

Gespielte Geschichten

**Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen
der Narrativität von Videospiele**

Inaugural-Dissertation
zur Erlangung des Doktorgrades
der Fakultät Medien
an der Bauhaus-Universität Weimar

vorgelegt von
Britta Neitzel

aus Georgsmarienhütte

Inhalt

| | |
|---|-----------|
| Setup: Ein Spiel erzählen, vom Spielen erzählen, spielend erzählen..... | 5 |
| 1.Theorien des Spiels..... | 17 |
| 1.1 Lernen durch Spielen Die Pädagogik..... | 22 |
| 1.2 Das Spiel zuerst: Phänomenologische Bestimmungen des Spiels..... | 24 |
| 1.3 Das Spiel als gesellschaftlich relevante Kategorie..... | 27 |
| 1.3.1 Spieltheorie als Zivilisationstheorie..... | 28 |
| 1.3.2 Conflict-Enculturation-Theory..... | 31 |
| 1.3.3 Rollen - Spiele..... | 34 |
| 1.4 Spiel als optimale Strategie..... | 38 |
| 1.5 Zusammenfassung..... | 41 |
| 2. Begrenzungen und Grenzüberschreitungen: | |
| Spezifika der Videospiele..... | 43 |
| 2.1 Grenzziehungen im Spiel (<i>play</i>)..... | 43 |
| 2.2 Grenzziehungen in Spielen (<i>games</i>)..... | 47 |
| 2.3 Grenzziehungen im Videospiele..... | 48 |
| 2.4 Grenzüberschreitungen: Eintritt in die andere Welt..... | 52 |
| 3. Narratologische Konzepte von Erzählung..... | 59 |
| 3.1 Aufriß: Grundannahmen der Erzähltheorie..... | 59 |
| 3.2 Ebenen der Erzählung..... | 60 |
| 3.2.1 Russischer Formalismus – Motiv, Fabel, Sujet..... | 62 |
| 3.2.2 Französischer Strukturalismus..... | 65 |
| 3.2.2.1 Verallgemeinerung der <i>histoire</i> | 65 |
| 3.2.2.2 Hervorhebung des Diskurses und der Narration..... | 66 |
| 3.2.3 Filmwissenschaftliche Ansätze – die Frage nach der Medienunabhängigkeit des Diskurses..... | 67 |
| 3.2.3.1 Chatman: Plädoyer für die Medienunabhängigkeit des Diskurses..... | 68 |
| 3.2.3.1 Bordwell: <i>Style</i> als mediale Kategorie..... | 70 |
| 3.2.4 Zusammenfassung..... | 72 |

| | |
|--|------------|
| 4. Inhaltsebenen im Videospiel..... | 76 |
| 4.1 Gegebenheiten und Geschehnisse..... | 77 |
| 4.2 Die Geschichte..... | 81 |
| 4.2.1 Geschlossenheit der Handlung..... | 82 |
| 4.2.2 Funktionale Erzählmodelle..... | 85 |
| 4.2.2.1 Die Märchenanalyse Propps..... | 85 |
| 4.2.2.2 Das Entscheidungsmodell Bremonds..... | 88 |
| 4.2.3 Geschichte und Erzählmodell als ordnende Sinnstrukturen..... | 93 |
| 4.2.4 Die Funktion von Geschichten in Videospielen..... | 99 |
| 4.3 Das Sujet im Videospiel..... | 106 |
| | |
| 5. Narration und Darstellungsweisen..... | 110 |
| 5.1 Modus, Zeit und Stimme nach Genette..... | 110 |
| 5.2 Mimesis und Diegesis - Zeigen und Erzählen..... | 113 |
| 5.2.1 Literarische Erzählung: Erzählen durch Zeigen?..... | 114 |
| 5.2.2 Sprachliche Erzählakte..... | 117 |
| 5.3 Produktions- und Vermittlungsinstanzen..... | 120 |
| 5.3.1 Produktions- und Vermittlungsinstanzen in der literarischen Erzählung:Autoren und Erzähler..... | 120 |
| 5.3.2 Vermittlungsinstanzen in der filmischen Erzählung..... | 122 |
| 5.3.3 Produktionsinstanzen im Videospiel: Autor und implizierter Autor..... | 128 |
| 5.3.4 Narration im Videospiel..... | 135 |
| 5.3.4.1 Erzähler (Handlungsposition)..... | 135 |
| 5.3.4.2 Visuelle Darstellung (Beobachtungsperspektive)..... | 142 |
| 5.4 Distanz: Zeit- und Raumbezüge..... | 151 |
| 5.4.1 Spielen..... | 153 |
| 5.4.1.1 Das Spiel im Drama:Gleichzeitigkeit..... | 153 |
| 5.4.1.2 Das Spiel im Videospiel: Gleichzeitigkeit und räumliche Distanzierung..... | 156 |
| 5.4.2 Die Evokation von Gegenwärtigkeit durch das Zeigen..... | 159 |
| 5.5 Zusammenfassung: Das Erzähler-System im Videospiel..... | 161 |

