert das Spiel nie die Unschuld, die sich durch die Reihe zieht und das Thema Sex bleibt weiterhin unausgesprochen. Es ist stets, auch bei der Beziehung Tidus und Yuna, die Liebe, überwiegend auf einer emotionalen Ebene, die im Mittelpunkt steht.

### 7.3.Quantic Dream

Über die Bedeutung die Narrativität für die Videospiele von Quantic Dream hat wurde zuvor bereits einiges gesagt und wirft man einen Blick auf die offizielle Internetpräsenz des Studios, so zeigt sich erneut, dass man sich bei Quantic Dream des Rufes, den die Entwickler mit ihren Spielen erlangt haben, sehr wohl bewusst ist. „Quantic Dream was founded in 1997 and it has gained over the years international recognition for its contribution to interactive narration and its fresh thinking on emotion in games.“<sup>339</sup>

<sup>336</sup> Vgl.: Final Fantasy X-2. Entwickler: Square. Publisher: Square/Square Enix. Japan, 2003. Fassung: Playstation 2. Square Enix, 2004.

<sup>337</sup> Vgl.: Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001. Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

<sup>338</sup> Vgl.: Final Fantasy X The Spring (High Quality). <http://www.youtube.com/watch?v=YUflqImfi9c> (Zugriff: 29.8.2011).

<sup>339</sup> The studio. <http://www.quanticroam.com/en/page/the-studio> (Zugriff: 7.9.2011).

Begründet durch den Fokus auf die erzählte Handlung, vergleicht David Cage das Verhältnis zwischen den Spielen Quantic Dreams und anderen Titeln mit jenem zwischen einem Film von Regisseur Woody Allen und Actionfilmen mit Darstellern wie Jean-Claude Van Damme.<sup>340</sup>

Zwar beharrt Cage darauf, dass es nicht die Intention ist interaktives Kino zu gestalten, sondern generell die Erzählung einer Geschichte auch in Videospiele zu vollziehen<sup>341</sup>, die Nähe zu Filmen wird jedoch nicht bloß durch einen Fokus auf die Handlung deutlich, sondern auch durch die Rolle der Optik. Quantic Dream ist nämlich auch führendes Studio im Bereich des Motion-Capture-Verfahrens und der Schaffung virtueller Schauspieler.<sup>342</sup> Die Bezeichnung an sich zeigt, dass man bei Quantic Dream mehr schaffen will, als bloß Figuren in einem Spiel. Ungeachtet dessen ob die es die Technik erlaubt ein Erlebnis zu schaffen, in dem Figuren zu glaubwürdigen Charakteren werden sollen, vergleichbar mit solchen die von Schauspielern gekonnt verkörpert werden, ergeben sich jedoch einige Fragen. Ist die tatsächliche Umsetzung (im Hinblick auf die Geschichte, die Rollen der Figuren in dieser und das Verhältnis zwischen Interaktivität und Narrativität) entsprechend erfolgt und hat man letztlich ein Werk welches als interaktive Narrativität bezeichnet werden kann? Inwieweit wirkt sich das Hinarbeiten auf diesen Zustand auf die Darstellung von Beziehungen zwischen Charakteren aus? Genauer betrachtet wird dabei Quantic Dreams aktuellstes Videospiele, „Heavy Rain“.

### 7.3.1. Feind, Freund oder doch mehr?

Die Situation bei „Heavy Rain“, aber auch bei „Fahrenheit“, hat zwar Gemeinsamkeiten mit jener bei den Spielen von BioWare, es gibt jedoch einen bedeutenden Unterschied, der dafür sorgt, dass ein drastisch anderes Spielerlebnis, speziell auch im Hinblick auf die Handlung sowie die Beziehung zwischen Charakteren, geboten wird. In Spielen beider Entwickler können die Verhältnisse zwischen Figuren durch Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler beeinflusst werden. Im Fall der Titel von Quantic Dream ist es jedoch so, dass man nie lediglich eine Figur spielt, sondern gleich mehrere, die auch in verschiedenen Beziehungen zueinander stehen können. Seda erklärt dies durch die Zugehörigkeit zum Thriller-Genre, „wobei sich die Erzählspannung durch die Montage paralleler, sich stellenweise überkreuzender und miteinander kollidierender Plotlines

<sup>340</sup> Vgl.: Magdans, Frank: Game Generations. Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden, Marburg, 2008, S.68f.

<sup>341</sup> Vgl.: Ebenda, S. 68.

<sup>342</sup> Vgl.: The studio.

<http://www.quanticroam.com/en/page/the-studio> (Zugriff: 7.9.2011).

zwischen Täter und Polizei zu steigern vermag.<sup>343</sup> Zwar bezieht Seda sich mit einer Erklärung auf „Fahrenheit“, doch hat sie auch im Bezug auf „Heavy Rain“ Gültigkeit, da man auch hier Vertreter des Gesetzes, vermeintliche und tatsächliche Mörder spielt.

Hierbei können Spielerinnen und Spieler kein Maximum an Interaktivität erhalten, da Beziehungen sonst zu einem interaktiven Selbstgespräch werden würden. Jene Figur, die man selbst nicht gerade steuert muss zwingend, da es sich bei „Heavy Rain“ nicht um einen Mehrspielertitel handelt, durch das Spiel selbst, den Computer, gelenkt werden. Daraus resultiert, dass Figuren in einem weit größeren Ausmaß, als es etwa bei Shepard oder Hawke der Fall ist, Dinge tun, die Spielerinnen und Spieler nicht getan hätten beziehungsweise denen sie mitunter gar nicht zustimmen. Dies trifft insbesondere auf Scott Shelby zu. Er ermittelt im Fall des Origami Killers, einem Mörder, der es auf Kinder abgesehen hat. Früh im Spiel trifft er Lauren Winter, eine Prostituierte und Mutter eines der verstorbenen Kinder, und beschützt sie vor einem aggressiven Kunden.<sup>344</sup> Dies ist der Beginn einer Freundschaft zwischen beiden Figuren, eine Freundschaft die Spielerinnen und Spieler beeinflussen können, deren Entstehung jedoch nicht aufgehoben werden kann, da diese in der Handlung vorgesehen ist und Lauren in mehreren Kapiteln eine größere Rolle spielt. Dementsprechend gibt es auch nicht die Möglichkeit sie wegzuschicken, als sie darauf besteht Scott bei der Untersuchung des Falles zu unterstützen.<sup>345</sup> Deutlichen Einfluss auf die Beziehung zwischen den beiden können Spielerinnen und Spieler erst später in der Handlung nehmen, da sie eine jener Figuren ist, die sterben kann, sollte Scott sie nicht retten.<sup>346</sup> Es besteht auch die Möglichkeit, dass aus der Beziehung zwischen den beiden mehr wird. Eine Sequenz in der es zu einem Kuss kommt wird jedoch in jedem Fall gezeigt, sofern Lauren überlebt, eine romantische Beziehung zwischen den beiden, zumindest der Beginn einer solchen, wird also ebenfalls durch das Spiel vorgegeben und kann lediglich durch den Tod einer der beiden Figuren verhindert werden.<sup>347</sup>

Was Spielerinnen und Spieler jedoch nicht wissen, auch wenn sie Scott aktiv spielen, ist, dass er in Wirklichkeit der gesuchte Origami Killer ist.<sup>348</sup> Während Spielerinnen und Spieler also im Glauben gelassen werden freundschaftliche Gespräche mit Lauren zu

<sup>343</sup> Seda, Roman: Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse, Boizenburg, 2008, S. 255.

<sup>344</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: Sleazy Place.

<sup>345</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: A Visitor.

<sup>346</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Trapped.

<sup>347</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Goodbye Lauren.

<sup>348</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Origami Killer.

führen, während sich, wie durch das Spiel vorgegeben, diese Freundschaft weiterentwickelt und vielleicht sogar zu mehr wird, steuern sie tatsächlich eine Figur, die weiß, dass er den Sohn der anderen getötet hat. Die späte Enthüllung des Mörders ist ein Aspekt, der besonders stark an diverse Krimis erinnert. Da dieses Geheimnis jedoch rückwirkend eine gewaltige Wissenskluff zwischen Spieler/Spielerin und Charakter schafft, leidet die Immersion darunter und tatsächlich auch die Interaktivität, da die Geschichte von Beginn an auf diese Enthüllung hinarbeiten muss. Gleichzeitig muss bedacht werden, dass man hier die Möglichkeit hat den Antagonisten zu spielen, in dieser Hinsicht ist die Interaktivität also größer als in anderen Spielen. Es ist vor allem im Vergleich zu den anderen spielbaren Figuren, deren Beziehungen und Leben stärker durch Spielerinnen und Spieler beeinflusst werden kann, dass Scotts Geschichte besonders stark durch die Narrativität eingeschränkt wirkt. Letztlich erlaubt das Spiel zahlreiche verschiedene Enden für jeden Charakter, die unterschiedlich miteinander kombiniert werden können. Eine Konstante bleibt jedoch bestehen. Scott Shelby wird zum Ende hin in jedem Fall als der Origami Killer enthüllt.

Wie sehen dann also die Beziehungen zwischen anderen Figuren aus? Keine Freundschaft, aber erwähnenswert, ist das Verhältnis zwischen den beiden Ermittlern im Fall des Origami Killer, Norman Jayden, einem der vier spielbaren Hauptcharaktere, und Carter Blake. Die beiden arbeiten zwar gemeinsam an den Fall, es besteht jedoch ein sehr angespanntes Verhältnis zwischen ihnen. Auch diesen Umstand können Spielerinnen und Spieler nicht beeinflussen, sie haben jedoch zumindest in geringem Ausmaß die Kontrolle darüber wie weit diese beidseitige Antipathie geht. Im Verlauf des Spieles gibt es nämlich mehrere Passagen, wobei man, als Jayden, anders auf Blake und sein Verhalten reagieren kann. Dies kann zur Folge haben, dass die beiden statt etwas hitzigen Diskussionen eher aggressive, mit Beleidigungen durchzogene Wortgefechte haben. In diesem Fall kann der Inhalt, die Handlung, beeinflusst werden, jedoch lediglich auf eher oberflächliche Art. Die Grundzüge des Geschehens sind zur Gänze vorgegeben und liegen auch in diesem Fall jenseits des Einflussbereichs der Spielerinnen und Spieler.

Es gibt jedoch eine Beziehung im Spiel, bei der dies anders ist. Jene zwischen Ethan Mars, jene der Hauptfiguren, die am ehesten als zentraler Protagonist gesehen werden kann<sup>349</sup>, und Madison Paige.

---

<sup>349</sup> Zu dieser Schlussfolgerung führen einige Aspekte, wie die Tatsache, dass er verhältnismäßig häufig spielbar ist, als einzige Hauptfigur innerhalb des Prologes vorkommt und er neben Scott Shelby, dem Antagonisten des Spieles, die einzige Figur ist, die nicht schon vor dem abschließenden Kapitel sterben kann.

### 7.3.2.Ethan und Madison – Liebe: ja oder nein?

Obwohl auch im Fall von Scott und Lauren sich langsam eine Romanze zwischen den Figuren entwickelt, zumindest hat man diesen Eindruck ehe man die Wahrheit über Scott erfährt, ist es das Verhältnis zwischen Ethan und Madison, dass als die zentrale romantische Beziehung, vor allem auch die eine, die Spielerinnen und Spieler aktiv beeinflussen können, zu sehen ist.

Es muss an dieser Stelle angemerkt werden, dass Madison zwar, verglichen mit den anderen Hauptfiguren, speziell Ethan, erst relativ spät ihren ersten Auftritt in der Geschichte hat<sup>350</sup> und dementsprechend zögert sich auch die erste Begegnung zwischen ihr und Ethan hinaus<sup>351</sup>, dennoch gibt es mehrere Kapitel, die sich auf die beiden und die Beziehung zwischen ihnen konzentrieren, und tatsächlich interagieren die beiden mehr miteinander, als sämtliche andere Hauptfiguren es untereinander tun, da sie überwiegend mit nicht spielbaren Charakteren, wie Lauren und Blake, zu tun haben.

Anfangs müssen Spielerinnen und Spieler auch hier eine passive Rolle einnehmen, da über große Strecken hinweg die Beziehung der beiden durch die Handlung bestimmt wird. Die beiden lernen sich kennen und kommen sich näher, während Madison Ethan wiederholt hilft, wenn dieser sich im Verlauf der Prüfungen des Origami Killers, die er bestehen muss um seinen Sohn zu retten, Verletzungen zugezogen hat.<sup>352,353</sup>

---

<sup>350</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: Sleepless Night.

<sup>351</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: First Encounter.

<sup>352</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: First Encounter.

<sup>353</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: The Nurse.





Abbildung 7: Als Madison kümmern sich Spielerinnen und Spieler in „Heavy Rain“ um die Wunden von Ethan.

Diese Punkte innerhalb der Geschichte können nicht umgangen werden. Interaktivität besteht hier dennoch, da, anders als etwa bei „Final Fantasy X“ oder „Mass Effect 2“, diese Handlungspassagen zu einem großen Teil das Gameplay ausmachen. Die Interaktivität gestaltet sich hierbei nicht in Form von Entscheidungsfreiheit, Spielerinnen und Spieler werden allerdings dennoch aktiv eingebunden. In diesem speziellen Fall heißt dies, dass man nicht einen bestimmten Gegner besiegen muss, sondern man, um das Geschehen voranzutreiben, sich als Madison aktiv um Ethan kümmern muss.<sup>354,355</sup> Dies mag einschränkend wirken, tatsächlich engt es jedoch nicht mehr ein als andere Spiele, in denen man ebenfalls auf die konkrete Aufgabe fixiert ist. Andererseits sollte man auch nicht unterstellen, dass diese Beispiele des Spieles mehr Freiheiten bieten, als es andere Videospiele tun, bloß weil man vermeintlich banale Dinge aktiv per Knopfdruck tut. Diese scheinbar banalen Dinge sind es nämlich, die hier eine besonders große Rolle einnehmen, zumal man gleichzeitig nicht die Möglichkeit hat zu springen, eine Grundvoraussetzung in vielen Titeln und sehr wohl etwas, wozu jeder normale Mensch in der Lage wäre. Diese Option wäre an dieser Stelle jedoch deplatziert, da weder in der Realität, noch in fiktiven Geschichten, Personen ohne besonderen Grund springen würden. Was man bei „Heavy Rain“ hat, ist nicht zwingend mehr oder weniger Freiheit im

<sup>354</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: First Encounter.

<sup>355</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: The Nurse.

Bereich des Gameplays, im Hinblick auf die Kontrolle über Figuren und Interaktion mit der virtuellen Welt, sondern eine andere Art der Freiheit. Interaktivität findet statt, wenn auch nicht auf eine Weise, die einer Norm des Mediums entspricht.

Ist die Handlung erst weiter fortgeschritten, kommt ein zusätzlicher Grad der Interaktivität hinzu, während sich gleichzeitig eine weitere Form der Einschränkung offenbart. In einem späteren Kapitel versucht Madison Ethan zu küssen und Spielerinnen und Spieler haben an dieser Stelle, als Ethan, die Möglichkeit sie abzuweisen, oder sie zu küssen, was im weiteren Verlauf auch zu einer Sexszene führt.<sup>356</sup> Die erhöhte Interaktivität besteht darin, dass es Spielerinnen und Spielern erlaubt ist zu entscheiden ob es zu einer Beziehung zwischen Ethan und Madison kommt, eine Entscheidung, die im Anschluss an die Sexszene sogar noch einmal überdacht werden kann, wenn Ethan herausfindet, dass Madison Journalistin ist, die in ihm anfänglich bloß einen potentiellen Artikel gesehen hat. Ethan kann Madison hierbei vergeben oder sie erneut abweisen.<sup>357</sup>

Es ist die einzige optionale Beziehung im Spiel, mehrere Möglichkeiten wie in „Mass Effect 2“ sind nicht gegeben. Problematisch ist hierbei, dass eigentlich beide Figuren spielbare Charaktere sind. Im Falle von Madison verlieren Spielerinnen und Spieler also erneut die Kontrolle. Egal was passiert, sie versucht Ethan zu küssen und ist gewillt eine Beziehung mit ihm einzugehen. Lediglich als Ethan können Spielerinnen und Spieler entscheiden ob sie es dazu kommen lassen wollen. Dies unterstützt die Annahme, dass Ethan der zentrale Protagonist ist, da Spielerinnen und Spieler in seinem Fall ein Ausmaß an Freiheiten erhalten, welches bei anderen Figuren nicht gegeben ist.

Von den zahlreichen unterschiedlichen Enden, mit denen das Spiel abschließen kann, befassen sich zwei mit der Beziehung zwischen Ethan und Madison, sollte es zu dieser kommen. Sollte Shaun, Ethans Sohn, überleben, so zeigt das Ende Ethan, Madison und Shaun beim Besichtigen einer Wohnung, in welche die neue Familie ziehen will.<sup>358</sup> Stirbt Shaun jedoch, sieht man Ethan und Madison an seinem Grab. Madison macht deutlich, dass sie Ethan liebt und mit ihm ein neues Leben anfangen will, was auch heißt, dass sie ein Kind von ihm will. Als sie den Friedhof verlassen wollen zieht Ethan, welcher sich für den Tod seines Sohnes verantwortlich fühlt, eine Waffe und begeht Selbstmord.<sup>359</sup>

Die Enden des Spieles, welche sich aus mehreren unterschiedlichen Sequenzen

---

<sup>356</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: On the Loose.

<sup>357</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: On the Loose.

<sup>358</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: A New Life.

<sup>359</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Tears in the Rain

zusammensetzen, abhängig vom Spielverlauf und den Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler sind ebenfalls ein gutes Beispiel um zu zeigen, dass die Interaktivität nicht ganz so groß ist, wie sie scheint, da die unterschiedlichen Wege die die Geschichte einschlägt meist lediglich von einzelnen Punkten nahe des Endes abhängen. Im Falle der beiden genannten Epiloge ist etwa lediglich nötig, dass die vorkommenden Figuren überleben (beziehungsweise im Falle von Shaun leben oder sterben) und eine Beziehung zwischen Ethan und Madison angefangen wird. Indem die Entwickler ein gewisses Maß an Kontrolle für sich vorbehalten haben, fällt es leichter eine beziehungsweise mehrere verschiedene Geschichten, je nachdem wie das Spiel gespielt wird, zu erzählen. Die Tatsache, dass ein Ende aus mehreren kürzeren Epilogen zusammengesetzt wird hat weiters den Vorteil, dass es zu unterschiedlichen Kombinationen an Enden kommen kann. Wiederholtes Durchspielen enthüllt also nicht zwingend ein zweites und vielleicht drittes Ende, ehe man alles gesehen hat, sondern zeigt mitunter sowohl Szenen die man zuvor bereits gesehen hat, während gleichzeitig die Geschichten anderer Figuren eine völlig neue Auflösung erhalten. Die Enden von „Heavy Rain“ stellen hierbei einen Kompromiss zwischen Narrativität und Interaktivität dar, da, wie es stets der Fall ist, eine begrenzte Zahl an Epilogen enthalten ist, Spielerinnen und Spieler durch ihre Entscheidungen jedoch eine weitaus größere Zahl an unterschiedlichen Kombinationen entdecken können. Um dies tatsächlich zu ermöglichen, müssen die einzelnen Epiloge eigenständig sein, damit sie beliebig untereinander kombiniert werden können. Dies ist eine Erklärung dafür, dass eine Beziehung zwischen Ethan und Madison lediglich in den beiden genannten Beispielen thematisiert wird und sonst unbeachtet bleibt.

Einen genaueren Blick gilt es als nächstes auf die erwähnte Sexszene und generell die Einbindung von Sexualität in das Spiel zu werfen.

### 7.3.3. Beinahe interaktiver Sex und sein Platz in der Handlung

Zunächst sollte hierbei der Umgang mit Nacktheit in „Heavy Rain“ angesprochen werden. Anders als in anderen Titeln, ist Nacktheit in „Heavy Rain“ nämlich nicht zwingend mit Sexualität in Verbindung zu bringen. Wie zuvor erwähnt, erhält man in „Heavy Rain“ häufig die Möglichkeit Tätigkeiten des Alltags nachzugehen. Dies schließt ebenfalls die Option mit ein auf die Toilette zu gehen oder, als Ethan oder Madison, zu duschen. In beiden Fällen werden die Figuren lediglich von hinten sowie frontal von der Hüfte aufwärts dargestellt. Die Nacktheit in diesem Fall wird nicht auf besondere Art in Szene gesetzt, es besteht also eine gewisse Differenz zu den meisten in Film und Fernsehen

vorkommenden Duschsequenzen.

Anders verhält es sich bei der erwähnten Sexszene. Im Falle dieser sind nämlich Ähnlichkeiten zu den Darstellungen von Geschlechtsverkehr in Filmen, zumindest solchen die nicht pornografisch sind, zu erkennen. Die filmnahe Art der Inszenierung ist, ebenso wie der fixe Zeitpunkt im Verlauf der Handlung an dem Spielerinnen und Spieler diese Sequenz erleben können, ein Aspekt, den „Heavy Rain“ mit „Mass Effect 2“ gemeinsam hat, es gibt jedoch einen bedeutenden Unterschied. Die Sequenz in „Heavy Rain“ ist interaktiv. Wie im Fall jeder anderen Aktion innerhalb des Spieles, erscheinen auch hierbei Tastenkombinationen im Bild, die von Spielerinnen und Spielern eingegeben werden müssen um bestimmte Aktionen durchzuführen.<sup>360</sup> Am Ablauf selbst ändert dies nichts, doch es bindet Spielerinnen und Spieler mehr in das Geschehen ein und verlangt ihre ungeteilte Aufmerksamkeit, etwas, dass bei einer Filmsequenz nicht gegeben wäre.

Die Interaktivität hört hierbei jedoch auf, sowie die Charaktere sich erster Kleidungsstücke entledigt haben, es sind also lediglich Küsse, Streicheleinheiten und der Prozess des gegenseitigen Ausziehens, die von Spielerinnen und Spielern gesteuert werden.<sup>361</sup>

In dieser Sequenz setzt die Musik erneut, wie auch bei „Mass Effect 2“ und „Final Fantasy X“, erst in einem bestimmten, dramaturgisch sinnvollen Moment ein, in diesem Fall mit dem Kuss von Ethan und Madison. Während sie einander, noch auf dem Boden sitzend, küssen wird auch hier mit einem Schnitt-Gegenschnitt-Verfahren gearbeitet und sie werden überwiegend in Medium Shots, halbnahen und nahen Einstellungen gezeigt. Erst als sie anfangen einander auszuziehen, kommt es zu einer größeren Vielfalt. Halbtotale Einstellungen und Großaufnahmen kommen öfters vor, wobei es auch immer wieder einen Fokus auf die Hände gibt, diesmal jedoch dadurch motiviert, dass Ethans Hände durch Tastenbefehle dazu gebracht werden Madison Stück für Stück ihre Kleidung auszuziehen. Im Verlauf dieser Sequenz wird das Geschehen auch mehrmals aus der Vogelperspektive gezeigt.<sup>362</sup> Die Inszenierung der Sequenz weist keine besonderen Unterschiede zu anderen Aspekten des Spieles auf. Wie so ziemlich alle Passagen des Spieles, ist auch diese auf eine Art umgesetzt, die der Narrativität dient, sie jedoch mit Interaktivität verbindet.

Im Falle von „Fahrenheit“ ging Quantic Dream in dieser Hinsicht sogar noch weiter und

<sup>360</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: On the Loose.

<sup>361</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: On the Loose.

<sup>362</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: On the Loose.

gestaltete sogar den Akt der Penetration interaktiv<sup>363</sup>, obgleich hierbei die Inszenierung weniger cineastisch war und das interagierende Publikum nicht so nah dabei war, wie in „Heavy Rain“. Die Tatsache, dass der eigentliche Sex also nicht interaktiv ist und nicht einmal in einem solchen Ausmaß wie in „Fahrenheit“ dargestellt wurde, ist also vielleicht dadurch zu erklären, dass durch eine verbesserte Optik und eine virtuelle Kamera, die weit näher am Geschehen dran ist, der grundsätzlich gleiche Inhalt anders aufgenommen worden wäre und die Altersfreigabe des Titels beeinflusst hätte. Eine weitere Erklärung wäre, dass man negative Berichterstattung im Hinblick auf die Sexualität, wie etwa jene über „Mass Effect“<sup>364</sup> vermeiden wollte. Da, wie erwähnt, der eigentliche Sex lediglich in geringem Ausmaß dargestellt wird, wird die Interaktivität hierbei jedoch nicht gemindert, da die Sequenz überwiegend aus interaktiven Aspekten, wie etwa Küssen, besteht.<sup>365</sup> Die Änderung gegenüber „Fahrenheit“ ist im Bereich der Narrativität anzusiedeln, da die Geschichte an sich hierbei weniger zeigt, als dort der Fall war.

Ein weiteres, nicht zu ignorierendes Detail und eine weitere mögliche Erklärung für die andere Herangehensweise an interaktiven Sex in „Heavy Rain“ kann der Umstand sein, dass der interaktive Sex in „Fahrenheit“ nicht nur optional ist, wie die Sexszene zwischen Ethan und Madison, sondern einen gewissen Aufwand von Seiten der Spielerinnen und Spieler erfordert.

Es muss eine Reihe richtiger Entscheidungen im Umgang mit Tiffany, der Ex-Freundin des Protagonisten, getroffen, sowie ein Quick Time Event erfolgreich absolviert werden, um diese Möglichkeit zu erlangen.<sup>366</sup> Auch wird diese Passage praktisch völlig übergangen im weiteren Verlauf des Spieles, da sie keinen Platz innerhalb der Haupthandlung hat. Wie Seda anmerkt, folgt das Spiel einfach weiterhin dem vorgegebenen Handlungsstrang, die Rolle der gemeinsamen Nacht mit Tiffany für die Handlung bleibt trivial.<sup>367</sup>

Demgegenüber steht der Sex sowie die Romanze von Ethan und Madison. Beide sind zentrale Figuren der Geschichte, ob sie ein Paar werden oder nicht spielt eine große Rolle für den weiteren Handlungsverlauf und es spielt keine Rolle was man tut, man wird

<sup>363</sup> Vgl.: Fahrenheit. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Atari. Frankreich, 2005.

Fassung: Playstation 2. Atari, 2005, Level/Kapitel/Mission/Quest: 9 – Verlorene Liebe.

<sup>364</sup> Vgl.: Crecente, Brian: Keighley Sets Mass Effect Record Straight...Or Tries To. 2008.  
<http://kotaku.com/347350/keighley-sets-mass-effect-record-straight-or-tries-to> (Zugriff: 11.9.2011).

<sup>365</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: On the Loose.

<sup>366</sup> Vgl.: Fahrenheit. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Atari. Frankreich, 2005.

Fassung: Playstation 2. Atari, 2005, Level/Kapitel/Mission/Quest: 9 – Verlorene Liebe.

<sup>367</sup> Vgl.: Seda, Roman: Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse, Boizenburg, 2008, S. 256.

unweigerlich mit der Entscheidung konfrontiert ob man will, dass die beiden miteinander schlafen oder nicht, wobei ein einfacher Knopfdruck darüber entscheidet.<sup>368</sup> Der Sex zwischen Ethan und Madison ist also ein Aspekt des Spieles, mit dem Spielerinnen und Spieler sehr schnell und leicht konfrontiert werden. Der interaktive Sex in „Fahrenheit“ hingegen spielt eine kleine Rolle und dürfte aufgrund der Art wie er implementiert wurde nur zufällig oder von Personen die sich im Vorhinein informiert haben erlebt werden. Eine für die Geschichte relevante Sexszene gibt es auch in „Fahrenheit“, diese ist jedoch, wie jene in „Heavy Rain“ nicht interaktiv.<sup>369</sup>

Eine Frage sollte an dieser Stelle noch beantwortet werden. Welche Funktion übernimmt der Sex in „Heavy Rain“? Wie bei „Mass Effect 2“ stellt die lediglich einmal im Spiel vorkommende Sequenz auch hier einen besonderen Moment im Verlauf einer Beziehung dar, sie ist jedoch, anders als dort, nicht der Höhepunkt dieser Beziehung, sondern stattdessen als ihr Beginn zu sehen. Der bisherige Spielverlauf bleibt, im Hinblick auf die Beziehung zwischen Ethan und Madison, unverändert, egal ob die beiden eine romantische Beziehung eingehen oder nicht. Der Wendepunkt ist die Entscheidung der Spielerin/des Spielers. Entscheidet man sich für ein Zusammensein, folgt sofort die Sexszene. Einen Höhepunkt der Beziehung würde viel mehr der Epilog darstellen, je nach Variante ein tragische oder fröhlicher Höhepunkt am Ende der Geschichte.

Die Sexszene hat, innerhalb der Handlung, jedoch noch eine weitere Funktion. Sie ermöglicht den Übergang zur nächsten Sequenz, in der Ethan neben einer noch schlafenden Madison aufwacht, das Bett verlässt und zufällig die Wahrheit über ihren Beruf erfährt, womit er die aufwachende Frau auch sogleich konfrontiert.<sup>370</sup> Damit diese Szene so ablaufen kann, muss Madison die Nacht mit Ethan verbracht haben, da sie sonst nicht das Bett mit ihm teilen würde, zumal beide sich zu diesem Zeitpunkt in einem Motel befinden und ihr Zimmer nicht weit von seinem entfernt ist. Man kann jedoch dafür argumentieren, dass die Sequenz bereits nach dem ersten Kuss hätte enden können, da die Tatsache, dass man als Spielerin/Spieler gerade eine Beziehung zwischen diesen beiden Figuren initiiert hat, und sie sich nun ein Bett teilen, ausreichen sollte um den sexuellen Akt zu implizieren. Ungeachtet dessen, kann jedoch gesagt werden, dass Sex

---

<sup>368</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: On the Loose.

<sup>369</sup> Vgl.: Fahrenheit. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Atari. Frankreich, 2005.

Fassung: Playstation 2. Atari, 2005, Level/Kapitel/Mission/Quest: 36 – Unterirdischer Bogart.

<sup>370</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: On the Loose.

zwischen Ethan und Madison zumindest angedeutet werden musste um zu ermöglichen, dass die Handlung sich im weiteren Verlauf so entwickelt, wie sie es tut.

## 7.4. Team Ico

Wie Quantic Dream, wurde auch Team Ico 1997 gegründet und ebenfalls wie Quantic Dream, ist die Zahl der von diesem Studio produzierten Spiele, mit bisher lediglich zwei Stück, ziemlich gering.<sup>371</sup> Damit stellt es ein geeignetes asiatisches Gegenstück zu Quantic Dream dar. Passenderweise ist Team Icos „Ico“ auch jener Titel, den Quantic Dreams David Cage als einen persönlichen Favoriten in der Geschichte der Videospiele sieht, da „Ico“ für ihn mehr Kunst als Spielzeug ist.<sup>372</sup>

Hauptgrund für die nähere Auseinandersetzung mit den Spielen Team Icos ist jedoch die Rolle, die Beziehungen in diesen Spielen einnehmen, was besonders dadurch verdeutlicht wird, dass es in beiden Titeln des Entwicklers, sowohl „Ico“ als auch „Shadow of the Colossus“, über große Strecken des Spieles lediglich zwei Figuren gibt, nämlich den Protagonisten und einen Begleiter, das Mädchen Yorda im Fall von „Ico“ und das Pferd Agro im Fall von „Shadow of the Colossus“. Zwar dreht sich die Geschichte von „Shadow of the Colossus“ eigentlich um den Versuch des Helden ein Mädchen wiederzubeleben<sup>373</sup>, doch ist sie keine ständige Begleiterin, was es schwer macht die Beziehung der beiden ausführlich zu thematisieren. Anders bei Yorda in „Ico“, weshalb es dieses Spiel ist, welches auf den folgenden Seiten einer genaueren Betrachtung unterzogen wird.

### 7.4.1. Hand in Hand – Ico als Beschützer und Freund Yordas und die Bedeutung von Körperkontakt für ihre Beziehung

Sieht man von gesichtslosen Feinden ab, gibt es in „Ico“ lediglich drei Figuren. Ico, den Protagonisten, Yorda, das Mädchen, welches Ico beschützen muss, und die Königin, die Antagonistin des Spieles, wobei letztere relativ selten tatsächlich vorkommt. Die meiste Zeit sieht man also lediglich Ico und Yorda, die gemeinsam versuchen aus dem Schloss

<sup>371</sup> Vgl.: Merz, Florian: E3 2011. Team Ico nicht vertreten, 2011.

<http://de.krautgaming.com/18829/e3-2011-team-ico-nicht-vertreten/> (Zugriff: 13.9.2011).

<sup>372</sup> Vgl.: Magdans, Frank: Game Generations. Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden, Marburg, 2008, S.69f.

<sup>373</sup> Vgl.: Shadow of the Colossus. Entwickler: Team Ico. Publisher: Sony Computer Entertainment. Japan, 2005.