| | |
|---|------------|
| 6. Entwicklung der Handlungsposition und Beobachtungsperspektive bei Computer- und Videospiele..... | 163 |
| 6.1 Begrifflichkeit: Computer- oder Videospiele..... | 163 |
| 6.2 Annäherungen..... | 165 |
| 6.3 Vom Hin und Her zu Geschichten..... | 169 |
| 6.3.1 PONG..... | 169 |
| 6.3.2 Space Invaders und Asteroiden: Das Problem der Minimalbedingungen für Narrativität..... | 171 |
| 6.3.3 PAC-MAN: Die Personalisierung von Spielfiguren..... | 178 |
| 6.3.4 Mario oder die Einführung der Geschichte..... | 181 |
| 6.3.5 Abenteuer per Text..... | 187 |
| 6.4 Lebende Gestalt:TETRIS..... | 191 |
| 6.5 Wechsel der Beobachtungsperspektive..... | 194 |
| 6.5.1 DOOM oder die subjektive Kamera..... | 194 |
| 6.5.2 Nebeneinander von Beobachtungsperspektiven..... | 200 |
| 7. Klassifikationen von Videospiele..... | 202 |
| 7.1 Hardwarekonvergenz..... | 203 |
| 7.2 Bestehende Klassifikationen von Videospiele..... | 205 |
| 7.3 Gruppierung der Videospiele nach Handlung und Perspektive..... | 207 |
| 7.3.1 Kämpfen..... | 207 |
| 7.3.2 Wettkampf (Sport treiben)..... | 212 |
| 7.3.3 Konstruieren und Zerstören: Simulation, Puzzle, Strategie..... | 214 |
| 7.3.4 Erkunden: Adventures und Rollenspiele..... | 218 |
| 7.4 Zusammenfassung..... | 229 |
| 7.4.1 Arten der Geschichte..... | 230 |
| 7.4.1.1 Die mittleren Kategorien Todorovs: Mythologische, gnoseologische und ideologische Erzählungen..... | 231 |
| 7.4.1.2 Mythologische, gnoseologische und ideologische Anteile im Videospiele..... | 235 |
| 7.4.2 Handlungsposition und Beobachtungsperspektive..... | 244 |
| Übergänge: Vom Erzählen zum Spielen..... | 248 |
| Literatur..... | 253 |
| Spiele..... | 267 |

Setup: Ein Spiel erzählen, vom Spielen erzählen, spielend erzählen

*Marcel wird Klempner.
(Gérard Genette)*

Imperial Hotel, Calcutta – Present Day. Ein Mann durchquert eine Hotelhalle. Langsam nähert er sich einem Sofa, auf dem Lara Croft sitzt. Er wirft ein Buch auf den Tisch vor ihr. Der Titel des Buches: *Adventurer! Lara Stamps Out Bigfoot!!!* „Was muss ein Mann tun, um solche Aufmerksamkeit von ihnen zu kriegen?“, fragt er. „Schwer zu sagen,“ antwortet sie, „aber sie machen sich bisher ganz gut.“ Der Mann ist nur ein Bote. Er will im Auftrag von Jacqueline Nadla – von Nadla-Technologies – Laras Aufmerksamkeit erwerben. Jacqueline, die über ein Bildtelefon an der Situation teilnimmt, hat einen Auftrag für Lara: Sie soll im verlorenen Grab des Qualopek nach dem Scion suchen - einem uralten Artefakt mit verborgenen Kräften - und gleich morgen soll es losgehen.

Die Hochanden. „Majestätische Bergketten, steile Wände aus blankem Eis, wilde Felsklüfte, heulende Winde“ (Jacqueline Nadla). Inmitten der weiten Gebirgszüge kämpfen sich zwei Personen durch den tiefen Schnee. Es sind Lara Croft und ein peruanischer Begleiter. Lara hat Jacquelines Auftrag angenommen. Endlich erreichen sie den Eingang zu den Höhlen. Sie blicken auf ein riesiges steinernes, mit aztekischen Zeichen verziertes Tor. Weit oben über dem Tor befindet sich der Mechanismus, der es öffnet. Ohne einen Moment zu zögern, schwingt Lara ihr Lasso hinauf. Der Wurfanker verklemmt sich hinter der Mauer, sie kann sich hochziehen und erreicht den Mechanismus. Knarrend öffnet sich das Tor. Laras Begleiter starrt ins Innere der dunklen Höhle. Dort funkeln plötzlich Augen auf, die ihn anstarrten. Bevor er noch versteht, wer ihn anstarrt, und als hätten sie nur darauf gewartet, Menschenfleisch zu schmecken, stürzen sich hungrige Wölfe auf den Begleiter. Lara erkennt sofort die Situation - abseilen dauerte zu lange. Sie zerschneidet das Seil, zieht, noch während sie hinunterstürzt, ihre Waffen und beginnt, auf die Wölfe zu feuern. Einen trifft sie noch im freien Fall, den Rest der Meute erledigt sie, als sie unten ankommt. Doch für ihren Begleiter ist es zu spät. Sie kann nur noch seinen Tod feststellen und sich von ihm abwenden. Nun ist sie bei der Suche nach dem Scion auf sich allein gestellt. Langsam nähert sie sich der Höhle und tritt durch das Tor. Mit einem dumpfen Geräusch schließt es sich hinter ihr.

So oder ähnlich läßt sich der Anfang des Spiels TOMB RAIDER (Core, Eidos 1996) erzählen. Bis hierhin schauen wir einem animierten Film zu. In 27 Einstellungen wird uns mitgeteilt, was die Ausgangssituation ist und welches das zu erreichende Ziel.

Jetzt beginnt das Spiel.

Ich drücke Taste ^, um Lara vorwärts in die Höhle hineinzubewegen. Die Wände werfen das Geräusch ihrer Schritte zurück. Ich lasse die Taste ^ los und bleibe stehen. Ich drücke die Tasten < L1, um nach links zu sehen. Ich drehe mich im Kreis, um einen Überblick über die Umgebung zu bekommen und laufe dann weiter. Ein kreischendes Geräusch kommt näher – es sind Fledermäuse, die Lara angreifen. Ich ziehe die Pistolen, indem ich Taste Δ drücke, und feuere auf die Angreifer mit Taste X. Die Gefahr ist gebannt, die Fledermäuse sind tot, doch auch Lara ist verletzt worden, wie mir die Lebenskraftanzeige am oberen rechten Bildrand zu verstehen gibt. Es gibt jedoch kein Stehenbleiben und Ausruhen, schließlich ist sie unterwegs, um das Scion zu finden - also laufe ich weiter. AHH! - beim Springen von einem Vorsprung hat sie sich verletzt, er war zu hoch - die Lebenskraft nimmt weiter ab. Und noch ehe ich mich neu orientieren kann, stürzt schon ein Wolf auf Lara zu und greift sie an. Ich ziehe die Waffe mit Taste Δ und feuere (Taste X), doch zu spät. Der riesige Wolf hängt an Laras Kehle und beißt zu. Leblos bleibt sie liegen.

Das Bild wird dunkel, das Spiel ist zu Ende.

Das Hauptmenü erscheint. Ich wähle „Spiel starten“ und beginne von neuem.