Fassung: Playstation 2. Sony Computer Entertainment, 2006.

der Königin zu entkommen. Die Beziehung zwischen Ico und Yorda ist demnach die tragende Beziehung des Spieles und tatsächlich das zentrale Handlungselement. Obwohl er sie zu Beginn des Spieles das erste Mal trifft und er nicht einmal ihre Sprache verstehen kann, will Ico Yorda helfen. Es gibt lediglich drei Momente im Verlauf des Spieles, in denen die Handlung über diesen Grundgedanken hinausgeht. Zu Beginn des Spieles, als gezeigt wird, weshalb Ico im Schloss der Königin gefangen ist, in der Mitte des Spieles, als Ico und Yorda beinahe entkommen und die Königin die beiden daran hindert, und das Finale, in dem Ico die Königin bekämpft und enthüllt wird was diese mit Yorda vorhat.<sup>374</sup> Sieht man von diesen Passagen ab, gibt es im Verlauf des Spieles keine Filmsequenzen, die in die Handlung eingebunden sind.<sup>375</sup> „Ico“ wird also, mehr noch als die anderen hier thematisieren Spiele, von Gameplay dominiert, die Interaktivität wird zumeist also der Narrativität übergeordnet. Dies ist insbesondere im Bezug auf die Beziehung zwischen Ico und Yorda sehr interessant. Wie erwähnt, lernen sich die beiden erst zu Beginn des Spieles kennen und können einander nicht einmal verstehen, später in der Handlung ist Ico jedoch bereits gewillt sein Leben für sie zu riskieren. Dies sind Elemente der Geschichte, die über die wenigen Filmsequenz vermittelt werden, die also ausschließlich in der Narrativität verankert sind. Was zwischen diesen Zeitpunkten geschieht, die sich entwickelnde Freundschaft zwischen Ico und Yorda, obwohl an sich Teil der Narrativität, wird nicht über passive Filmsequenzen oder Dialogpassagen vermittelt, sondern ist zur Gänze in das Gameplay eingebettet und damit vollkommen interaktiv. Die Tatsache, dass die beiden einander nicht verstehen können unterstützt dies noch, da, selbst wenn die Figuren Text haben, ihre Aussagen das Verhältnis zwischen ihnen nicht beeinflussen können. Es sind lediglich Taten und Gesten über welche die sich entwickelnde Freundschaft vermittelt wird. Taten, die durch Spielerinnen und Spieler gesteuert werden müssen.

Interaktivität in diesem Kontext bedeutet jedoch, wie bei „Heavy Rain“, nicht Entscheidungsfreiheit. Die grundlegenden Gesten und Taten, welche die wachsende Bindung zwischen Ico und Yorda zeigen, müssen zwingend getan werden, um im Spiel voranzuschreiten, da es eben darum geht Yorda zu retten. Wie bei „Heavy Rain“ steigert die Interaktivität in erster Linie also die Immersion, indem Spielerinnen und Spieler selbst Tasten betätigen müssen, um bestimmte Dinge zu tun. Was getan werden muss, wird zumeist jedoch vorgegeben.

---

<sup>374</sup> Vgl.: Ico. Entwickler: Team Ico. Publisher: Sony Computer Entertainment. Japan, 2001. Fassung: Playstation 2. Sony Computer Entertainment, 2006.

<sup>375</sup> Es sollte hierbei angemerkt werden, dass es dennoch kurze Filmsequenzen gibt, die Teile der Rätsel sind, die Spielerinnen und Spieler lösen müssen.





Abbildung 8: In „Ico“ nimmt der Held das Mädchen Yorda an der Hand, jedoch nur wenn Spielerinnen und Spieler das auch wollen.

Das wichtigste Beispiel für eine solche Geste beziehungsweise Tat im Fall von „Ico“, ist die Möglichkeit per Knopfdruck Yordas Hand zu halten, wobei das Ausmaß an Freiheit doch größer ist, als es jene Aktionen in „Heavy Rain“ sind, die mit Beziehungen in Verbindung stehen. Grund dafür ist, dass diese Option nicht an einen bestimmten Kontext gebunden ist. Ico kann jederzeit Yordas Hand ergreifen. Sollte sie zu diesem Zeitpunkt nicht nah genug bei ihm sein, so ruft er sie und nimmt ihre Hand, sowie sie bei ihm angekommen ist, sollte ein Hindernis zu überwinden sein, etwa ein Anhöhe auf die es zu klettern gilt, so zieht Ico sie hoch und hält dann ihre Hand. Die einzigen Augenblicke innerhalb des Spieles in denen es diese Möglichkeit nicht gibt, sind jene in denen Yorda nicht vorkommt, also die ersten Minuten des Spieles, ehe die beiden aufeinandertreffen, sowie eine längere Passage im späteren Verlauf, nachdem die Königin Yorda entführt hat.<sup>376</sup>

Mit diesem größeren Ausmaß an Freiheit im Bezug auf diese Geste geht einher, dass die

<sup>376</sup> Vgl.: Ico. Entwickler: Team Ico. Publisher: Sony Computer Entertainment. Japan, 2001. Fassung: Playstation 2. Sony Computer Entertainment, 2006.

Freundschaft zwischen Ico und Yorda tendenziell auch als eine Bindung zwischen Spielerinnen beziehungsweise Spielern und Yorda gesehen werden kann. In einem merklich größeren Ausmaß als bei „Heavy Rain“ oder „Final Fantasy X“, wenn aber auch nicht im gleichen Ausmaß wie in „Mass Effect 2“, zieht sich die Handlung, wenn es um Ico selbst geht, zurück und lässt ihn nicht bloß eine Figur innerhalb einer Geschichte, sondern verstärkt auch einen Avatar für Spielerinnen und Spieler sein. Dazu trägt auch bei, dass die Handlung sich überwiegend um Yorda und die Königin dreht. Man erfährt zwar zu Beginn des Spieles, dass Ico aufgrund seiner Hörner im Schloss der Königin eingesperrt wurde<sup>377</sup>, darüber hinaus bleibt seine Vergangenheit jedoch ungeklärt. Sein Leben und seine Herkunft sind weder, wie in „Heavy Rain“ oder „Final Fantasy X“, durch die Geschichte vorgegeben, noch erhalten Spielerinnen und Spieler die Möglichkeit diese selbst auszuwählen, wie in „Mass Effect 2“.

Zwar folgt „Ico“ nach wie vor einer Geschichte, ohne Abweichungen wie sie in „Heavy Rain“ und „Mass Effect 2“ auftauchen, doch entsteht ein gewisses Maß an Variation, allein dadurch wie Spielerinnen und Spieler Ico selbst sehen und ihn daraus resultierend mit Yorda interagieren lassen. Interaktionen die, wie bereits festgestellt wurde, erst auf Knopfdruck erfolgen. Für manche Spielerinnen und Spieler mag Ico ein distanzierterer Retter sein, der Yorda hilft, aber sie nicht laufend berührt, während er unter der Kontrolle anderer Spielerinnen und Spieler eher fürsorglich sein kann und Yordas Hand gar nicht mehr loslässt. Wieder für andere bleibt Ico auch in dieser Hinsicht ein Avatar, und er benimmt sich so, wie sie selbst es tun würden, wodurch das Verhältnis zwischen Ico und Yorda zu einem Verhältnis zwischen Spielerin/Spieler und Yorda wird. Dies wird unterstützt durch die mehrfach angesprochene Tatsache, dass Ico Yordas Hand lediglich auf Knopfdruck ergreift und sie auch nur solange hält, solange die Spielerin beziehungsweise der Spieler den Knopf gedrückt hält.

Wie genau Ico sich Yorda gegenüber verhält hängt also von den Entscheidungen der aktiv beteiligten Spielerinnen und Spieler ab. Die Beziehung, die Freundschaft zwischen den beiden (beziehungsweise zwischen Yorda und der Spielerin oder dem Spieler), kann dementsprechend unterschiedlich gestaltet sein, wobei stets die Geste des Ergreifens von Yordas Hand im Zentrum steht, als der zentrale Akt, der die Bindung zwischen ihnen zeigt.

Die Bedeutung dieser Geste war auch den Machern bewusst. Tatsächlich war sie sogar die Grundlage des Spieles. Fumito Ueda „got the idea to create a game with the universal theme of 'boy meets girl,' with the two main characters hand-in-hand during an

<sup>377</sup> Vgl.: Ico. Entwickler: Team Ico. Publisher: Sony Computer Entertainment. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Sony Computer Entertainment, 2006.

adventure.“<sup>378</sup> Die zentrale Rolle dieses tatsächlichen Körperkontaktes zwischen Ico und Yorda wurde bewusst unterstrichen, indem ihnen die Möglichkeit genommen wurde auf andere Weise zu kommunizieren.<sup>379</sup> Das Halten von Yordas Hand ist demnach ein Bestandteil des Spieles, welcher nicht entfernt werden könnte, da er das Spiel ausmacht. Ein Umstand, der durch einen Werbespot für die Neuveröffentlichung des Spieles noch einmal untermauert wird, da die Geste auch hier im Zentrum des Interesses steht.<sup>380</sup>

Es wurde an dieser Stelle viel über Freiheiten gesagt, die Spielerinnen und Spielern im Verlauf von „Ico“ zukommen, doch soll auch noch einmal die vorgegebene Handlung, speziell das Ende, aufgegriffen werden. Nachdem Yorda noch einmal von der Königin verschleppt wurde, kämpft Ico sich alleine durch das Schloss um sie zu retten, wofür er jedoch die Königin besiegen muss. Im Verlauf dieses Kampfes wird Ico verwundet. Yorda, die inzwischen zu einer Schattenkreatur vergleichbar mit den im Spiel auftretenden Gegnern geworden ist, trägt den siegreichen Ico, der das Bewusstsein verloren hat, zu einem Boot und lässt ihn zur nahen Küste treiben, während sie selbst im einstürzenden Schloss zurückbleibt. An der Küste angekommen wacht Ico auf und findet kurze Zeit später auch Yorda, wieder als Mensch. An dieser Stelle endet das Spiel.<sup>381</sup> Fumito Ueda zeigt sich offen für Interpretationen, was genau dieses Ende bedeutet<sup>382</sup>, sagt selbst jedoch, dass, wenn das Ende eine Bedeutung hat (etwas, dass er nicht festlegt), dann soll das Ende am Strand einen Traum Icos zeigen, da Ico sich wünscht Yorda noch einmal zu sehen.<sup>383</sup> Es ist auffällig, dass Ueda vermeidet die von ihm genannte Interpretation als das von Beginn an intendierte Ende zu bezeichnen, es bleibt also weiterhin die Möglichkeit, dass Spielerinnen und Spieler eigene Interpretationen haben, die nicht von den Entwicklern ausgeschlossen werden. Man kann das Ende jedoch so sehen, dass es zeigt, wie sehr sich die Freundschaft zwischen Ico und Yorda entwickelt hat. Ico kämpft, riskiert sein Leben für Yorda. Das letzte was Yorda tut, kurz vor ihrem vermeintlichen Tod, ist Ico zu retten. In der letzten Sequenz des Spieles finden die beiden schließlich wieder zueinander. Ungeachtet dessen, ob diese letzte Szene ein Traum oder die Realität ist, sie zeigt die Verbindung die sich zwischen den beiden Figuren gebildet hat und die auch mit

<sup>378</sup> The method of developing ICO. Fumito Ueda and Kenji Kaido discuss the evolution of their cult hit from its genesis to release.

<http://www.lup.com/features/method-developing-ico> (Zugriff: 14.9.2011).

<sup>379</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>380</sup> Vgl.: PS3 『ICO』 TVCM 「手」 篇.

<http://www.youtube.com/watch?v=Wl54QLVH84> (Zugriff: 14.9.2011).

<sup>381</sup> Vgl.: Ico. Entwickler: Team Ico. Publisher: Sony Computer Entertainment. Japan, 2001.

Fassung: Playstation 2. Sony Computer Entertainment, 2006.

<sup>382</sup> Vgl.: Mielke, James: Shadow Talk. Live, in person with Shadow's Fumito Ueda and Kenji Kaido, 2005.

<http://www.lup.com/features/shadow-talk> (Zugriff: 14.9.2011).

<sup>383</sup> Vgl.: Ebenda.

Ende des Spieles noch besteht, egal wie genau dieses Ende interpretiert wird.

So unterstreicht auch das Ende noch einmal die große Rolle von Freundschaft in „Ico“. Wie verhält es sich jedoch mit Liebe?

Grundsätzlich muss gesagt sein, dass das Spiel keine explizit romantische Beziehung darstellt. Es gibt bloß drei Charaktere innerhalb des Spieles und da die Königin die Antagonistin ist, kommt lediglich die Beziehung zwischen Ico und Yorda überhaupt in Frage. Im Fall dieser beiden spricht jedoch bereits ihr junges Alter dagegen, dass es sich bei ihrer Beziehung um mehr als bloß eine sehr enge freundschaftliche Bindung handelt.

Es stellt sich jedoch, wie bei der Freundschaft der beiden, die Frage wie Spielerinnen und Spieler selbst es sehen. Die Geschichte legt lediglich fest, dass sich eine enge Bindung zwischen den beiden Figuren entwickelt, wie genau diese Freundschaft aussieht oder ob romantische Gefühle involviert sind, wird durch die Handlung nicht festgelegt. Der Spielerin beziehungsweise dem Spieler steht es demnach frei auch mehr zu sehen, ungeachtet dessen, ob die Entwickler es vorgesehen haben. Wie zuvor erwähnt, Ico kann eher distanziert oder besonders fürsorglich sein und kann im Kopf der Spielerin oder des Spielers auch ein Junge sein, der sich in das fremde Mädchen verliebt. Der Umstand, dass Ico, mehr als Ethan in „Heavy Rain“ oder Tidus in „Final Fantasy X,“ als Avatar für Spielerinnen und Spieler fungieren kann, unterstützt diese Möglichkeit, da kein Vorwissen gegeben ist, welches dieser möglichen Auslegung von Icos Persönlichkeit widerspricht. Wie auch beim Ende des Spieles, besteht auch im Bezug auf die Beziehung zwischen Ico und Yorda eine gewisse Interpretationsfreiheit. Man kann zwar keine romantische Beziehung initiieren wie in „Mass Effect 2“ oder „Heavy Rain“, ob sie da ist oder nicht, ist jedoch nicht durch die Handlung festgelegt, wie in „Final Fantasy X“.

Dennoch bleibt zu sagen, dass Liebe eine untergeordnete Rolle in „Ico“ spielt. Zwar schließt der Titel eine Interpretation, die auch romantische Gefühle zwischen Ico und Yorda sieht, nicht aus, dennoch ist sie nicht vorgegeben, während eine Freundschaft nicht nur sehr wohl gegeben ist, unabhängig davon wie Spielerinnen und Spieler die Beziehung zwischen Ico und Yorda sehen wollen, sondern auch noch eine zentrale Rolle für den Titel, sowohl im Hinblick auf die Handlung als auch das Gameplay, spielt.

Wie aufgrund des Alters der beiden Hauptfiguren zu erwarten war, wird Sexualität in „Ico“ zu keiner Zeit thematisiert. Anders als in „Final Fantasy X“ gibt es jedoch auch keinen romantischen Höhepunkt, der als Gegenstück zu einer Sexszene gesehen werden kann, da nicht einmal eine romantische Beziehung explizit dargestellt wird, sondern romantische Gefühle lediglich, wie erwähnt, von Spielerinnen und Spielern hineininterpretiert werden

können. Körperkontakt zwischen Ico und Yorda ist zwar das zentrale Element des Gameplays, doch, wie erklärt, ergreift er dabei lediglich ihre Hand. Eine Handlung, die im Kontext des Spieles die Bindung der beiden darstellt und Icos Rolle als Yordas Beschützer, der stets für sie da ist, untermauert. Eine Konnotation mit Sexualität ist hierbei nicht zu sehen.

## 8.Fazit

Auf den folgenden Seiten sollen ein letztes Mal die Forschungsfragen und Hypothesen betrachtet werden, wobei auf der genaueren Betrachtung der ausgewählten Videospiele aufgebaut werden soll.

Die erste zuvor aufgestellte Forschungsfrage lautet:

- ⤴ **Forschungsfrage 1: Wie häufig findet sich Narrativität in Videospiele?**

Die überarbeiteten Hypothesen, die diese Forschungsfrage beantworten sollen, lauten:

- ⤴ **Hypothese 1: Narrativität findet sich häufig in Videospiele, in bestimmten Genres (wie etwa Sportspielen) jedoch seltener als in anderen.**
- ⤴ **Hypothese 2: Narrativität findet sich, bedingt durch den technischen Fortschritt, in neueren Videospiele häufiger als in älteren Vertretern des Mediums.**
- ⤴ **Hypothese 3: Jedes Videospiele hat das Potential zur Narrativität, obwohl sie kein grundlegendes Feature von Videospiele ist.**

Diese Forschungsfrage und ihre Hypothesen befassen sich mit Videospiele in einem umfassenderen Rahmen. Die konkrete Untersuchung einer kleinen Zahl von Titeln hat keine Ergebnisse geliefert, die sich nicht bereits aus der umfassenden Recherche und der allgemeineren Auseinandersetzung mit dem Thema, welche den ersten Abschnitt dieser Arbeit ausgemacht hat, ergeben hatten. Dementsprechend ist es nicht nötig, die Hypothesen an dieser Stelle zu ändern. Es muss jedoch angemerkt werden, dass, im Gegensatz zu den weiteren Forschungsfragen, sich speziell bei dieser Forschungsfrage und ihren Hypothesen eine quantitative Vorgehensweise ebenfalls anbietet. Dies ist eine Frage, die von einer Arbeit, die quantitative Methoden einsetzt, erneut gestellt werden sollte. Im Kontext der vorliegenden Arbeit war sie eine Grundlage, jedoch nicht das zentrale Erkenntnisinteresse, welches sich mehr um die Art der Einbettung von Narrativität in Videospiele, ihren Konflikt mit Interaktivität sowie die Gestaltung von Beziehungen im Hinblick auf diesen Konflikt dreht.