Ich drücke Taste ^, um Lara vorwärts in die Höhle hineinzubewegen. Die Wände werfen das Geräusch ihrer Schritte zurück. Da ich weiß, wo sie ist, brauche ich nicht mehr stehenzubleiben, um mich zu orientieren. Auch auf die Fledermäuse bin ich vorbereitet, die Waffen sind schon lange gezogen. Als sie sich durch ihr Kreischen ankündigen, brauche ich nur noch zu feuern. Unverletzt läuft Lara weiter

So oder ähnlich läßt sich der 1. Versuch, TOMB RAIDER zu spielen, erzählen. Er läßt sich jedoch nicht nur so, sondern auch ähnlich spielen, und eine andere Spielweise zöge eine andere Beschreibung nach sich. Doch auch diese andere Beschreibung hätte wieder die Form einer Nacherzählung. Spiele lassen sich erzählen, genauer: *nacherzählen*. Die jeweilige Erzählung ist von den vorher gespielten Partien abhängig.

TOMB RAIDER als gespielte oder zu spielende Geschichte zu interpretieren, wird durch den Beginn des Spiels nahegelegt. Das Spiel beginnt, wie wir es von Filmanfängen bzw. Videos gewohnt sind. Zunächst erscheinen diverse Logos und Titel, dann folgt die Exposition der Geschichte: Ort und Zeit der Handlung werden vorgestellt, sowie die Protagonistin und ihre Aufgabe – sie soll das Scion suchen.

Video- oder Computerspiele sind jedoch nicht einfach ein Derivat von Erzählungen in Film- und Fernsehen. Sie haben sich in ihrer ca. 30jährigen Geschichte zu einem eigenen Kultur- und Wirtschaftszweig entwickelt. Etwa 87% der Kinder und Jugendlichen zwischen 7 und 15 Jahren spielen Computerspiele (Fromme/Meder/Vollmer, 28) und von den Computernutzern wird der Computer nur zur Textverarbeitung häufiger genutzt als zum Spielen. Die Stückzahl der verkauften Enter- und Infotainment Software lag im Jahr 2000 in Deutschland bei 73,42 Millionen, was einem Umsatz von 3164,39 Millionen DM entspricht (GfK Panel Services Consumer Research). Einbezogen sind in diese Zahlen natürlich nicht die kleinen Internetspiele, dessen bekanntesten Vertreter immer noch das Moorhuhnschießen darstellt.

Untersuchungen zur Bedeutung der Video- und Computerspiele unter kultur- oder medientheoretischen Gesichtspunkten sind noch rar. Dies mag seinen Grund darin haben, dass es populärkulturelle Phänomene, die zudem noch im Verdacht stehen, trivial zu sein, traditionsgemäß schwer haben, als wissenschaftliches Untersuchungsobjekt beachtet zu werden. Dies mag jedoch auch daran liegen, dass die Wissenschaft sich bei einem neuen Medium zunächst einen Weg zu ihren Untersuchungsgegenständen bahnen muss, bevor sie sich äußert.

Ein Weg zum Untersuchungsgegenstand Videospiele ist die Frage nach der Narrativität von Videospiele. Denn wie anhand der Einführung von TOMB RAIDER oben gezeigt, wird bei diesem Spiel eine narrative Lesart nahegelegt. Auch Kritiken neuer Spiele in Computerspielmagazinen stellen zuerst immer die Story der Spiele vor.

Mit McLuhan (1968) kann man davon ausgehen, dass es keine „neuen“ Medien gibt, weil jedes Medium ein anderes beinhaltet. Eindeutig nähern sich die Medien Film, Fernsehen und Videospiele über Produktionszusammenhänge an.

Durch die Konvergenz von Videospiele- und Filmindustrie, werden Spiele zu Filmen hervorgebracht. Dies sind z.B. STAR WARS (George Lucas, USA 1977), ALIEN (Ridley Scott, GB 1979), INDEPENDENCE DAY (Roland Emmerich, USA 1996), BLADE RUNNER (Ridley Scott, USA 1982), JURASSIC PARK (Steven Spielberg,

USA 1993), INDIANA JONES I-III (Steven Spielberg 1980, 1983, 1988), MEN IN BLACK (Barry Sonnenfeld, USA 1997). Spiele bilden aber auch die Vorlagen zu Filmen, wie bei SUPER MARIO BROTHERS (Rocky Morton, USA 1993) und STREETFIGHTER (Steven E. de Souza, USA 1994). Lara Croft spielte in dem Video "Männer sind Schweine" der Ärzte mit, machte für die Zeitschrift *Brigitte* Werbung und nachdem der Film TOMB RAIDER seit längerem in Spielemagazinen (vgl. z.B. PC Games 12/99, 97ff.) angekündigt wurde, kam er im Sommer 2001 endlich mit der Schauspielerin Angelina Jolie in der Titelrolle in die Kinos. Gänzlich ohne Schauspieler hingegen kommt der Film FINAL FANTASY (Hironobu Sakaguchi, USA 2001), der an das erfolgreiche Rollenspiel FINAL FANTASY (Squaresoft) angelehnt ist, aus - im Gegenteil: Die Diskussionen über den Film ranken sich vielmehr um die Frage, ob gerenderte Figuren reale Schauspieler ersetzen können. Die Geschichte wird zumeist als minderwertig und nebensächlich abgetan. "Die Story jedenfalls ist von haarsträubender Idiotie" schreibt Kai Mihm in seiner Kritik zum Film (epd-Film 8/2001, S. 50).

Zerstören also Videospiele Geschichten selbst im Film? Haben die Videospiele selbst nur noch idiotische Geschichten und werden sie vielleicht auch nur von Idioten gespielt?

Die Frage sollte auf ein vernünftiges Maß heruntergebrochen werden. Aufgrund der Konvergenz von Film- und Videospieleindustrie lässt sich vielmehr fragen, in welcher Weise das neue Medium das alte integriert. Ob nicht nur die Spielstruktur Einfluss auf die Erzählung der Filme nimmt, sondern ob auch in Filmen erprobte Geschichten und Erzählweisen oder zumindest Teile der Erzählung in die Spiele übergehen.

Der Kontext, in dem ein Gegenstand betrachtet wird, bestimmt seine Interpretation mit. So sind Faktoren, die sich auf den täglichen Umgang mit narrativen TEXTEN¹ beziehen, nicht ohne Einfluss auf die Beurteilung von Videospiele, denn das Vorverständnis und Vorwissen, mit dem ein Rezipient an einen Medientext, sei er sprachlich, filmisch oder spielerisch, herangeht, beeinflusst die Deutung des Medientextes als narrativ oder nicht-narrativ. Gerald Prince (1973, 9) geht davon aus, dass jeder Mensch intuitiv eine Geschichte von einer Nicht-Geschichte unterscheiden könne, Metz (1966) geht bei seinen *Bemerkungen zu einer Phänomenologie des Narrativen* ähnlich vor. Die Erzählung öffne sich einer

¹ Gerade in der Erzählforschung ist es wichtig, zwischen einem engen und einem weiten Textbegriff zu unterscheiden, d. h. zwischen einem Text im Sinne eines sprachlichen Objektes und TEXT im Sinne eines Objektes, das unabhängig vom Medium ein Netz von Sinnbezügen ausbildet. Ich werde die Unterschiede dadurch, dass ich von Medientexten spreche, kennzeichnen.

strukturelle Analyse, „weil sie unseres Erachtens in mancher Hinsicht ein reales Objekt ist, das der naive Textkonsument mit sicherem Blick erkennt und nicht mit etwas anderem verwechselt“ (Metz, 1966, 36). Ein solches Erkennen stehe vor jeder Analyse des Narrativen und ermögliche sie erst.

Ein solches Vorwissen oder intuitives Erkennen wird aktiviert, wenn Spielanfänge, wie etwa der von TOMB RAIDER, betrachtet werden. Und auch bei einer Spielkritik stellt sich die Frage: Worum geht es eigentlich? Was passiert da in der virtuellen Welt? Diese Untersuchung stellt sich also die Aufgabe, die Faktoren auszumachen, die zum Eindruck führen, dass einige Videospiele narrativ sind. Sind Videospiele also narrativ? Welche sind es? Ist erzählen unter den Bedingungen des Spiels möglich, und in welcher Weise? Welche Bedeutung hat die Narrativität für die Spiele?

Zur Narrativität von Videospiele liegen bisher keine eigenständigen Untersuchungen vor. Es gibt kein Theorieprogramm, an das sich diese Untersuchung anschließen könnte. So wird vielmehr der Untersuchungsgegenstand - die Videospiele² - selbst betrachtet und Theorien aus angrenzenden Bereichen, wie der Erzählforschung in Literatur- und Filmwissenschaft, herangezogen. Die Methode ist also dem „Theoretisieren“ zu vergleichen, das Bordwell und Carroll in ihrer Einleitung zu *Post Theory* beschreiben: „a middle-range inquiry that moves easily³ from bodies of evidence to more general arguments. This piecemeal, problem-driven reflection and research is as far from data shuffling as it is from the ethereal speculations of Grand Theory“ (Bordwell/Carroll 1996, xiii).

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

Diese Aussage schließt an eine Annahme an, die besagt, dass sich (spielerische) Handlungen in Form von Erzählungen verfestigen können. Sie ist sowohl in Spiel- als auch in Erzähltheorien zu finden, so z. B. bei Propp (1928, 105), der schreibt: „Sitten und Gebräuche sterben ab, und auch die Religionen sterben aus, ihre

² Ich benutze des Ausdruck Videospiele um die visuelle Ebene der Spiele zu betonen, da sie für die Erzählweisen wichtig ist.

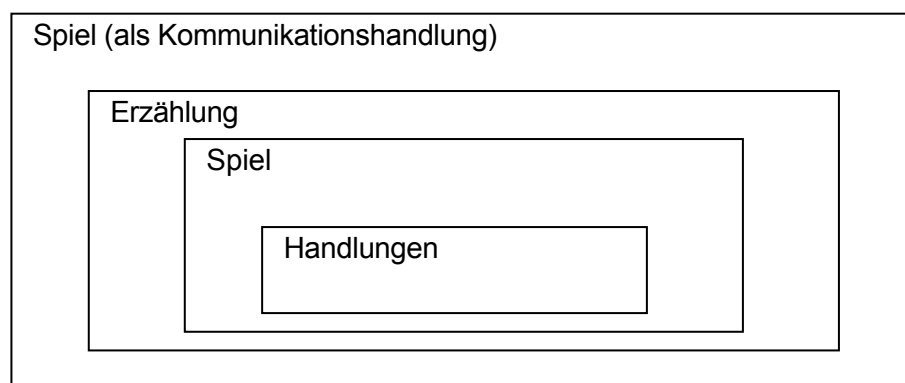
³ Die Entscheidung darüber liegt bei den Leserinnen und Lesern.

Inhalte verwandeln sich in Märchen.“ Und auch Rolf Oerter beschreibt in seiner *Psychologie des Spiels* (1993) die Beziehung zwischen Spiel und Kunst als eine der Verfestigung. Handlungen und Rituale, deren Ausführung in der Gesellschaft ihren Sinn verloren hat, werden in Mythen, Sagen, Erzählungen und anderen Kunstwerken festgehalten.

Jedoch kann auch das Erzählen als sprachliches Handeln und als Spiel betrachtet werden, das nach bestimmten Regeln abläuft. Wittgenstein nennt in den *Philosophischen Untersuchungen* die Sprache und die „Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das ‚Sprachspiel‘“ (1984, §7, 241). Zu den Sprachspielen gehören bei ihm unter anderem das Erfinden einer Geschichte, das Lesen und das Erzählen (vgl. ebd., § 23, 250).

Wird die Erzählung bei Propp und bei Oerter als verfestigte Struktur betrachtet, so beschreibt Wittgenstein das erzählerische Sprachspiel als Tätigkeit, als Praxis.