Dennoch soll, zumindest in einigen wenigen Worten, der durch die erste Hypothese angesprochene Aspekt der Genres im Hinblick auf die genauer untersuchten Titel noch

einmal thematisiert werden. Zunächst sollte hierbei noch einmal geklärt werden welchen Genres die vier ausgewählten Spiele angehören. Zunächst „Mass Effect 2“ und „Final Fantasy X“, die beiden Titel bei denen die Zuordnung zu einem Genre einfacher ist. In beiden Fällen hat man es mit Rollenspielen zu tun, jedoch unterschiedlichen Arten von Rollenspielen. „Mass Effect 2“ folgt der Tradition westlicher Rollenspiele, wie auch bisherige Titel die von Bioware entwickelt wurden. Es verfügt dementsprechend über einige Aspekte, die von dem Genre zu erwarten sind. Charaktere die über bestimmte Fähigkeiten verfügen, die sich selbst und diese Fähigkeiten im Verlauf des Spieles weiterentwickeln können und Gefechte in denen Menüs eine große Rolle spielen, da über sie bestimmte Fähigkeiten sowie Gegenstände eingesetzt werden können.<sup>384</sup> Im Fall von „Mass Effect 2“ wurde jedoch auch häufig in Frage gestellt ob es noch als Rollenspiel zu bezeichnen ist, etwa da weitere traditionelle Aspekte eines Rollenspieles, wie ein umfangreiches Inventar, fehlen und Kämpfe in „Mass Effect 2“ zwar auch mittels Fähigkeiten, die über Menüs ausgewählt werden, bestritten werden können, sie überwiegend jedoch auf Feuergefechte, wie in Shootern, reduziert sind.<sup>385</sup> Daniel Erickson von Bioware sieht als die zentrale Eigenschaft eines Rollenspieles jedoch, dass man eine Figur erschafft und auf ihrem Weg durch die Geschichte Entscheidungen trifft.<sup>386</sup> Zieht man unterschiedliche Verständnisse des Begriffes in Betracht, ist „Mass Effect 2“ in jedem Fall ein Rollenspiel, wenn es auch Elemente anderer Genres miteinbezieht.

Die Definition von Erickson schließt jedoch aus, dass es sich bei „Final Fantasy X“ um ein Rollenspiel handelt. In seiner Aussage erklärt er, dass ein Titel wie „Final Fantasy XIII“, aufgrund der Einschränkung, dass man keine eigene Figur erschaffen kann und keine Entscheidungsfreiheit besitzt, nicht als Rollenspiel bezeichnet werden kann, selbst wenn man es als JRPG, also ein japanisches Rollenspiel, abgrenzt.<sup>387</sup> Sieht man jedoch von diesem einem Punkt ab, finden sich Rollenspielen zugesprochene Eigenschaften sehr wohl in der „Final Fantasy“-Reihe und ähnlichen Titeln wieder. Die Entwicklung von Charakteren, eine größere Auswahl an Waffen, besondere Fähigkeiten, welche auch weiterentwickelt werden können, ein umfangreiches Inventar und durch Menüs geprägte Kämpfe, all dies ist gegeben. Im Fall der Kämpfe ist es sogar so, dass diese zumeist

<sup>384</sup> Vgl.: Archmage: The Definition of a Role-Playing Game!.  
<http://www.rpgfan.com/editorials/old/1998/0007.html> (Zugriff: 13.11.2011).

<sup>385</sup> Vgl.: Tocci, Jason: The Very Definition of an RPG, 2010.  
<http://www.geekstudies.org/2010/02/the-very-definition-of-an-rpg> (Zugriff: 13.11.2011).

<sup>386</sup> Vgl.: Davey, Jamie: Bioware: „You can put a J in front of it, but Final Fantasy 13 isn't an RPG“, 2010.  
<http://www.strategyinformer.com/news/8006/bioware-you-can-put-a-j-in-front-of-it-but-final-fantasy-13-isnt-an-rpg> (Zugriff: 13.11.2011).

<sup>387</sup> Vgl.: Ebenda.

rundenbasiert ablaufen.<sup>388</sup> Selbst in dem einen Teil der Reihe, bei dem dies nicht der Fall ist, „Final Fantasy XII“, kann nicht einfach ein Gegner mit einem bestimmten Knopf attackiert werden, sondern es muss der Befehl „Angriff“ aus einem stets präsenten Menü ausgewählt werden. „Final Fantasy X“ als Vertreter der Reihe ist demnach doch ein Rollenspiel, wenn es auch einem Subgenre, dem der JRPGs, angehört.

Die Geschichte, die Narrativität ist in beiden Fällen von Bedeutung, es wird jedoch deutlich gemacht, dass „Mass Effect 2“ einer jener Vertreter ist, die darauf ausgelegt sind Spielerinnen und Spieler mehr Freiheiten im Verlauf der Geschichte zu bieten. Die Spielerinnen und Spieler erschaffen die Figur die sich durch die Handlung bewegt und beeinflussen ihre oder seine Entscheidungen. Sie werden dadurch ebenfalls zum Autor der Handlung. JRPGs bieten diese Möglichkeit selten. Stattdessen, wie im Fall der „Final Fantasy“-Reihe, verfügt die Geschichte bereits über eine Hauptfigur, welche lediglich durch das Geschehen gelenkt werden kann, ohne die vorgegebene Handlung zu verändern. Beide Herangehensweise unterstreichen die Bedeutung der Narrativität für die Spiele und damit für dieses Genre.

Komplizierter ist die Situation bei „Ico“ und „Heavy Rain“. „Heavy Rain“ wird häufig nachgesagt, dass es den Beginn eines neuen Genres darstellt<sup>389</sup>, eine Ansicht die, wie schon erwähnt, auch David Cage teilt.<sup>390</sup> Demnach wäre „Heavy Rain“ dem neuen Genre des interaktiven Geschichtenerzählens zuzuordnen. Es soll an dieser Stelle nicht in Frage gestellt werden ob es sich dabei tatsächlich um ein neues Genre handelt, sondern vielmehr ob das Spiel nicht doch einem andere Genre zuzuordnen wäre. Kritiker meinen, dass ein Großteil des Spieles lediglich aus Quick Time Events besteht<sup>391</sup>, eine Form des interaktiven Erzählens, die bereits vor „Heavy Rain“ in zahlreichen Spielen zum Einsatz kam, wenn auch nicht in einem solchen Ausmaß. Sieht man Quick Time Events also lediglich als ein Aspekt, der in vielen Genres auftauchen kann, sollte man diese Eigenschaft des Spieles übergehen und sich damit auseinandersetzen wie der Rest des Spieles gestaltet ist. Man steuert Figuren durch die Umgebung, erfüllt vorgegebene Aufgaben, erreicht Ziele auf unterschiedliche Weise und löst Rätsel. Ein eigenes Inventar

<sup>388</sup> Vgl.: Tocci, Jason: The Very Definition of an RPG, 2010.  
<http://www.geekstudies.org/2010/02/the-very-definition-of-an-rpg> (Zugriff: 13.11.2011).

<sup>389</sup> Vgl.: Evans-Thirlwell, Edwin: Heavy Rain Review, 2010.  
<http://videogamesdaily.com/reviews/201002/heavy-rain-review/> (Zugriff: 13.11.2011).

<sup>390</sup> Vgl.: Joscelyne, Svend: David Cage. We Own The Interactive Story-Telling Genre, 2011.  
<http://spong.com/article/24024/David-Cage-We-Own-The-Interactive-Story-Telling-Genre> (Zugriff: 11.8.2011).

<sup>391</sup> Vgl.: Holmes, Jonathan: Heavy Rain creator really likes Heavy Rain, 2011.  
<http://www.destructoid.com/heavy-rain-creator-really-likes-heavy-rain-196654.phtml> (Zugriff: 13.11.2011).



gibt es dabei nicht, man kann jedoch alle für eine Passage des Spieles relevanten Gegenstände (sowie einige die nicht von Bedeutung sind) stets in der näheren Umgebung finden. So betrachtet würde es sich bei „Heavy Rain“ um ein Adventure oder Abenteuerspiel handeln. „Adventure games focus on puzzle solving within a narrative framework. There are generally few or no action elements. (...) In adventure games, the story line is essential.“<sup>392</sup> Diese Definition beschreibt „Heavy Rain“ sehr gut. Zwar gibt es dort Actionelemente, diese werden jedoch, wie beinahe alle Tätigkeiten innerhalb des Spieles, auf Quick Time Events reduziert und sind lediglich deshalb enthalten, weil die Geschichte sie vorsieht. Häufig wird Adventure mit Point-and-click Adventure gleichgesetzt<sup>393</sup>, dies stellt jedoch lediglich ein Subgenre dar. Adventures mit ausgeprägten Actionelementen, beziehungsweise Actiontitel, die auch Eigenschaften von Adventures miteinbeziehen, wie das Lösen von Rätseln, werden als Action-Adventure bezeichnet.<sup>394</sup> Es soll hierbei jedoch dafür argumentiert werden, dass es sich bei „Heavy Rain“ nicht um einen Vertreter dieses Genres handelt, da die Actioneinlagen kein stetig wiederkehrendes Element des Gameplays darstellen und ihr Vorkommen durch die Handlung bestimmt wird. Diese ist, wie zuvor geklärt, bei Adventures von größter Bedeutung. Backe vertritt die Ansicht, dass ein Spiel, sobald es Geschicklichkeit und Reflexe auf die Probe stellt, was bei „Heavy Rain“ aufgrund der Quick Time Events gegeben ist, nicht mehr als Adventure, sondern bereits als Action-Adventure zu sehen ist.<sup>395</sup> Dieses Verständnis greift hierbei jedoch zu kurz. Quick Time Events, als eine Option für Entwickler, die Möglichkeiten der Spielerinnen und Spieler innerhalb einer Szene einzuschränken und somit die Kontrolle über die Handlung zu übernehmen, erfordern zwar schnelle Reflexe, entsprechen jedoch nicht den Standards, die für ein Action-Adventure gelten, speziell jene in „Heavy Rain“ nicht. Action-Adventures, die über Quick Time Events verfügen, verfügen über diese zusätzlich zu Gameplayelementen, welche schon dem Genre Action-Adventure zuzuordnen sind. Im Fall von „Heavy Rain“ hingegen ist Action gänzlich auf Quick Time Events reduziert. Backe selbst spricht davon, dass in Action-Adventures gesammelt, gerätselt und auch gekämpft wird<sup>396</sup>, bei „Heavy Rain“ besteht jedoch in der Art wie das Spiel gespielt wird kein Unterschied, egal ob Figuren sich in einem Kampf, in ihrem Autor, in einer Verfolgungsjagd oder an ihrem Schreibtisch befinden. Quick Time Events wie sie bei „Heavy Rain“ auftauchen, sind also, mehr noch

<sup>392</sup> Bronstring, Marek: What are adventure games?, 2002.  
<http://www.adventuregamers.com/article/id,149> (Zugriff: 13.11.2011).

<sup>393</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>394</sup> Vgl.: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 434.

<sup>395</sup> Vgl.: Ebenda, S. 434.

<sup>396</sup> Vgl.: Ebenda, S. 434.

als in anderen Titeln, dazu da um die Handlung voranzutreiben. Backe selbst sagt über Adventures aus, dass sie „der am deutlichsten an linearen Erzählformen orientierte Spieltypus mit unübersehbaren narrativen Elementen“<sup>397</sup> sind, ein Umstand, der sehr wohl auch „Heavy Rain“ beschreibt. Es ist aus diesem Grund, dass sich, trotz des zahlreichem Einsatzes von Quick Time Events, dafür argumentieren lässt, dass „Heavy Rain“ eher als Adventure, statt als Action-Adventure, zu sehen ist.

„Ico“ kann ebenfalls nicht ganz als Adventure gesehen werden, auch wenn es öfters diesem Genre zugeordnet wird.<sup>398</sup> Zwar stellen Rätsel und der Versuch Yorda über alle Hindernisse hinweg zu führen und zu helfen den Kern des Gameplays dar, doch gibt es auch stetig wiederkehrende Actioneinlagen, in denen man Yorda beschützen muss. Auch spielt die Handlung eine kleinere Rolle, als von einem Adventure zu erwarten wäre. Es wäre demnach passender „Ico“ als ein Action-Adventure zu bezeichnen. Narrativität ist in Action-Adventures und auch in „Ico“ jedoch nicht als unbedeutend zu sehen. Sie kann nicht bloß für Figuren, sondern auch für Spielerinnen und Spieler, sowohl innerhalb dieses als auch anderer Genres, die Motivation liefern weiterzumachen. Eine gute Geschichte, deren Auflösung man kennen will oder interessante Figuren, bei denen man wissen will was aus ihnen wird, können ein Grund sein ein Videospiele durchzuspielen, ebenso wie Mängel in dieser Hinsicht ein Grund sein können vorzeitig aufzuhören.<sup>399</sup> Wie groß die Rolle von Narrativität in Action-Adventures tatsächlich ist, muss von Spiel zu Spiel erneut beurteilt werden. Da es sich hierbei um ein Genre handelt, welches zwei andere Genres vereint, kann auch die Gewichtung der Elemente beider Genres sehr variieren und dementsprechend die Handlung mal eine größere Rolle, wie in einem Adventure, spielen, oder doch unwichtiger sein.

✧ **Forschungsfrage 2: Wie kann sich Narrativität in Videospiele gestalten?**

Wie verhält es sich mit der als Antwort auf diese Frage aufgestellten Hypothese?

✧ **Hypothese 4: Die Gestaltung von Narrativität in Videospiele wird durch jene in Film und Fernsehen beeinflusst.**

Hält diese Hypothese auch einer genaueren Untersuchung spezifischer Videospiele stand? Ja, denn jeder der näher betrachteten Titel unterstützt die zuvor aufgestellte Annahme. „Heavy Rain“ dabei mehr als die anderen Titel, da ein großer Teil des

<sup>397</sup> Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008, S. 434.

<sup>398</sup> Vgl.: Smith, David: Ico, 2001.  
<http://ps2.ign.com/articles/164/164833p1.html> (Zugriff: 13.11.2011).

<sup>399</sup> Vgl.: Buchanan, Levi: Why Don't We Finish More Video Games?, 2010.  
<http://ps3.ign.com/articles/113/1135264p1.html> (Zugriff: 13.11.2011).

Gameplays auf dieselbe Art präsentiert wird, wie die nicht interaktiven Filmsequenzen. „Heavy Rain“ entspricht demnach in einem großen Ausmaß der Definition von Quick Time Events, jedoch mit dem Unterschied, dass es im Fall von Heavy Rain die Möglichkeit gibt, dass sich das Geschehen in unterschiedliche Richtungen entwickelt. Anders als bei „God of War“, kann das Scheitern bei diesen Quick Time Events auch zum Tod der Figur innerhalb der Geschichte führen. Erneute Versuche gibt es nicht. Das Gameplay wird damit zum Plot, zur Erklärung für die Verbindung bestimmter Elemente der Story. Spielerinnen und Spieler scheitern, was bedeutet, dass die Figur scheitert, was bedeutet, dass die Figur ihr Leben verliert. Die Story passt sich hierbei an die Folgen des Gameplays an, aber die Gestaltung der Narrativität an sich bleibt dennoch von Film und Fernsehen geprägt. Selbst in Momenten die keine Quick Time Events sind, unterstützen Kameraperspektiven und Musik den Eindruck einen interaktiven Film zu erleben. Die anderen drei Titel verfügen alle über Filmsequenzen, welche das Gameplay unterbrechen, aber dazu dienen die Geschichte zu erzählen, und welche, als nicht interaktive Filme, in ihrer Gestaltung ihren Vorbildern aus Film und Fernsehen entsprechen. Zwar wird im Fall von „Mass Effect 2“ ein beachtlicher Teil der Handlung auch über Dialogsequenzen vermittelt, selbst diese setzen allerdings ein Schnitt-Gegenschnitt-Verfahren ein, greifen also auf eine Vorgehensweise aus Film und Fernsehen zurück. Die dritte Forschungsfrage widmet sich dem Verhältnis zwischen Narrativität und Interaktivität. Sie lautet:

⤴ **Forschungsfrage 3: Wie verhalten sich Narrativität und Interaktivität in Videospielen zueinander?**

Zur Beantwortung dieser Frage, wurde die folgende Hypothese aufgestellt.