Zwischen einer Erzählung als Struktur und einer Erzählung, die als Tätigkeit, Praxis oder Spiel betrachtet wird, scheint die Möglichkeit zu einem gegenseitigen Rahmen vorzuliegen. Ein Spiel als Kommunikationshandlung kann die Form einer Erzählung annehmen, die von einem Spiel erzählt, das aus Handlungen besteht:



Spiel und Erzählung liegen dabei nie auf derselben Ebene. In einem Fall referiert die Erzählung auf spielerische Handlungen als auf den von ihr beschriebenen Gegenstand. Im anderen Fall wird das Erzählen als eine spielerische Handlung, die bestimmten Spielregeln folgt, interpretiert. Das Handeln wird dabei jeweils unter dem Gesichtspunkt des Spiels betrachtet, während die Strukturen der Anordnung dieser Handlungen unter dem Gesichtspunkt der Erzählung betrachtet werden. In den Theorien des Spiels und der Erzählung wiederholt sich diese Gegenüberstellung durch einander abgewandte Theorieperspektiven. Die Erzählung wird vor allem unter strukturellen Gesichtspunkten betrachtet, während

das Spiel als Praxis betrachtet und bestimmt wird. Übergriffe von der Struktur auf die Praxis und der Praxis auf die Struktur werden dabei wenig beachtet.

Tatsächlich sind die Erzählung und das Erzählen keineswegs gleichzusetzen. Während das Erzählen als performativer Akt, als Handlung anzusehen ist, kann die Erzählung als Struktur betrachtet werden. Sie ist ein Gegenstand, der bleibt, nachdem der Prozess des Erzählens abgeschlossen ist. Handlung und Struktur stehen sich auch hier gegenüber.

Dem strukturellen Aspekt der Erzählung wird von der Narratologie⁴, die ein strukturalistisch orientiertes Teilgebiet literaturwissenschaftlicher Forschungen darstellt, Rechnung getragen. Die Narratologie befasst sich zum einen mit der Untersuchung von Folge- und Ablaufbeziehungen sowie mit Verbindungsmustern der in der Geschichte dargestellten Ereignissen, die z. T. in der Entwicklung von Erzählmodellen mündet (vgl. z.B. Propp 1928⁵, Bremond 1966, Greimas 1967, Todorov 1968 und 1971). Zum anderen umfasst die Narratologie die Analyse des narrativen Diskurses, also spezieller erzähltechnischer Verfahren der Darstellung der Geschichte. Hier sind insbesondere die Arbeiten von Genette (1972 und 1983) hervorzuheben. In Anlehnung an Genette (1994, 293) kann man von einem geschlossenen und offenen Strukturalismus sprechen, wobei der erste Modelle mit festen Regeln bildet und eher deduktiv vorgeht⁶, und der zweite eine offene Form darstellt, die induktiv Analysebegriffe entwickelt, die nicht zu einem geschlossenen Funktionsmodell zusammengeführt werden.⁷

Der erste Zweig, die strukturalistische Modellbildung, versucht, die Erzählung aus dem kulturellen Erbe herauszulösen, und als eigenständige, von Zeit und Kultur unabhängige Struktur zu beschreiben. „Was [...] die semiotische Forschung motiviert, ist“, wie Paul Ricoeur (1989, 52) es ausdrückt, „im wesentlichen das Bestreben, die Dauerhaftigkeit der Erzählfunktion auf Spielregeln zu gründen, die der Geschichte entzogen sind.“ Die Struktur der Erzählung wird in einer solchen Herangehensweise durch die Regeln bestimmt, die sie beschreiben – ebenso wie das Spiel in der mathematischen Spieltheorie als Ganzheit der dieses Spiel beschreibenden Regeln bestimmt wird.⁸ Für unseren Zusammenhang bedeutet dies, dass die Modelle der Erzählung, die die strukturalistische Erzählforschung

⁴ Der Ausdruck Narratologie ist in der englischsprachigen und französischen Literatur üblich, seine Erfindung wird Todorov zugesprochen. Die deutsche Erzählforschung benutzt zumeist den Ausdruck Narrativik. In beiden Fällen handelt es sich um strukturalistisch fundierte Erzähltheorie.

⁵ Propp stellt eine wichtige Bezugsquelle der französischen Narratologie der 60er und 70er Jahre dar.

⁶ Zur Unmöglichkeit von induktiven Verfahren bei der Modellbildung vgl. Barthes (1966, 104), ein induktives Verfahren wendet er in SZ (Barthes 1970) an.

⁷ Seine eigene Diskursanalyse rechnet Genette dieser zweiten Form zu.

⁸ Zur mathematischen Spieltheorie vgl. Kap. 1.4.

aufstellt, ebenso Strukturmodelle für Spiele sein könnten. So ist es auch keineswegs verwunderlich, dass Todorov (1972, 274) vorschlägt, die Typologien des Plots von Erzählungen mit den Typologien von Spielen zu vergleichen.

Doch auch der zweite Zweig, die Diskursanalysen, befasst sich nicht mit dem realen Prozess des Erzählens, sondern mit Strategien des Textes, durch die fiktive *Erzählsituationen*⁹ hergestellt werden. Perspektivierungen, Erzählerpositionen, fiktionale Zeitbezüge stehen hier zur Debatte. Die Narratologie kann also nicht das Spielen fassen, wohl aber die Spielregeln für Narrativität.

Den Modellen, die in den 20er Jahren von den russischen Formalisten und vorrangig in den 60er und 70er Jahren von den französischen Strukturalisten entwickelt wurden, lagen literarische Erzählungen zu Grunde. Diese Modelle werden jedoch nicht nur der Zeit und der Kultur enthoben, sondern auch jeglicher medialer Gebundenheit. Es handelt sich unter dieser Perspektive bei der Erzählung um ein Abstraktum, das sich in verschiedenen Medientexten manifestieren kann. Die klassische Narratologie geht davon aus, dass die Struktur von Erzählungen in den Texten verschiedener Medien¹⁰ zu finden ist. In Anlehnung an diesen Gedanken sind die narratologischen Modelle auch in der Analyse des narrativen Films fruchtbar gemacht worden (vgl. z.B. Bordwell 1985, Branigan 1992, Chatman 1978 und 1990). Auch für die vorliegende Untersuchung stellt die Narratologie – sowohl in ihren literatur- als auch in ihren filmwissenschaftlichen Ausprägungsformen – einen Anknüpfungspunkt dar. Zum einen stellt sie an die Narratologie anschließend die Frage, nach welchen Kriterien ein Videospiel als ein narratives beschrieben werden kann. Zum anderen werden aber auch die narratologischen Kriterien und Grundannahmen, die, wie gesagt,

⁹ Der Begriff wurde von Stanzel (1969) geprägt.

¹⁰ Der Begriff des „Mediums“ gehört zu den schillerndsten Begriffen überhaupt, deshalb ist hier eine zumindest ungefähre Klärung nötig. Engell/Vogl (1999, 10) schlagen als ein erstes medientheoretisches Axiom vor, zu sagen, „daß es keine Medien gibt, keine Medien jedenfalls in einem substantiellen und historisch stabilen Sinn.“ Die Berechtigung dieses Vorschlags zeigt sich nicht zuletzt in den vielfältigen Gebrauchswesen des Begriffs „Medium“. Um den Begriff zumindest in Teilen zu disambiguieren, werde ich mich im folgenden an der Einteilung von Schmidt (1994) orientieren. Nach Schmidt (1994, 83) muss

„unterschieden werden zwischen

- konventionalisierten Kommunikationsmitteln, d. h. als Zeichen verwendbaren Materialien, einschließlich der Konventionen ihres Gebrauchs (z. B. Schrift samt Grammatik und Semantik)
- Medienangeboten, d. h. Resultaten der Verwendung von Kommunikationsmitteln (Texte, Fernsehsendungen usw.)
- Geräten und Techniken, die zur Erstellung von Medienangeboten eingesetzt werden (z. B. Kamera oder Computersimulation)
- Organisationen, die zur Erstellung und Verbreitung von Medienangeboten eingesetzt werden (z. B. Rundfunkanstalten oder Verlagshäuser), einschließlich aller damit verbundenen ökonomischen, politischen, rechtlichen und sozialen Aspekte.“

Diese Unterscheidungen reichen nicht aus, um das, was ein Medium sein kann, zu erklären – insbesondere die Unterscheidung von Kommunikationsmittel und Gerät, aber auch von Gerät und Institution ist aufgrund ihres Zusammenwirkens fraglich. Es geht mir hier jedoch nicht um das Aufstellen einer Medientheorie, sondern um eine ungefähre Begriffsklärung. Schmidts Begriff *Medienangebot* werde ich allerdings durch *Medientext* ersetzen.

anhand von Literatur und Film entwickelt wurden, im Licht eines anderen Mediums kritisch beleuchtet. Insbesondere die Beschreibung des videospieleischen Diskurses muss auf die Besonderheiten des Mediums eingehen. So wird auch der Aspekt der Unabhängigkeit der Erzählung vom erzählenden Medium immer kritisch im Blick gehalten.

Die Aspekte der Ordnung und der Regel allein würden das Spiel seinem prozessualen Element entfremden und es zu einer Struktur verkommen lassen. Bloße Spielregeln sind kein Spiel. Es will gespielt werden, ebenso wie die Erzählung erzählt werden will. Auch bei Wittgenstein stellt nicht die Erzählung das Sprachspiel dar, sondern das Erzählen.

Der tatsächliche *Gebrauch* der Strukturen und auch die Handlungen innerhalb dieser Strukturen können also keinesfalls aus der Analyse ausgeschlossen werden. Die anfänglichen Fragestellungen müssen also erweitert werden. Explizit zu dieser Untersuchung gehört auch die Frage: Wie erzählt ein Videospiel? Und wer ist an dieser Erzählung beteiligt?

Hierbei kann nun keinesfalls mehr eine medienunabhängige Perspektive eingenommen werden. Ebenso wie das Spielen in Abhängigkeit zu den Personen oder Gegenständen steht, die spielen bzw. mit denen gespielt wird, kann das Erzählen jeweils nur unter Zuhilfenahme eines bestimmten Kommunikationsmittels in einer bestimmten Situation vor sich gehen. Es gestaltet in einer bestimmten Erzählsituation einen Medientext, indem sich ein Bedingungsgefüge zwischen dem Erzähler, dem Kommunikationsmittel, das benutzt wird, eventuell dem Gerät, mit dessen Hilfe erzählt wird, dem Medientext, der entsteht, und dem Rezipienten, der diesen Text interpretiert, ausbildet.

Ein solches Bedingungsgefüge wird in der Medienwissenschaft im Anschluss an Foucault (1978) und insbesondere Baudry (1970 und 1975) mit dem Begriff des Dispositivs gefasst.¹¹ Ein Dispositiv beschreibt die Einschreibung gesellschaftlicher Machtverhältnisse in eine Ordnung aus Diskursen, Praktiken und Wissen, bei gleichzeitiger Verschleierung dieser Machtverhältnisse. Baudry beschäftigt sich in seinen Aufsätzen insbesondere mit der Position, die dem Zuschauer innerhalb des Kino-Dispositivs zugeschrieben wird. Winkler (1992, 23) fasst die Position, die Baudry (1970) entwirft, folgendermaßen zusammen:

¹¹ Zu einer genauen Darstellung der Dispositiv- bzw. Apparatus-Diskussion (Baudry (1970) bezeichnet die Kamera als den „l'appareil de base“) in der Filmwissenschaft siehe Winkler (1992, 19-76).

„[...] die Position, in die die Maschinerie des Kinos den Zuschauer bringt, ist der Bezugspunkt eines konstruierten, homogenen und zentrierten Bildraumes, der die Tatsache, daß er ein Konstrukt ist, unter dem Mantel wissenschaftlicher ‚Richtigkeit‘, und subjektiver Evidenz verbirgt. Die Kontinuität des Bildraums und die scheinhafte Kontinuität der Bewegungen und der Abläufe in der Zeit – scheinhaft, weil die Apparatur materiell-tatsächlich nichts als distinkte Einzelbilder präsentiert – wirken darin zusammen, die Position des rezipierenden Subjekts zu definieren.“

Das Kino unterstützt damit nach Baudry maßgeblich die bürgerliche Ideologie, indem es dem Rezipienten den Eindruck vermittelt, er sei „the active center and origin of meaning“ (Baudry 1970, 286), d. h. ein selbstbestimmtes und selbstbestimmendes Subjekt. Dieses Phantasma könne jedoch nur hergestellt werden, wenn der Apparat, der es herstellt, unsichtbar bleibe.