⤴ **Hypothese 5: Narrativität und Interaktivität in Videospielen sind entweder strikt voneinander getrennt oder sie stehen in einem Verhältnis zueinander, wobei, wenn auf einen der beiden Aspekte mehr Wert gelegt wird, der andere dementsprechend darunter zu leiden hat.**

Die erste Hälfte dieser Hypothese wird durch „Final Fantasy X“ unterstützt. Im Fall dieses Titels besteht eine strikte Trennung zwischen Gameplay und Narrativität. Eine Annäherung der beiden aneinander ist lediglich dadurch gegeben, dass einerseits, wenn die Geschichte einen Kampf vorsieht, dieser durch das Gameplay ausgefochten wird, und andererseits, dass die Wege die die Figuren innerhalb der Geschichte zurücklegen auch aktiv von Spielerinnen und Spielern zurückgelegt werden müssen. Hierbei muss jedoch angemerkt sein, dass Spielerinnen und Spieler von dem vorgegebenen Weg abweichen

können um Nebenquests zu erfüllen, was die Trennung zwischen Gameplay und Narrativität noch einmal deutlicher macht. Story und Plot sind vorgegeben und können nicht beeinflusst werden, ganz gleich was innerhalb der „narrative“ geschieht.

Ähnlich verhält es sich bei „Ico“. Die grundlegende Handlung wird mittels einiger weniger Filmsequenzen erzählt, das Gameplay ist von der Geschichte getrennt. Wie bei „Final Fantasy X“ gibt es jedoch auch hier eine Annäherung. Ico versucht mit Yorda zu entkommen und muss sie gleichzeitig beschützen. Das ist gleichermaßen die Grundidee der Handlung als auch des Gameplays. Trotz dieser Gemeinsamkeit, bleibt die Trennung bestehen. Es besteht die Möglichkeit einer gewissen Identitätsbildung, da Ico keine ausgearbeitete festgelegte Persönlichkeit hat und er damit besser als Avatar für Spielerinnen und Spieler geeignet ist. Ungeachtet dessen wie man Ico sich gegenüber Yorda verhalten lässt, kommt es jedoch stets zur Entstehung einer Freundschaft zwischen den beiden und die Handlung an sich bleibt unverändert und vor allem nicht interaktiv.

Die Annäherung zwischen Narrativität und Interaktivität wie man sie bei „Final Fantasy X“ und „Ico“ sieht, kann als eine grundlegende Art der Annäherung betrachtet werden, die immer gegeben ist, wenn ein Videospiel auch über eine Handlung, so simpel sie sein mag, verfügt. Würde das Spiel nicht erlauben, dass Spielerinnen und Spieler bestimmte Aspekte der Handlung aktiv nachspielen, so würde die Interaktivität gänzlich fehlen und man hätte einen Film vor sich. Gleichermaßen, um auf die Situation bei „Ico“ näher einzugehen, können Spielerinnen und Spieler Figuren innerhalb der fiktiven Welt auf bestimmte Art und Weise handeln lassen und so, selbst wenn, wie bei „Ico“, Story und Plot unverändert bleiben, eine eigene „narrative“ schaffen.

Bei „Heavy Rain“ und „Mass Effect 2“ ist die Situation eine andere, da hierbei Story und Plot durch Spielerinnen und Spieler beeinflusst werden können. Hier müsste also der zweite Teil der Hypothese zutreffen, was, zumindest im Bezug auf die beiden genannten Titel, auch der Fall ist.

Bei „Mass Effect 2“ muss allerdings berücksichtigt werden, dass es auch hier über große Strecken des Spieles eine Trennung von Gameplay und Geschichte gibt. Es gibt äußerst lange Passagen, in denen Shepard und seine/ihre Kameraden sich durch Horden an Gegnern kämpfen müssen, ehe sie den nächsten Punkt erreichen, an dem die Handlung vorangetrieben wird, sei es durch eine Filmsequenz, auf die kein Einfluss genommen werden kann, oder durch eine Dialogsequenz, in der Shepard das Geschehen beeinflussen kann. Die Hypothese bestätigt sich, wenn man betrachtet wie es abläuft, wenn die Handlung durch Spielerinnen und Spieler beeinflusst werden kann. In diesen

Fällen wählt man lediglich den Pfad aus, den die Geschichte einschlagen soll, wobei man zumeist lediglich zwischen zwei Optionen wählen kann. Wie die Handlung sich nach dieser Entscheidung weiterentwickelt bleibt dabei weiterhin unter der Kontrolle der Entwickler. Der zentrale Handlungsstrang von „Mass Effect 2“ wird durch diese Entscheidungen nicht beeinflusst. Beeinflusst werden kann überwiegend das Leben der Crewmitglieder und deren Beziehung zu Shepard. Hier ist anzumerken, dass wenn eine bedeutende Entscheidung getroffen wurde, diese häufig bloß direkt im Anschluss an sie thematisiert wird und im weiteren Verlauf nicht mehr angeschnitten wird. Dadurch, dass mehr Wert auf Interaktivität gelegt wird, werden bestimmte Aspekte, wie figurespezifische Nebenhandlungen und ihre Konsequenzen, zu unbedeutenderen Aspekten der Geschichte, auf welche selten näher eingegangen wird. Ein gutes Beispiel hierfür, wenn es auch nicht auf lediglich ein Spiel konzentriert ist, ist die Rolle von Wrex. In „Mass Effect“ stellt Wrex eine Hauptfigur dar, welche jedoch im Verlauf des Spieles sterben kann.<sup>400</sup> Sollte Wrex überlebt haben, kann man ihm in „Mass Effect 2“ begegnen, seine Rolle ist jedoch nur ein Gastauftritt und man kann lediglich ein kurzes Gespräch mit ihm führen.<sup>401</sup> Sollte er verstorben sein, wird man an seiner Stelle einem anderen Vertreter seiner Spezies begegnen.<sup>402</sup> Eine vermeintlich bedeutende Entscheidung, die über Leben und Tod einer Hauptfigur entscheidet, hat im zweiten Teil der Reihe also lediglich marginale Konsequenzen. Man kann hierbei argumentieren, dass erhöhte Interaktivität im weiteren Verlauf die Narrativität einschränkt. Wrex kann in „Mass Effect 2“ nicht von zentraler Bedeutung sein, da er in den Spielständen jener Spielerinnen und Spieler, die ihn sterben haben lassen, nicht verfügbar ist.

Eine umgekehrte Version dieses Dilemmas findet sich bei „Dragon Age II“. In „Dragon Age: Origins“ kann die Figur Leliana im Verlauf der Handlung sterben.<sup>403</sup> In „Dragon Age II“ kommt sie jedoch vor und es wird angedeutet, dass sie in einer weiteren Fortsetzung womöglich von zentraler Bedeutung sein könnte. Da ihre Rolle von den Entwicklern vorgeschrieben ist, taucht sie auf, egal ob sie zuvor getötet wurde. Diese Tatsache wird vom Spiel auch anerkannt, indem Hawke sie hinsichtlich Gerüchten über ihren Tod

---

<sup>400</sup> Vgl.: Mass Effect. Entwickler: BioWare/Demiurge Studios. Publisher: Microsoft Game Studios/Electronic Arts. USA/Kanada, 2007.  
Fassung: PC (EA Value Games). Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Wrex and the Genophage.

<sup>401</sup> Vgl.: Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011.

<sup>402</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>403</sup> Vgl.: Dragon Age: Origins. Entwickler: BioWare/Edge of Reality. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2009.  
Fassung: Playstation 3 (Dragon Age: Origins – Ultimate Edition). Electronic Arts, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: The Urn of Sacred Ashes.

befragen kann.<sup>404</sup> In diesem Fall wurde mehr Wert auf Narrativität gelegt und Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler wurden zugunsten dieser übergangen.

Bei „Mass Effect 2“ kann die Hypothese also sogar in beiderlei Hinsicht als bestätigt gesehen werden, da das Kernelement des Gameplays, die Actionpassagen, ebenso wie die zentrale Geschichte jeweils von Narrativität beziehungsweise Interaktivität abgeschnitten sind. Immer dann wenn sich Narrativität und Interaktivität einander annähern, hat es jedoch zur Folge, dass ein Handlungselement im weiteren Verlauf zumeist übergangen wird oder die Entscheidung der Spielerinnen und Spieler nicht berücksichtigt wird.

Auch „Heavy Rain“ unterstützt die Hypothese. Tatsächlich ist es hierbei nämlich so, dass, sieht man von einigen wenigen Entscheidungsmomenten ab, die festlegen welche Variation der vorgegebenen Geschichte man gezeigt bekommt, Spielerinnen und Spieler keinen Einfluss auf sie nehmen können. Das Verhältnis zwischen Interaktivität und Narrativität gestaltet sich bei „Heavy Rain“ überwiegend so, dass Spielerinnen und Spieler aktiv tun, was die Geschichte verlangt, jedoch selten die Möglichkeit haben etwas anderes zu tun. Das ungleiche Verhältnis wird darüber hinausgehend noch deutlicher, durch den Umstand, dass Story und „narrative“ einander widersprechen. In einem Kapitel des Spieles bittet man als Scott Shelby, von dem man zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiß, dass er der Origami Killer ist, Manfred, einen Bekannten von Scott, um Hilfe. Im Verlauf dieses Kapitels verlässt Manfred kurzzeitig den Raum und als Scott nach ihm sieht entdeckt er dessen Leiche.<sup>405</sup> Später im Spiel wird jedoch enthüllt, dass es Scott selbst war, der Manfred ermordet hat.<sup>406</sup> Der interaktiv erlebte Abschnitt des Spieles wird der von den Entwicklern vorgesehenen Handlung untergeordnet. Wie dieses Beispiel zeigt, bestätigt als auch „Heavy Rain“ die Hypothese, weshalb sie unverändert bleiben soll.

#### ⤴ **Forschungsfrage 4: Wie können sich Beziehungen in Videospiele gestalten?**

Die überarbeitete Hypothese zu dieser Forschungsfrage lautet:

#### ⤴ **Hypothese 6: Die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele, wird durch**

<sup>404</sup> Vgl.: Dragon Age II. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2011. Fassung: Playstation 3 (Dragon Age II – BioWare Signature Edition). Electronic Arts, 2011, Level/Kapitel/Mission/Quest: Faith.

<sup>405</sup> Vgl.: Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010, Level/Kapitel/Mission/Quest: Manfred.

<sup>406</sup> Vgl.: Ebenda, Level/Kapitel/Mission/Quest: Origami Killer.

**jene in Film und Fernsehen beeinflusst, wobei die Ähnlichkeiten zunehmen wenn das Spiel größeren Wert auf Narrativität legt und abnehmen, wenn Interaktivität eine größere Rolle spielt.**

Auch diese Hypothese scheint sich zu bewahrheiten, wie vor allem das Beispiel von „Mass Effect 2“ zeigt. Die Beziehungen gestalten sich hier über große Teile des Spieles interaktiv, beeinflusst durch Dialoge. Mit der Interaktivität kommt hier einher, dass sich die Beziehungen lediglich über Dialoge auf der Normandy entwickeln können, während sie im Rahmen der einzelnen Missionen beinahe immer unbeachtet bleiben. Die Entwicklung romantischer Beziehungen verläuft also über Dialoge, welche überwiegend dieselben Kameraeinstellungen nutzen und stets an der gleichen Stelle des Raumschiffes geführt werden. In einem Film kann man hingegen erwarten, dass romantische Beziehungen zwischen Figuren auch und gerade in Extremsituationen, etwa wenn Figuren ihr Leben riskieren müssen, thematisiert werden. Erst die Höhepunkte der romantischen Beziehungen in „Mass Effect 2“, die angedeuteten oder tatsächlich dargestellten Sexszenen, erinnern in ihrer Inszenierung an Film und Fernsehen, mit zahlreichen Schnitten, verschiedenen Kameraeinstellungen, Blenden, Montagen und auf das Geschehen abgestimmter Musik. Gerade in diesen Moment müssen Spielerinnen und Spieler jedoch auch sämtliche Kontrolle über die Beziehung abgeben und eine in keiner Weise interaktive Filmsequenz ansehen.

Auch „Final Fantasy X“ unterstützt diese Hypothese. Hierbei wird die Handlung in ihrer Gesamtheit, mit ihr auch die für die Geschichte relevanten Beziehungen, speziell also jene zwischen Tidus und Yuna, über Filmsequenzen erzählt, welche stets Aspekte einer filmischen Inszenierung aufweisen.

Bei „Ico“ bestätigt sich die Hypothese ebenfalls in beiderlei Hinsicht. Im Bezug auf die tatsächlich erzählte Geschichte verhält es sich wie bei „Final Fantasy X“, die Handlung wird also über Filmsequenzen vermittelt und die Beziehung im Rahmen dieser behandelt. Die Nähe zu Film und Fernsehen besteht also. Gleichzeitig spielt die Beziehung jedoch auch im Rahmen des Gameplays eine große Rolle, auch wenn sie hierbei abseits der Narrativität steht. In diesem Fall entfernt sich das Spiel von einer an Filme erinnernden Inszenierung, da allein die Kameraperspektiven stets so ausgerichtet sein müssen, dass Spielerinnen und Spieler Ico steuern können. Nahaufnahmen sind im Rahmen des Gameplays ausgeschlossen.

Schließlich ist da noch „Heavy Rain“. Eine filmische Inszenierung ist das, was das Spiel in erster Linie auszeichnet. Durch einen verstärkten Einsatz von Quick Time Events, werden

hierbei auch Filmsequenzen interaktiv. Wie jedoch erklärt wurde, ist der Grad an Interaktivität hierbei eingeschränkt, da man lediglich tun kann, was das Spiel erwartet, oder man scheitert und muss es erneut versuchen. Weiters stellen die im Bild dargestellten Tastenkombinationen, welche die Spielerinnen und Spieler daraufhin eingeben müssen, einen Störfaktor dar, welcher bei Film und Fernsehen nicht auftritt. „Heavy Rain“ steht demnach zwischen den beiden Extremsituationen, wobei die filmische Inszenierung und die Interaktivität sich gegenseitig einschränken.

Die Hypothese bleibt demnach unverändert. Die zweite Hypothese zu dieser Forschungsfrage lautet:

- ⋆ **Hypothese 7: Die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele hat sich, durch den technologischen Fortschritt bedingt, im Verlauf der Jahre verändert.**

Da es sich bei den genauer untersuchten Titeln um aktuellere Titel handelt, muss man diese auch mit älteren Titeln der erwähnten Entwicklerstudios vergleichen um zu einem Ergebnis zu kommen. Schon beim Übergang von einem jungen Titel wie „Fahrenheit“ zum aktuelleren „Heavy Rain“ sind die Unterschiede deutlich erkennbar, da die Figuren in „Heavy Rain“ sowohl in ihrem Aussehen als auch in ihren Bewegungen merklich größere Ähnlichkeit mit echten Menschen aufweisen, was dementsprechend auch die Glaubwürdigkeit von Umarmungen, Küssen und ähnlichen Gesten, damit indirekt auch die Glaubwürdigkeit von Beziehungen, erhöht.

Noch deutlicher wird dies, wenn man einzelne Titel der „Final Fantasy“-Reihe betrachtet. In „Final Fantasy X“ hat man noch zwei Arten von Filmsequenzen. Aufwändigere, vorgerenderte Sequenzen, sowie Sequenzen die auf Basis der eigentlichen Grafik des Spieles entworfen sind. Beide setzen Kameraeinstellungen, Schnitt und Musik auf eine Weise ein, die sich an der Inszenierung von Filmen orientiert. Zusätzlich gibt es noch Dialogpassagen, bei welchem die Kamera unverändert bleibt, sie sind also in das Gameplay eingegliedert und es gibt keine optische Abgrenzung von selbigem.

Anders als bei „Final Fantasy X“, gab es bei älteren Titeln der Reihe, wie etwa „Final Fantasy VIII“, keine Sprachausgabe und sie waren grafisch nicht fortgeschritten genug um inszenierte Filmsequenzen mit der Optik des Gameplays zu zeigen. Aus diesem Grund gibt es hier lediglich die Dialogpassagen sowie die aufwändigeren, in einem eigenen Grafikstil gehaltenen, vorgerenderten Sequenzen. Da die Sprachausgabe nicht vorhanden ist, müssen diese jedoch komplett auf Gespräche verzichten. Die einzige Art wie es zu diesen kommen kann sind also die in das Gameplay eingebettete Dialogsequenzen.



Geht man noch weiter zurück in der Reihe, bis zum ersten Teil, so fallen schließlich auch diese Filmsequenzen Weg. In „Final Fantasy“ wird das gesamte Geschehen auf die gleiche Art dargestellt, egal ob es sich um das Gameplay handelt oder Passagen in denen die Handlung vorangetrieben wird. Vorerenderte Filmsequenzen wurden hierbei erst Jahre später im Zuge der Wiederveröffentlichung der ersten beiden Teile der Reihe als „Final Fantasy Origins“<sup>407</sup> eingefügt.

Im Hinblick auf diese Umstände kann gesagt werden, dass die Hypothese bestehen bleibt.