Ich werde den Begriff des Dispositivs übernehmen, um die spezifische Erzählsituation, die beim Videospielen entsteht, zu beschreiben. Erzählsituation meint damit nicht, wie in literarischen Diskursanalysen, Strategien des Textes, durch die bestimmte fiktive *Erzählsituationen* hergestellt werden, sondern das Zusammenwirken von Medientextstrategien, apparativer Anordnung und der Position und den Aufgaben des Spielers¹². Nur unter Berücksichtigung dieser dispositiven Anordnung kann auf die spezifische Erzählweise des Videospieles als Produktionsmodus für die Erzeugung einer Fiktion eingegangen werden. Und nur unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Dispositive können Modelle für Diskursanalysen aus der Literatur- und Filmwissenschaft für das Videospiele herangezogen werden.

Nun befindet sich diese Untersuchung mit ihrem Anliegen nicht gänzlich im theoriefreien Raum. Forschungen zur Intermedialität setzen sich mit gemeinsamen Formen verschiedener Medien¹³ auseinander. Die Untersuchung der Erzählung als Form, die sich in unterschiedlichen Medien manifestiert, wäre hier ein theoretischer Ansatzpunkt.

Das Verhältnis von „vergleichender Narratologie“ und Forschungen zur Intermedialität ist jedoch problematisch. Nach Müller (1996) liegen bisher kaum narratologi-

¹² Spätestens an dieser Stelle ist der Hinweis angebracht, dass die männliche Form die weibliche immer mit meint. Dem ist natürlich auch hier so. Es ist aber auch so, dass dieses „Mitgemeint-Sein“ im Prozess des Lesens verloren geht. Ich hätte als Alternative durchgängig die weibliche Form wählen können, da ich es war, die die Spiele gespielt hat. Dies hätte aber das Verhältnis zwischen männlichen und weiblichen SpielerInnen verfälscht, das 1998 in der BRD bei Konsolenspielen bei 84,96 % m zu 15,04 % w und bei PC-Entertainment bei 86,11 % m zu 13,89 % w lag (Auskunft von Peter Gerstenberger, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Quelle: GfK Panel Services). Immerhin wäre zumindest eine Mischung der weiblichen und der männlichen Form durch diese Zahlen gerechtfertigt gewesen. Ich habe mich jedoch gegen diese ungewöhnliche Variante entschieden und bleibe konventionell.

¹³ Form und Medium sind hier durchaus im Sinne von Luhmann (1995) zu verstehen. Vergleiche dazu auch Paech (1997).

sche Forschungen mit intermedialem Horizont vor. Er nennt als Ausnahmen die Untersuchungen von Gaudreault (1989) und Jost (1989), die sich mit dem filmischen *und* dem literarischen Erzählen auseinandersetzen (vgl. Müller 1996, 73). Doch auch seine eigene Konzeption von Intermedialität schließt die Möglichkeit aus, dass es Formen gibt, die sich in unterschiedlichen Medien zeigen. Am nächsten kommt dieser Vorstellung noch seine dritte Ebene der Intermedialität, „die Ebene der Integration und Transformation von medialen Strukturen eines oder mehrerer Medien in den Kontext eines anderen Mediums“ (Müller 1996, 71). Diese Konzeption impliziert allerdings eine Hierarchie, die ein Ursprungsmedium für eine Struktur annimmt, aus dem dann diese Struktur auswandert. Dies würde für die Struktur der Geschichte bedeuten, dass sie sich zunächst in mündlichen Medientexten fand, dann in schriftlichen, oder umgekehrt? – Schon hier tauchen Probleme auf, die sich, wenn Film, Fernsehen, Theater, Comic, Fotoroman, Malerei, Videospiel einbezogen werden, nicht mehr lösen lassen. Tatsächlich scheint es sinnvoller, mit der These zu arbeiten, dass es sich bei der Geschichte um ein bestimmtes Ordnungsprinzip von Ereignissen handelt, das sich in unterschiedlichen Medien findet. Auch Schröter (1998, 136, Anm. 5) weist in seinem Überblicksartikel zu Theorien der Intermedialität darauf hin, dass es sich in Müllers Konzeption nicht um eine *mediale* Struktur handeln kann, sondern um eine, die allen beteiligten Medien zukommt. Er nennt solche Formen von Intermedialität *formale oder trans-mediale Intermedialität*.

In den letzten Jahren finden sich Gedanken zur Transmedialität narrativer Strukturen in vergleichenden Forschungen zur gedruckten und elektronisch publizierten Erzählung. Im Mittelpunkt des Interesses steht hier der Hypertext, der im Gegensatz zur gedruckten Erzählung keine festgelegte Reihenfolge der Ereignisse vorgibt, sondern aus einzelnen Bausteinen besteht, die vom Leser mit Hilfe von Links zusammengesetzt werden (vgl. z.B. Helbig 1998, Landow 1992, 101-119, Landow 1994). Diese Arbeiten können aber nur bedingt zur Analyse von Videospiele herangezogen werden, denn die mediale Basis (im Sinne von Gerät) von Hypertexten und Videospiele ist zwar gleich, Hypertexte unterscheiden sich jedoch in zwei wesentlichen Gesichtspunkten von Videospiele. Während ein Videospiel mit einer visuellen Darstellung operiert, benutzt der Hypertext die Schrift. Auch findet bei Videospiele ein anderer Rückkopplungsprozess zwischen Spieler und Programm statt als bei Hypertexten. Während im Hypertext der Leser vor allem die Reihenfolge der einzelnen, schon vor dem Prozess des Lesens bestehenden Segmente bestimmt, besteht im Videospiel kein Element der Geschichte voll-

ständig, bevor nicht der Videospiele gespielt hat (vgl. dazu auch Friedman 1995, 74f.). Im Videospiel wird die zeitliche Differenz zwischen den vorgefertigten dargestellten Handlungen und den Rezeptionshandlungen aufgehoben, so dass die Rezeptionshandlungen gleichzeitig zu Produktionshandlungen werden. Die starre gegenseitige Rahmung, die, wie oben gesagt, oftmals das Verhältnis von Erzählung und Spiel kennzeichnet, wird im Videospiel verflüssigt.