⤴ **Forschungsfrage 5: Wie wirkt sich der Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität auf die Gestaltung von Beziehungen in Videospiele aus?**

Die zur Beantwortung dieser Forschungsfrage aufgestellte, achte Hypothese lautet wie folgt.

⤴ **Hypothese 8: Beziehungen in Videospiele sind entweder ausschließlich ein Teil der Narrativität und als solcher strikt von den interaktiven Elementen eines Videospiele (dem Gameplay) getrennt, oder sie verfügen sowohl über eine in der Narrativität verankerte Seite, als auch über eine interaktive Seite, wobei beide Seiten in einem Verhältnis zueinander stehen, wodurch, wenn auf eine der beiden mehr Wert gelegt wird, die andere dementsprechend darunter zu leiden hat.**

Auch diese Hypothese wird durch die genaue Betrachtung der vier Titel unterstützt. „Final Fantasy X“ ist ein Beispiel für eine Situation in der Narrativität und Interaktivität strikt voneinander getrennt sind und die Beziehungen Teil der Narrativität sind. Bei „Ico“ ist die Lage ein wenig komplizierter, da man hierbei sagen kann, dass die Beziehung zwischen Ico und Yorda auch für das Gameplay relevant ist. Dies jedoch ausschließlich in einem Ausmaß, welches für die Handlung keine Bedeutung spielt. Ico muss Yorda helfen, darum geht es in diesem Videospiele und Spielerinnen und Spieler haben keine andere Wahl, sofern sie das Ende des Titels erleben wollen. Auch bleibt die Beziehung der beiden wie sie innerhalb der Filmsequenzen dargestellt wird unabhängig davon wie oft oder selten man Ico Yordas Hand halten lässt. Die Beziehung selbst existiert also auf zwei unterschiedlichen Ebenen, innerhalb der Narrativität und innerhalb der Interaktivität und auch in diesem Fall ist eine strikte Trennung beider Ebenen voneinander gegeben. Weiters ist die Beziehung wie sie innerhalb des Gameplays existiert davon abhängig wie

---

<sup>407</sup> Vgl.: Final Fantasy Origins. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2002.  
Fassung: Playstation. Infogrames Entertainment, 2003.

sie rezipiert wird. In diesem Fall existiert sie also in erster Linie als ein Produkt der Wahrnehmung durch die Spielerinnen und Spieler. Die Beziehung wie sie durch die Entwickler intendiert ist, wird jedoch ausschließlich durch Filmsequenzen dargestellt und ist damit lediglich innerhalb der Narrativität angesiedelt.

„Mass Effect 2“ und „Heavy Rain“ stellen die andere Möglichkeit dar wie Beziehungen in Videospielen im Hinblick auf den Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität dargestellt werden können. Bei „Mass Effect 2“ müssen unterschiedliche Pfade eingeschlagen werden, je nachdem welche Entscheidungen die Spielerinnen und Spieler hinsichtlich Beziehungen machen. Diese müssen jedoch auch mit den Konsequenzen anderer Entscheidungen sowie der durch das Spiel vorgegebenen Handlung vereinbar sein, was zur Folge hat, dass die Beziehungen in „Mass Effect 2“ meist nur in Dialogsequenzen zwischen Shepard und seinem/seiner beziehungsweise ihrem/ihrer jeweiligen Partner/Partnerin angesprochen werden und keinerlei Einfluss auf die zentrale Handlung haben. Die Interaktivität der Beziehungen beeinflusst sie also negativ hinsichtlich ihrer Rolle in der Narrativität. Gleichzeitig ist die Interaktivität darauf beschränkt zu entscheiden welchem der möglichen Pfade man folgen will. Spielerinnen und Spieler wählen lediglich aus, welche vorgegebenen Dialogsequenzen sie mit ansehen wollen und im weiteren Verlauf welche der nicht interaktiven Filmsequenzen ihnen als Höhepunkt der Beziehung gezeigt wird. So beeinflusst also auch die Narrativität die Interaktivität auf negative Weise.

Ähnlich ist die Lage bei „Heavy Rain“. Die Interaktivität ist zumeist darauf beschränkt den Tastenbefehlen zu folgen, die am Bildschirm eingeblendet werden. Der Fokus auf Narrativität hat also negative Konsequenzen für die Interaktivität. Auch gibt es, Schlüsselstellen innerhalb des Spieles, deren Abläufe zu unterschiedlichen Enden führen können. Figuren können etwa sterben oder, im Fall von Ethan und Madison, eine Beziehung eingehen. Hierbei sind Spielerinnen und Spieler jedoch noch mehr eingeschränkt, als sie es in „Mass Effect 2“ sind. In „Mass Effect 2“ ist es Shepard, also der Avatar der Spielerinnen und Spieler, der die aktive Rolle übernimmt. Er oder sie initiiert die Beziehungen und beeinflusst die Entwicklung dieser in den Dialogpassagen. Bei „Heavy Rain“ können Spielerinnen und Spieler jedoch nicht beeinflussen ob sich Ethan und Madison näher kommen. Dies geschieht im Verlauf des Spieles, da es die Handlung so vorsieht. Weiters ist da der Umstand, dass in jener Szene in der Spielerinnen und Spieler doch entscheiden können ob sie eine Beziehung zwischen Ethan und Madison erleben wollen, Madison der aktive Part ist, indem sie versucht Ethan zu küssen. Die Spielerinnen und Spieler, welche in diesem Moment Ethan kontrollieren,

können also lediglich darauf reagieren. Trotz Interaktivität nehmen sie also eine passive Rolle ein. Auch hierbei zeigt sich wieder, wie Interaktivität durch die Konzentration auf das Erzählen einer Geschichte eingeschränkt wird.

Die achte Hypothese bleibt also unverändert bestehen.

Die letzte Forschungsfrage lautet:

- ⤴ **Forschungsfrage 6: Gibt es zwischen westlichen und asiatischen Videospielen Unterschiede in der Darstellung von Beziehung im Hinblick auf Narrativität und Interaktivität?**

Zur Beantwortung dieser Frage wurde die folgende Hypothese aufgestellt.

- ⤴ **Hypothese 9: Asiatische Videospiele tendieren eher zu einem Fokus auf Narrativität, während westliche Spiele eher auf Interaktivität konzentriert sind. Dies führt dazu, dass Beziehungen in asiatischen Spielen den Spielerinnen und Spielern tendenziell weniger Freiheiten bieten, als es bei westlichen Titeln der Fall ist.**

Betrachtet man die genauere Auseinandersetzung mit konkreten Videospielen, so kommt man zu dem Ergebnis, dass diese Hypothese nicht gänzlich falsch ist, jedoch überarbeitet werden muss. Es stimmt, dass „Final Fantasy X“ und „Ico“ den Spielerinnen und Spielern weniger Freiheiten lassen, sowohl im Bezug auf die Handlung allgemein als auch auf die im Rahmen dieser dargestellten Beziehungen, als es bei „Mass Effect 2“ und „Heavy Rain“ der Fall ist. Man kann jedoch nicht sagen, dass die asiatischen Titel eher auf Narrativität fokussiert sind, als ihre westlichen Gegenstücke. Vergleicht man beispielsweise „Ico“ mit „Heavy Rain“ wird deutlich, dass Narrativität für letzteren Titel eine weitaus größere Rolle spielt. Wie zuvor festgestellt wurde, war das Erzählen einer Geschichte bei „Heavy Rain“ die zentrale Absicht. Bei „Ico“ hingegen liegt der Fokus nicht auf der Handlung, welche über eine kleine Zahl an Filmsequenzen vermittelt wird, sondern auf dem Gameplay und damit der Interaktivität. Interaktivität spielt aber auch bei „Heavy Rain“ eine große Rolle, da eine Geschichte nicht bloß erzählt werden, sondern sie interaktiv von Spielerinnen und Spielern erlebt werden soll.

Es bietet sich an dieser Stelle an, eine vorangegangene Erkenntnis in die Überarbeitung dieser Hypothese miteinzubeziehen. „Heavy Rain“ und „Mass Effect 2“ versuchen Interaktivität und Narrativität miteinander zu verbinden. Bei „Ico“ und „Final Fantasy X“ sind diese beiden Aspekte jedoch voneinander getrennt, dementsprechend gibt es keine Freiheiten im Hinblick auf Beziehungen, da diese in den Bereich der Narrativität fallen und

nicht durch Spielerinnen und Spieler beeinflusst werden können. Die überarbeitete Hypothese soll also lauten:

- ⋆ **Hypothese 9: Asiatische Videospiele tendieren eher zu einer Trennung von Narrativität und Interaktivität, während westliche Spiele eher darauf konzentriert sind die Geschichte des Spieles interaktiv zu gestalten. Dies führt dazu, dass Beziehungen in asiatischen Spielen den Spielerinnen und Spielern tendenziell weniger Freiheiten bieten, als es bei westlichen Titeln der Fall ist.**

Betrachtet man diese abschließenden Ergebnisse, sieht man, dass keine Hypothese gänzlich verworfen werden musste. Sie haben sich überwiegend bestätigt und lediglich die letzte Hypothese musste überarbeitet werden. Dennoch sollte berücksichtigt werden, dass diese Arbeit lediglich eine frühe Auseinandersetzung mit diesem Thema darstellt. Weitere Arbeiten zu diesem Thema, sowie die Aufarbeitung einer größeren Zahl an Videospiele sind nötig, um die hier geäußerten Annahmen erneut zu bestätigen oder doch als fehlerhaft zu entlarven. Bildschirmspiele sind ein verhältnismäßig junges Medium und dementsprechend steckt auch die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ihnen noch in den Kinderschuhen. Diese Arbeit soll als eine Einführung gesehen werden, eine Einführung in den Umgang mit dem Thema an sich, sowie im speziellen im Hinblick auf die Rolle von Beziehungen in Videospiele, sowie den Konflikt zwischen Interaktivität und Narrativität und dessen Auswirkungen auf die Darstellungen von Beziehungen. Die Ergebnisse zu denen diese Arbeit gekommen ist, sollen dementsprechend nicht bloß für sich selbst stehen, sondern darüber hinaus auch eine Grundlage für weitere Auseinandersetzungen mit diesem konkreten Aspekt des Mediums Videospiele darstellen. Es gilt im Bereich der Wissenschaft stets auf vorangegangenen Wissen aufzubauen. Dieses Thema ist dabei keine Ausnahme.

## 9. Quellenverzeichnis

### **Primärquellen (Bildschirm- bzw. Videospielquellen)**

Alpha Protocol: The Espionage RPG. Entwickler: Obsidian Entertainment. Publisher: Sega. USA, 2010.

Fassung: Playstation 3. Sega, 2010.

Banjo-Kazooie. Entwickler: Rage. Publisher: Nintendo. Großbritannien/Japan, 1998.

Fassung: Nintendo 64. Nintendo, 1998.

Battlefield: Bad Company 2. Entwickler: EA Digital Illusions CE. Publisher: Electronic Arts. USA/Schweden, 2010.

Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2010.

BioShock. Entwickler: 2K Boston/Digital Extremes/Feral Interactive/Demiurge Studios. Publisher: 2K Games. USA, 2007.

Fassung: Playstation 3. 2K Games, 2008.

Black & White. Entwickler: Lionhead Studios. Publisher: Electronic Arts.

Großbritannien/USA, 2001.

Fassung: PC. Electronic Arts, 2001.

Brütal Legend. Entwickler: Double Fine. Publisher: Electronic Arts. USA, 2009.

Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2009.

Call of Duty 4: Modern Warfare. Entwickler: Infinity Ward/Aspyr Media/Treyarch.

Publisher: Activision. USA, 2007.

Fassung: Playstation 3. Activision, 2007.

Columns. Entwickler: Sega. Publisher: Sega. Japan, 1990.

Fassung: Playstation 3 (Sega Mega Drive Ultimate Collection). Sega, 2009.

Counter-Strike. Entwickler: Valve Corporation. Publisher: Sierra Entertainment/Microsoft Game Studios. USA, 2000.

Fassung: PC. Sierra Entertainment, 2000.

Custer's Revenge. Entwickler: Mystique. Publisher: Mystique. USA, 1982.

Die Sims 3. Entwickler: The Sims Studio. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2009.

Fassung: PC. Electronic Arts, 2009.

Donkey Kong Country. Entwickler: Rare. Publisher: Nintendo. Großbritannien/Japan, 1994.

Fassung: Super Nintendo Entertainment System. Nintendo, 1994.

Doom. Entwickler: id Software. Publisher: id Software/GT

Interactive/Activision/Atari/Sega/Valve Corporation/Williams Entertainment/Ocean

Software. USA, 1993.

Fassung: Game Boy Advance. Activision, 2001.

Dragon Age: Origins. Entwickler: BioWare/Edge of Reality. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2009.

Fassung: Playstation 3 (Dragon Age: Origins – Ultimate Edition). Electronic Arts, 2010.

Dragon Age II. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2011.

Fassung: Playstation 3 (Dragon Age II – BioWare Signature Edition). Electronic Arts, 2011.

Dragon Realms. Entwickler: Simutronics. USA, 1996.

Everquest. Entwickler: Sony Online Entertainment. Publisher: Sony Online Entertainment. USA, 1999.

Fahrenheit. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Atari. Frankreich, 2005.

Fassung: Playstation 2. Atari, 2005.

FIFA 99. Entwickler: Electronic Arts. Publisher: Electronic Arts. USA, 1998.

Fassung: Playstation. Electronic Arts, 1998.

FIFA 09. Entwickler: EA Canada. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2008.

Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2008.

FIFA 11. Entwickler: EA Canada. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.

Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2010.

Final Fantasy. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 1987.

Fassung: Playstation (Final Fantasy Origins). Infogrames Entertainment, 2003.

Final Fantasy VII. Entwickler: Square. Publisher: Square/Sony Computer Entertainment/Eidos Interactive. Japan, 1997.

Fassung: Playstation (Platinum). Square/Sony Computer Entertainment, 1997.

Final Fantasy VIII. Entwickler: Square. Publisher: Square/Sony Computer Entertainment/Eidos Interactive. Japan, 1999.

Fassung: Playstation. Square/Sony Computer Entertainment, 1999.

Final Fantasy IX. Entwickler: Square. Publisher: Square/Infogrames. Japan, 2000.

Fassung: Playstation. Square, 2001.

Final Fantasy X. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2001.

Fassung: Playstation 2. Square, 2002.

Final Fantasy X-2. Entwickler: Square. Publisher: Square/Square Enix. Japan, 2003.

Fassung: Playstation 2. Square Enix, 2004.

Final Fantasy XII. Entwickler: Square Enix. Publisher: Square Enix. Japan, 2006.

Fassung: Playstation 2. Square Enix, 2007.

Final Fantasy XIII. Entwickler: Square Enix. Publisher: Square Enix. Japan, 2009.

Fassung: Playstation 3. Square Enix, 2010.

Final Fantasy Origins. Entwickler: Square. Publisher: Square. Japan, 2002.  
Fassung: Playstation. Infogrames Entertainment, 2003.

Final Fantasy Tactics. Entwickler: Square. Publisher: Square/Sony Computer Entertainment. Japan, 1997.

God of War. Entwickler: Santa Monica Studio. Publisher: Sony Computer Entertainment/Capcom. USA, 2005.  
Fassung: Playstation 2 (Platinum). Sony Computer Entertainment, 2006.

Grand Theft Auto 4. Entwickler: Rockstar North/Rockstar Toronto. Publisher: Rockstar Games/Take-Two Interactive/Valve Corporation. Großbritannien/Kanada/USA, 2008.  
Fassung: Playstation 3. Rockstar Games/Take-Two Interactive, 2008.

Grand Theft Auto: San Andreas. Entwickler: Rockstar North. Publisher: Rockstar Games/Take-Two Interactive/Valve Corporation/Microsoft Game Studios. Großbritannien/USA, 2004.  
Fassung: PC. Rockstar Games/Take-Two Interactive, 2005.

Grand Theft Auto: The Lost and the Damned. Entwickler: Rockstar North/Rockstar Toronto. Publisher: Rockstar Games/Take-Two Interactive. Großbritannien/Kanada/USA, 2009.  
Fassung: Playstation 3. Rockstar Games/Take-Two Interactive, 2010.

Half-Life. Entwickler: Valve Corporation/Gearbox Software. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 1998.  
Fassung: Playstation 2. Sierra Entertainment, 2001.

Half-Life: Blue Shift. Entwickler: Valve Corporation/Gearbox Software. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 2001.

Half-Life: Opposing Force. Entwickler: Valve Corporation/Gearbox Software. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 1999.

Heavy Rain. Entwickler: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment. Frankreich, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Sony Computer Entertainment, 2010.

Homefront. Entwickler: Kaos Studios/Digital Extremes. Publisher: THQ. USA/Kanada, 2011.  
Fassung: Playstation 3. THQ, 2011.

Ico. Entwickler: Team Ico. Publisher: Sony Computer Entertainment. Japan, 2001.  
Fassung: Playstation 2. Sony Computer Entertainment, 2006.

Jade Empire. Entwickler: BioWare/LTI Gray Matter. Publisher: Microsoft Game Studios/2KGames/Valve Corporation/TransGaming Technologies. USA/Kanada, 2005.  
Fassung: PC (Special Edition). 2K Games, 2007.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards. Entwickler: Sierra Entertainment. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 1987.  
Fassung: PC (Leisure Suit Larry Collection). Sierra Entertainment, 2006.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Entwickler: High Voltage Software. Publisher: Sierra Entertainment. USA, 2004.  
Fassung: Playstation 2. Sierra Entertainment, 2004.

Mario Bros.. Entwickler: Nintendo. Publisher: Nintendo. Japan, 1983.  
Fassung: Wii (Virtual Console). Nintendo, 2006.

Mass Effect. Entwickler: BioWare/Demiurge Studios. Publisher: Microsoft Game Studios/Electronic Arts. USA/Kanada, 2007.  
Fassung: PC (EA Value Games). Electronic Arts, 2011.

Mass Effect 2. Entwickler: BioWare. Publisher: Electronic Arts. USA/Kanada, 2010.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011.

Metal Gear Solid. Entwickler: Konami Computer Entertainment Japan/Digital Dialect. Publisher: Konami/Microsoft Game Studios. Japan, 1998.  
Fassung: Playstation. Konami, 1998.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Entwickler: Kojima Productions. Publisher: Konami. Japan, 2008.  
Fassung: Playstation 3. Konami, 2008.

Mirror's Edge. Entwickler: EA Digital Illusions CE. Publisher: Electronic Arts. USA/Schweden, 2008.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2008.

Mortal Kombat. Entwickler: Midway Games/Sculptured Software/Probe. Publisher: Midway Games/Acclaim Entertainment. USA, 1992.  
Fassung: Super Nintendo Entertainment System. Acclaim Entertainment, 1993.

Mortal Kombat. Entwickler: NetherRealm Studios. Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment. USA, 2011.  
Fassung: Playstation 3. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011.

Ms. Pac-Man. Entwickler: Bally/Midway/General Computer Corporation. Publisher: Bally/Midway/Namco. USA, 1981.

Pac-Man. Entwickler: Namco. Publisher: Namco/Midway Games. Japan, 1980.

Pac-Man Championship Edition DX. Entwickler: Namco Bandai Games. Publisher: Namco Bandai Games. Japan, 2010.  
Fassung: Playstation 3 (Playstation Network). Namco Bandai Games, 2010.

Pong. Entwickler: Atari. Publisher: Atari. USA, 1972.

Portal. Entwickler: Valve Corporation. Publisher: Valve Corporation/Microsoft Game Studios/Electronic Arts. USA, 2007.  
Fassung: Playstation 3 (The Orange Box). Electronic Arts, 2007.

Portal 2. Entwickler: Valve Corporation. Publisher: Valve Corporation/Electronic Arts. USA, 2011.  
Fassung: Playstation 3. Electronic Arts, 2011.



Quake. Entwickler: id Software/Midway Games/Lobotomy Software/Pulse Interactive. Publisher: GT Interactive/PXL computers/MacSoft/Midway Games/Sega/Pulse Interactive/Macmillan Digital Publishing USA/Activision/Valve Corporation. USA, 1996. Fassung: PC (Steam). Activision/Valve Corporation, 2007.

RapeLay. Entwickler: Illusion Soft. Publisher: Illusion Soft. Japan, 2006.

Rocky. Entwickler: Rage Software/MGM Interactive. Publisher: Ubisoft. Großbritannien/USA/Frankreich, 2002. Fassung: Playstation 2. Ubisoft, 2002.

Sega Mega Drive Ultimate Collection. Entwickler: Backbone Entertainment. Publisher: Sega. USA/Japan, 2009. Fassung: Playstation 3. Sega, 2009.

Shadow of the Colossus. Entwickler: Team Ico. Publisher: Sony Computer Entertainment. Japan, 2005. Fassung: Playstation 2. Sony Computer Entertainment, 2006.

Sonic the Hedgehog 2. Entwickler: Sonic Team/Sega Technical Institute. Publisher: Sega. Japan, 1992. Fassung: Playstation 3 (Sega Mega Drive Ultimate Collection). Sega, 2009.

Super Mario Bros.. Entwickler: Nintendo Creative Department. Publisher: Nintendo. Japan, 1985. Fassung: Super Nintendo Entertainment System (Super Mario All-Stars). Nintendo, 1993.

Super Puzzle Fighter II Turbo. Entwickler: Capcom. Publisher: Capcom. Japan, 1996. Fassung: Playstation 3 (Playstation Network). Capcom, 2007.

Tekken. Entwickler: Namco. Publisher: Namco. Japan, 1994. Fassung: Playstation. Namco, 1995.

Tekken Tag Tournament. Entwickler: Namco. Publisher: Namco. Japan, 1999. Fassung: Playstation 2. Namco, 2000.

Tetris. Entwickler: Bullet-Proof Software/Nintendo Research and Development 1. Publisher: Nintendo. Japan, 1989. Fassung: Game Boy Color (Tetris DX). Nintendo, 1998.

The Secret of Monkey Island. Entwickler: Lucasfilm Games. Publisher: LucasArts. USA, 1990.

Trespasser. Entwickler: DreamWorks Interactive. Publisher: Electronic Arts. USA, 1998. Fassung: PC. Electronic Arts, 1998.

Ultima Online. Entwickler: Origin Systems. Publisher: Electronic Arts. USA, 1997.

Wet. Entwickler: Artificial Mind and Movement. Publisher: Bethesda Softworks. USA/Kanada, 2009. Fassung: Playstation 3. Bethesda Softworks, 2009.

Wet: The Sexy Empire. Entwickler: Interactive Strip/cdv Software Entertainment.

Publisher: cdv Software Entertainment/Take-Two Interactive.  
Fassung: PC. cdv Software Entertainment, 1998.

Wii Party. Entwickler: Nd Cube/Nintendo Software Planning & Development Group No. 4.  
Publisher: Nintendo. Japan, 2010.  
Fassung: Wii. Nintendo, 2010.

Wolfenstein 3D. Entwickler: id Software/Interplay Entertainment/Ninjaforce/Stalker Entertainment/Nerve Software/Raven Software. Publisher: Apogee Software/Interplay Entertainment/BAM! Entertainment/Atari Corporation/MacPlay/Imagineer/Zodttd/id Software/Manacomm/GT Interactive/Activision/Valve Corporation. USA, 1992.  
Fassung: PC (Steam). Valve Corporation, 2007.

World of Warcraft. Entwickler: Blizzard Entertainment. Publisher: Blizzard Entertainment. USA, 2004.

## **Sekundärquellen**

### Filmquellen:

Cloverfield. Regie: Reeves, Matt. Drehbuch: Goddard, Drew. USA, 2008.  
Fassung: DVD (Steelbook). Paramount Home Entertainment, 2008.

Final Fantasy: Die Mächte in dir. Regie: Sakaguchi, Hironobu. Drehbuch: Reinert, Al. USA/Japan, 2001.  
Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2002.

Final Fantasy VII: Advent Children. Regie: Nomura, Tetsuya. Drehbuch: Nojima, Kazushige. Japan, 2005.  
Fassung: DVD (Steelbook). Sony Pictures Home Entertainment, 2006.

Pac-Man. Regie: Gordon, George (u.a.). Drehbuch: Scott, Jeffrey (u.a.). Sender: ABC. USA, 1982-1983.

The Blair Witch Project. Regie: Myrick, Daniel/Sánchez, Eduardo. Drehbuch: Myrick, Daniel/Sánchez, Eduardo. USA, 1999.  
Fassung: DVD. Kinowelt, 2000.

### Internetquellen:

About BioWare.  
<http://www.bioware.com/about> (Zugriff: 14.8.2011).

Alexander, Leigh: And You Thought Grand Theft Auto Was Bad. Should the United States ban a Japanese „rape simulator“ game?, 2009.  
<http://www.slate.com/id/2213073/> (Zugriff: 14.7.2011).

Archmage: The Definition of a Role-Playing Game!.  
<http://www.rpgfan.com/editorials/old/1998/0007.html> (Zugriff: 13.11.2011).

Ashcraft, Brian: Japanese Politicians Contend Adult Game Cause Sex Crimes. 2009.

<http://kotaku.com/5263623/japanese-politicians-contend-adult-game-cause-sex-crimes> (Zugriff: 14.7.2011).

Ashcraft, Brian: Why Is CNN Talking About Rapelay?. 2010.  
<http://kotaku.com/5506016/why-is-cnn-talking-about-rapelay> (Zugriff: 14.7.2011).

Ashcraft, Brian: Years Later, Rapelay Making Waves In Japanese Press. 2009.  
<http://kotaku.com/5248715/years-later-rapelay-making-waves-in-japanese-press> (Zugriff: 14.7.2011).

BioWare. A Division of EA.  
<http://www.bioware.com/> (Zugriff: 17.11.2011).

Bringsjord, Selmer: Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)?. 2001.  
<http://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/> (Zugriff: 3.6.2011).

Bronstring, Marek: What are adventure games?, 2002.  
<http://www.adventuregamers.com/article/id,149> (Zugriff: 13.11.2011).

Buchanan, Levi: Why Don't We Finish More Video Games?, 2010.  
<http://ps3.ign.com/articles/113/1135264p1.html> (Zugriff: 13.11.2011).

Cassidy, William: Top Ten Shameful Games. 2002.  
<http://archive.gamespy.com/top10/december02/shame/index.shtml> (Zugriff: 11.7.2011).

Cavalli, Earnest: No 90-Minute Cutscenes In Metal Gear Sold 4, Says Producer. 2008.  
<http://www.wired.com/gamelife/2008/06/no-90-minute-cu/> (Zugriff: 22.5.2011).

Crecente, Brian: Breaking. ESRB Recalls San Andreas, 2005.  
<http://kotaku.com/113506/breaking-esrb-recalls-san-andreas> (Zugriff: 13.7.2011).

Crecente, Brian: EA Calls Fox Out on „Insulting“ Mass Effect Inaccuracies. 2008.  
<http://kotaku.com/348187/ea-calls-fox-out-on-insulting-mass-effect-inaccuracies> (Zugriff: 18.7.2011).

Crecente, Brian: Keighley Sets Mass Effect Record Straight...Or Tries To. 2008.  
<http://kotaku.com/347350/keighley-sets-mass-effect-record-straight-or-tries-to> (Zugriff: 11.9.2011).

Davey, Jamie: Bioware: „You can put a J in front of it, but Final Fantasy 13 isn't an RPG“, 2010.  
<http://www.strategyinformer.com/news/8006/bioware-you-can-put-a-j-in-front-of-it-but-final-fantasy-13-isnt-an-rpg> (Zugriff: 13.11.2011).

Die Sims 3.  
<http://www.thesims3.com/> (Zugriff: 15.5.2011).

Dworkin, Andrea: Letter From a War Zone. 1986/1988/1993.  
<http://www.nostatusquo.com/ACLU/dworkin/WarZoneChaptIVG2.html> (Zugriff: 11.7.2011).

Evans-Thirlwell, Edwin: Heavy Rain Review, 2010.  
<http://videogamesdaily.com/reviews/201002/heavy-rain-review/> (Zugriff: 13.11.2011).

Fahs, Travis: IGN Presents the History of Final Fantasy. 2009.  
<http://retro.ign.com/articles/998/998839p1.html> (Zugriff: 25.8.2011).

Final Fantasy X The Spring (High Quality).  
<http://www.youtube.com/watch?v=YUflqImfr9c> (Zugriff: 29.8.2011).

Frasca, Gonzalo: The Sims. Grandmothers are cooler than trolls, 2001.  
<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/> (Zugriff: 15.5.2011).

GameFAQs.  
<http://www.gamefaqs.com/> (Zugriff: 16.8.2011).

Gibson, Ellie: Red Dawn writer signs up for Homefront. 2009.  
<http://www.eurogamer.net/articles/red-dawn-writer-signs-up-for-homefront> (Zugriff: 13.6.2011).

Good, Owen: President Obama Will Appear in Madden NFL 11. 2010.  
<http://kotaku.com/5597012/president-obama-will-appear-in-madden-nfl-11> (Zugriff: 14.5.2011).

Hall, Richard/Baird Kristy: Improving Computer Game Narrative Using Polti Ratios. 2008.  
[http://gamestudies.org/0801/articles/hall\\_baird](http://gamestudies.org/0801/articles/hall_baird) (Zugriff: 7.6.2011).

Harris, Craig: Wii Party Review. 2010.  
<http://wii.ign.com/articles/112/1125168p1.html> (Zugriff: 2.6.2011).

Hernandez, Raymond: Clinton Urges Inquiry Into Hidden Sex in Grand Theft Auto Game. 2005.  
<http://www.nytimes.com/2005/07/14/nyregion/14hillary.html> (Zugriff: 13.7.2011).

Holmes, Jonathan: Heavy Rain creator really likes Heavy Rain, 2011.  
<http://www.destructoid.com/heavy-rain-creator-really-likes-heavy-rain-196654.phtml>  
(Zugriff: 13.11.2011).

Homefront. Official Launch Trailer, 2011.  
<http://www.youtube.com/watch?v=6mdug8eQ0H4> (Zugriff: 13.6.2011).

Joscelyne, Svend: David Cage. We Own The Interactive Story-Telling Genre, 2011.  
<http://spong.com/article/24024/David-Cage-We-Own-The-Interactive-Story-Telling-Genre>  
(Zugriff: 11.8.2011).

Kietzmann, Ludwig: Breaking. Metal Gear Solid 4 to have really long cutscenes, 2008.  
<http://www.joystiq.com/2008/05/23/breaking-metal-gear-solid-4-to-have-really-long-cutscenes/> (Zugriff: 22.5.2011).

Klaß, Christian: Weiter Ärger um versteckte Sex-Spielchen in GTA: San Andreas. 2005.  
<http://www.golem.de/0507/39306.html> (Zugriff: 13.7.2011).

Kolo, Castulus/Baur, Timo: Living a Virtual Life. Social Dynamics of Online Gaming, 2004.  
<http://www.gamestudies.org/0401/kolo/> (Zugriff: 19.7.2011).

Kotaku.

<http://blog.kotaku.com/> (Zugriff: 12.5.2011).

Kuchera, Ben: Quick time events. Tap „A“ if you're tired of them.  
<http://arstechnica.com/gaming/news/2008/09/quick-time-events-tap-a-if-youre-tired-of-them.ars> (Zugriff: 29.4.2011).

Kücklich, Julian: Perspectives of Computer Game Philology. 2003.  
<http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> (Zugriff: 5.6.2011).

Lastowka, Greg: Planes of Power. EverQuest as Text, Game and Community, 2009.  
<http://gamestudies.org/0901/articles/lastowka> (Zugriff: 17.5.2011).

Lombardi, Frank: Christine Quinn rips 'horrifying' rape game Rapelay. 2009.  
[http://www.nydailynews.com/news/2009/02/23/2009-02-23\\_christine\\_quinn\\_rips\\_horrifying\\_rape\\_gam.html](http://www.nydailynews.com/news/2009/02/23/2009-02-23_christine_quinn_rips_horrifying_rape_gam.html) (Zugriff: 14.7.2011).

Mario Sales Data.  
[http://www.gamecubicle.com/features-mario-units\\_sold\\_sales.htm](http://www.gamecubicle.com/features-mario-units_sold_sales.htm) (Zugriff: 6.7.2011).

Mass Effect 2: Tali Romance Beginning.  
[http://www.youtube.com/watch?v=hXQ1a\\_LKuIY](http://www.youtube.com/watch?v=hXQ1a_LKuIY) (Zugriff: 19.8.2011).

McElroy, Griffin: Final Fantasy XIII director comments on linearity, early reviews. 2010.  
<http://www.joystiq.com/2010/02/16/final-fantasy-xiii-director-comments-on-linearity-early-reviews/> (Zugriff: 5.6.2010).

McWhertor, Michael: „Hot Coffee“ Suit Settlement May Cost Take-Two \$2.75 Mil. 2007.  
<http://blog.kotaku.com/320634/hot-coffee-suit-settlement-may-cost-take+two-275-mil> (Zugriff: 13.7.2011).

Merz, Florian: E3 2011. Team Ico nicht vertreten, 2011.  
<http://de.krautgaming.com/18829/e3-2011-team-ico-nicht-vertreten/> (Zugriff: 13.9.2011).

Mester, Christian: Kein Aprilscherz. 2008.  
[http://www.gameswelt.de/news/31046-Pac-Man\\_-\\_Der\\_Film\\_-\\_Kein\\_Aprilscherz.html](http://www.gameswelt.de/news/31046-Pac-Man_-_Der_Film_-_Kein_Aprilscherz.html) (Zugriff: 10.5.2011).

Mielke, James: Shadow Talk. Live, in person with Shadow's Fumito Ueda and Kenji Kaido, 2005.  
<http://www.1up.com/features/shadow-talk> (Zugriff: 14.9.2011).

Mortensen, Torill: Playing With Players. Potential Methodologies for MUDs, 2002.  
<http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/> (Zugriff: 17.5.2011).

Pearce, Celia: Game Noir. A Conversation with Tim Schafer, 2003.  
<http://www.gamestudies.org/0301/pearce/> (Zugriff: 7.6.2011).

Pearce, Celia: Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go. A Conversation with Will Wright by Celia Pearce, 2002.  
<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/> (Zugriff: 15.5.2011).

PS3 『ICO』 TVCM 「手」 篇.  
<http://www.youtube.com/watch?v=Wil54QLVH84> (Zugriff: 14.9.2011).

Quantic Dream.

<http://www.quanticroam.com/en> (Zugriff: 7.9.2011).

Remo, Chris: Analysis. Valve's Lifetime Retail Sales For Half-Life, Counter-Strike Franchises, 2008.

[http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=21319](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21319) (Zugriff: 10.7.2011).

Revoir, Paul: Storm over Call of Duty game that allows players to massacre civilians. 2009.

<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1226588/Call-Duty-Political-storm-brutal-video-game-allows-killing-civilians-airport-massacre.html> (Zugriff: 2.6.2011).

Ruch, Adam: World of Warcraft. Service or Space?, 2009.

<http://gamestudies.org/0902/articles/ruch> (Zugriff: 17.5.2011).

Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media, 2001.

<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Zugriff: 4.5.2011).

Shoemaker, Brad/Park, Andrew/Colayco, Bob/Kasavin, Greg/Gouskos, Carrie/Mueller, Greg/Ocampo, Jason/Rorie, Matthew/Navarro, Alex/Tracy, Tim/Oguro, Collin: Great Loves. 2006.

<http://www.gamespot.com/features/6144012/great-loves/index.html> (Zugriff: 29.8.2011).

Simon, Bart/Boudreau, Kelly/Silverman, Mark: Two Players. Biography and 'Played Sociality' in EverQuest, 2009.

[http://gamestudies.org/0901/articles/simon\\_boudreau\\_silverman](http://gamestudies.org/0901/articles/simon_boudreau_silverman) (Zugriff: 19.7.2011).

Simons, Jan: Narrative, Games, and Theory. 2007.

<http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Zugriff: 4.5.2011).

Smith, David: Ico, 2001.

<http://ps2.ign.com/articles/164/164833p1.html> (Zugriff: 13.11.2011).

The machinima faq.

<http://www.machinima.org/machinima-faq.html> (Zugriff: 15.5.2011).

The method of developing ICO. Fumito Ueda and Kenji Kaido discuss the evolution of their cult hit from its genesis to release.

<http://www.1up.com/features/method-developing-ico> (Zugriff: 14.9.2011).

The studio.

<http://www.quanticroam.com/en/page/the-studio> (Zugriff: 7.9.2011).

Tocci, Jason: The Very Definition of an RPG, 2010.

<http://www.geekstudies.org/2010/02/the-very-definition-of-an-rpg> (Zugriff: 13.11.2011).

Totilo, Stephen: A Plea For Games To Grow Up. 2011.

<http://blog.kotaku.com/5775640/a-plea-for-games-to-grow-up> (Zugriff: 11.8.2011).

Totilo, Stephen: The Boxing Game That Starts In Prison Should Be The Better Boxing Game. 2011.

<http://kotaku.com/5763500/the-boxing-game-that-starts-in-prison-should-be-the-better-boxing-game> (Zugriff: 14.5.2011).

YouTube.

<http://www.youtube.com/> (Zugriff: 12.5.2011).

Was ist denn ein MMORPG?. 2011.

<http://www.spiel24.biz/allgemein/was-ist-denn-ein-mmorpg/> (Zugriff: 6.10.2011).

Watts, Steve: Gary Oldman, Ed Harris Headline Black Ops Voice Talent. Oldman to reprise his role from Treyarch's Call of Duty: World at War, 2010.

<http://www.1up.com/news/gary-oldman-harris-black-ops> (Zugriff: 2.6.2011).

Whitehead, Dan: The History of BioWare. 2007.

<http://www.eurogamer.net/articles/the-history-of-bioware-article> (Zugriff: 14.8.2011).

Wilson, Greg: Off With Their HUDs!. Rethinking the Heads-Up Display in Console Game Design, 2006.

[http://www.gamasutra.com/view/feature/2538/off\\_with\\_their\\_huds\\_rethinking\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2538/off_with_their_huds_rethinking_.php) (Zugriff: 6.10.2011)

#### Literaturquellen:

Adamowsky, Natascha: Multimediale Spiele. Verschränkungen von virtuellen und realen Spielräumen am Beispiel moderner Vergnügungsarrangements. In: Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben, Wien, 2008, S. 105-115.

Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg, 2008.

Bopp, Matthias: Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz. In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg, 2006, S. 170-186.

Bryce, Jo/Rutter, Jason: Spectacle of the Deathmatch. Character and Narrative in First-Person Shooters. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 66-80.

Cobley, Paul: Narrative. London, 2001.

Genette, Gérard: Die Erzählung. München, 1998.

Howells, Sacha A.: Watching A Game, Playing A Movie. When Media Collide. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 110-121.

Kücklich, Julian: Narratologische Ansätze. Computerspiele als Erzählungen. In: Bevc, Tobias/Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft, Konstanz, 2009, S.27-48.

Kyriakidis, Nikolaos: Fun Anyone?. Jugendliche Sozialisation und die Faszinationskraft von Video- und Computerspielen (Kommunikationsforschung Aktuell 12), Berlin (u.a.),

2005.

Luibl, Jörg: Spielefresser, Biomonster & Fanboys. Geschichten aus der Welt der Videospiele, Winnenden, 2007.

Mactavish, Andrew: Technological Pleasure. The Performance and Narrative of Technology in Half-Life and other High-Tech Computer Games. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces, London, 2002, S. 33-49.

Magdans, Frank: Game Generations. Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden, Marburg, 2008.

Mamet, David: Bambi vs. Godzilla. Über Wesen, Zweck und Praxis des Filmbusiness, Berlin, 2008.

Mersch, Dieter: Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse. In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over?!. Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld, 2008, S. 19-41.

Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg, 2006, S. 9-17.

Neitzel, Britta: Medienrezeption und Spiel. In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over?!. Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld, 2008, S. 95-113.

Newman, James: Videogames. Abingdon, 2004.

Playstation 2. Das offizielle Magazin, Höchberg.

Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote (Angewandte Medienforschung. Schriftreihe des Medien Instituts Ludwigshafen 26), München, 2002.

Seda, Roman: Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse, Boizenburg, 2008.

Szedlak, Thomas: Fahrenheit. In: Playstation 2. Das offizielle Magazin (04/2004), Höchberg, 2004, S. 58-59.

Wages, Richard/Grützmaker, Benno/Grünvogel, Stefan M.: Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten. In: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): >>See? I'm real...<<. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von >Silent Hill<, Münster, 2004, S. 41-57.



## 10. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Screenshot aus „Pac-Man“. Quelle: Eurogamer.  
<http://www.eurogamer.net/> (Zugriff: 17.11.2011).

Abbildung 2: Screenshot aus dem Level „Vehicular Carnage“ des Spieles „Wet“. Quelle: IGN.  
<http://uk.ign.com/> (Zugriff: 17.11.2011).

Abbildung 3: Screenshot aus „Portal“. Quelle: IGN.  
<http://uk.ign.com/> (Zugriff: 17.11.2011).

Abbildung 4: Screenshot aus „Final Fantasy VIII“. Quelle: Final Fantasy Shrine.  
<http://www.ffshrine.org/> (Zugriff: 17.11.2011).

Abbildung 5: Screenshot aus „Mass Effect 2“. Quelle: BioWare. A Division of EA.  
<http://www.bioware.com/> (Zugriff: 17.11.2011).

Abbildung 6: Screenshot aus „Final Fantasy X“. Quelle: Final Fantasy Shrine.  
<http://www.ffshrine.org/> (Zugriff: 17.11.2011).

Abbildung 7: Screenshot aus „Heavy Rain“. Quelle: IGN.  
<http://uk.ign.com/> (Zugriff: 17.11.2011).

Abbildung 8: Screenshot aus „Ico“. Quelle: Ico. PlayStation 2.  
<http://www.icothegame.com/> (Zugriff: 17.11.2011).

## 11. Abstract

Seit Jahren schon existiert eine hitzige Debatte zwischen Vertretern der Narratologie und der Ludologie. Im Kern des Konflikts dieser Fachbereiche steht die Frage wie ein Spiel zu behandeln ist, als Text welcher zu rezipieren ist oder als durch Regeln und Interaktion geprägtes Erlebnis. Ebenfalls in diesen Konflikt eingebettet sind die unterschiedlichen Darstellungen sozialer Beziehungen (gemeint sind hierbei Freundschaften, Liebesbeziehung sowie sexuelle Beziehungen) in Videospiele. Die Frage, die sich bei jedem Titel der über derartige Beziehungen verfügt stellt, ist, sollen sie im Dienste der Handlung sein und damit nicht durch Spielerinnen und Spieler beeinflussbar, oder sollen sie sich der Interaktivität verschreiben und somit nicht von den Autoren einer Geschichte, sondern von Spielerinnen und Spielern geprägt sein? Wie auch bei der Frage ob eine narratologische oder eine ludologische Herangehensweise an Spiele sich besser eignet, ist es auch hier besser die Antwort zwischen diesen beiden Extremen zu suchen.

Um diesen Konflikt, und die Art wie soziale Beziehungen in Videospiele durch ihn beeinflusst werden geht es in dieser Arbeit. Um gestellte Forschungsfragen zu beantworten, wird sich zunächst auf der Ebene der Theorie an das Thema gewagt.

Der Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität wird dabei nicht nur auf soziale Beziehungen in Videospiele bezogen, sondern auch auf andere Facetten ihrer Geschichten. Wie im Verlauf der Arbeit gezeigt wird, müssen sowohl hinsichtlich der Narrativität als auch der Interaktivität immer gewisse Einschränkungen gegeben sein. Wird sich, wie bei dem Beispiel „Half-Life“, auf Immersion konzentriert und das Geschehen stets in der Ego-Perspektive gezeigt, existieren dementsprechend weniger Optionen für die Erzählung und Inszenierung der Geschichte, da etwa Handlungsstränge, die der Protagonist nicht miterlebt, ebenso ausgeschlossen sind, wie unterschiedliche Kameraeinstellungen. Andererseits, wenn Videospiele über eine cineastische Inszenierung verfügen wollen, hat dies gänzlich auf Interaktivität verzichtende Filmsequenzen (wie etwa im Fall der „Final Fantasy“-Reihe) oder Quick Time Events, deren Interaktivität auf einige wenige Knopfdrücke reduziert ist (wie man sie in „God of War“ findet), zur Folge.

Diese Problematik wird innerhalb der Arbeit auch im Bezug auf unterschiedliche Genres betrachtet und Sonderfälle, die Spielerinnen und Spielern erlauben eigene Geschichten

zu erzählen – sei es indem sie innerhalb des Spieles eigene Abenteuer erleben und eigene Figuren schaffen (ein Umstand, der vor allem bei Onlinerollenspielen zu finden ist) oder indem sie Filme oder Bildgeschichten schaffen, aufbauend auf Mitteln, die ihnen durch ein Spiel zur Verfügung stehen (was am Beispiel von „Die Sims 3“ gezeigt wird).

Das hierauf folgende Kapitel befasst sich mit unterschiedlichen Darstellungen sozialer Beziehungen (gemeint sind Freundschaft, Liebe und Sex) in Videospiele. Die Darstellungen dieser erinnern häufig an jene aus Film und Fernsehen, was dafür spricht, dass die immer größeren Rollen derartiger Beziehungen in Videospiele eng an den technologischen Fortschritt (und die dadurch aufkommenden neuen Möglichkeiten der Inszenierung) gebunden sind. Außerdem wird in diesem Abschnitt aufgegriffen wie interaktiv (oder auch nicht) Beziehungen in Videospiele sein können. Interaktive Beziehungen in Videospiele können sich durch selbstständiges Pflegen von Romanzen und Freundschaften (wie etwa in „Dragon Age: Origins“), interaktiven Geschlechtsverkehr (wie man ihn in „Fahrenheit“ finden kann) oder die Knüpfung tatsächlicher sozialer Beziehungen mit anderen Menschen über virtuelle Charaktere (eine Eigenschaft von Onlinerollenspielen) auszeichnen.

Im Anschluss an eine Überarbeitung der Forschungsfragen und Hypothesen, aufbauend auf im theoretischen Abschnitt der Arbeit gesammeltem Wissen, werden vier Titel konkret im Hinblick auf das Thema untersucht: „Mass Effect 2“ als Beispiel für Spiele des Entwicklers Bioware, „Final Fantasy X“ als Vertreter der „Final Fantasy“-Reihe, das von Quantic Dream produzierte „Heavy Rain“ sowie Team Icos „Ico“. Diese Untersuchung befasst sich gleichermaßen mit der Art wie diese Beziehungen, wenn überhaupt, in das Gameplay eingebettet sind, sowie mit ihrer Umsetzung im Bezug auf die Narrativität, wobei filmanalytische Methoden angewandt wurden (was sich aufgrund der Nähe der Inszenierung in einigen Fällen angeboten hat).

Aufbauend auf dieser Untersuchung – sowie der vorangegangenen allgemeinen Auseinandersetzung mit dem Thema – wird ein letzter Blick auf die Forschungsfragen und Hypothesen geworfen. Es spricht demnach viel dafür, dass jedes Spiel das Potential hat über Narrativität zu verfügen, diese jedoch nicht immer gegeben ist und in manchen Genres häufiger zu finden ist als in anderen, während sie gleichzeitig, durch den technologischen Fortschritt bedingt, in aktuelleren Titeln öfter anzutreffen ist. Auch der Einfluss von Film und Fernsehen auf die Gestaltung von Geschichten (und sozialen Beziehungen) in Videospiele hat sich bestätigt, wobei der Einfluss zunimmt, wenn Narrativität für einen Titel von größerer Bedeutung ist.

Narrativität und Interaktivität in Videospiele sind weiters entweder strikt voneinander

getrennt (dies zeigt sich etwa bei „Final Fantasy X“) oder sie stehen in einem Verhältnis zueinander, wobei, wenn auf einen Aspekt besonderer Wert gelegt wird, der andere darunter leidet (wie im Fall von „Heavy Rain“). Eine ähnliche Teilung findet sich bei der Einbindung von Beziehungen, welche entweder ausschließlich in der Narrativität verankert sind (wieder bietet sich „Final Fantasy X“ als Beispiel an), oder sie sind sowohl in die Geschichte als auch das Gameplay eingebettet, wobei erneut ein Verhältnis besteht, bei dem eine Art der Implementierung von Beziehungen in ein Spiel darunter leidet, wenn sich auf die andere eher konzentriert wird. Abschließend ergibt sich aus der Untersuchung noch, dass asiatische Videospiele stärker zu einer Trennung von Narrativität und Interaktivität tendieren, während westliche Titel häufiger bemüht sind eine erzählte Geschichte interaktiv zu gestalten. Für soziale Beziehungen in Videospiele bedeutet dies, dass asiatische Titel den Spielerinnen und Spielern tendenziell weniger Freiheiten bieten, als es bei westlichen Spielen der Fall ist.

## 12.Lebenslauf

Name: Christian Hrabcik

Geburtsdatum: 21.01.1986

Anschrift: Linke Wienzeile 124/6  
1060 Wien

Geburtsort: Wien

Staatsangehörigkeit: Österreich

Familienstand: ledig

Religionsbekenntnis: röm.--kath.



Schulbildung: 1992-1996 Volksschule Sonnenuhrgasse  
1996-2004 Bundesrealgymnasium  
Marchettigasse  
2004-2008 Bakkalaureatsstudium  
Publizistik- und  
Kommunikationswissenschaft an der  
Universität Wien  
2004-laufend Magisterstudium Film-,  
Medien- und Theaterwissenschaft  
2008-laufend Magisterstudium Publizistik-  
und Kommunikationswissenschaft an der  
Universität Wien

Berufserfahrung: 2006-2010 Unbezahlter Redakteur, 2010-  
2011 Lektor eines Online-Magazins  
([www.animepro.de](http://www.animepro.de)) mit gelegentlichen  
Veröffentlichungen in dem Printmagazin  
Koneko.

2008 Befragungen im Rahmen eines  
Projektes des Institut für Publizistik- und  
Kommunikationswissenschaft

durchgeführt

2009; 2010 Inventur bei der Firma Müller

2009 Arbeit im Bereich Bühnenaufbau

sowie Lagerarbeit für Vienna Event Crew

2010-2011 Security im Dienst von

Iconic.Security, mit regelmäßigen

Einsätzen als Sicherheitsbeamter bei

Heimspielen des Fußballvereins

Trenkwalder Admira

2011 Nikolausdarsteller im Dienst von

proStaff

Fremdsprachen:

Englisch

Wien, 27.05.2012