Bisher liegt mit Murrays *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (1997) nur eine Arbeit vor, die sich teilweise auch vergleichend mit der Narrativität von unter Mitarbeit des Computers generierten Medientexten auseinandersetzt.¹⁴ Murray versteht die verschiedenen Medientexte wie Hypertexte, MUDs, virtuelle Charaktere, Videospiele und – als futuristische Vision – auch das Holodeck als Ausprägungsformen des Mediums Cyberspace. Das ermöglicht es ihr, vor allem Gemeinsamkeiten dieser Medientexte aufzuzeigen, und auch auf Gemeinsamkeiten im Umgang mit diesen interaktiven Medientexten einzugehen. Vernachlässigen muss sie dabei jedoch spezifische Differenzen der Darstellungsmuster und Textstrategien, wie sie bei sprachbasierten und bildbasierten Texten auftreten. Auch auf dispositive Unterschiede, die sich schon durch eine oder mehrere an der Situation oder dem Spiel teilnehmende Personen ergeben, kann bei einer globalen Betrachtung des Cyberspace nicht eingegangen werden. Diese Untersuchung jedoch fokussiert gerade diese Spezifika, weshalb ich mich auf computerbasierte Spiele, die mit einer Bildebene arbeiten und von einer Person mit bzw. gegen den Computer gespielt werden, konzentriere.

Den Fragen nach der Narrativität und den Erzählstrategien von Videospielen kann man sich über Erzähltheorien nähern. Der Beschreibung der dispositiven Anordnung des Videospiels nähert man sich zum einen über die Betrachtung von Videospielen und zum anderen über das Spiel bzw. Theorien des Spiels. Denn auch ein narratives Spiel ist immer noch ein Spiel.

Das erste Kapitel dieser Arbeit widmet sich aus diesem Grunde dem Spiel. Es stellt spieltheoretische Ansätze vor, in denen Kennzeichen des Spiels und des Spielerischen entwickelt werden. Nur wenige dieser Theorien des Spiels oder der spieltheoretischen Ansätze beschäftigen sich direkt mit dem Videospiel. Ihre Beschreibungen des Spiels dienen jedoch dazu, die Erzählung vom Spiel abzugrenzen und das Videospiel nicht nur in einen Bezug zur Erzählung, sondern auch zum

¹⁴ Eine weitere: Alison McMahan: *Branching Characters, Branching Plots: a Narratology of Interactive Media* ist angekündigt (vgl. McMahan 1999, 146).

Spiel zu setzen. Die hier referierten Ansätze werden die folgende narratologisch orientierte Analyse des Videospieles begleiten.

Das zweite Kapitel widmet sich davon ausgehend den Grenzen von Spielen und insbesondere den Grenzen und Grenzziehungen von Videospiele. Die mehrfache Grenzziehung im Videospiele und die ständige Grenzüberschreitung zwischen realer und virtueller Welt beim *Video-Spielen* werden dabei fokussiert. Aus der Betrachtung der Abgrenzungen ergibt sich die entscheidende Differenz zwischen Videospiele und anderen Spielen und die Gemeinsamkeit zwischen Videospiele und Erzählungen. Dies ist die Existenz einer Darstellungsebene. Ein Videospiele bildet die Spielwelt, im Gegensatz zu anderen Spielen, auf einem Monitor ab. Das Spiel vollzieht sich, indem der Spieler ständig die Grenze zwischen seiner realen Umwelt und der virtuellen Welt des Spiels überschreitet. Er ist dabei auf zweifache Weise mit der Spielwelt verbunden, und zwar zum einen über die Handlungen, die er in der virtuellen Welt ausführt, und zum anderen über die Beobachtung dieser Welt und seiner Handlungen. Daraus entwickelt sich ein entscheidender Punkt für die Analyse: Die Möglichkeit, zwischen Beobachtungsperspektive und Handlungsposition zu unterscheiden. In Analogie zum Point-of-View lässt sich im Videospiele auch von einem Point-of-Action sprechen. Und im Gegensatz zu anderen Spielen findet sich beim Videospiele ein vom Spiel vorgegebener Point-of-View.

Das Vorhandensein einer Handlungsebene und einer davon unterschiedenen Ebene, auf der diese Handlungen dargestellt werden, stellt, wie gesagt, eine strukturelle Analogie zwischen Videospiele und Erzählung dar. Die Erzählung besitzt mit der Geschichte eine Ebene der Handlung, die den narrativen Inhalt bildet. Dieser wird im Diskurs dargestellt und über ihn wahrgenommen. Das dritte Kapitel beschäftigt sich mit narratologischen Konzeptionierungen dieser Ebenen der Erzählung und ihres Zusammenwirkens. Es werden dabei sowohl literaturwissenschaftliche als auch filmwissenschaftliche Theoriebildungen berücksichtigt.

Das vierte Kapitel überträgt diese Konzeptionierungen auf das Videospiele und untersucht sie am Beispiel von TOMB RAIDER. Zum ersten wird die Bedeutung der dargestellten Geschehnisse und des Settings betrachtet. Es schließt sich die Erörterung der Geschichte an, die sich in jeder Erzählung als ordnende Sinnstruktur präsentiert, und in Videospiele sowohl den Sinnhorizont für den Spieler als auch ein im Programm vorgegebenes Gerüst für den Ablauf des Spiels darstellt. Der konkrete Ablauf des Spiels unterscheidet sich von dieser Struktur, da hier die

Erzählhandlungen des Spielers hinzukommen. Sie bilden das Sujet des Videospieles.

Das fünfte Kapitel widmet sich, wieder am Beispiel von TOMB RAIDER, den Erzählhandlungen und der Ebene des Diskurses im Videospiel. Dies erfolgt unter Rückgriff auf Konzeption des Erzählers in den Diskursanalysen von Genette (1972 und 1983) sowie auf filmwissenschaftliche Erzählmodelle mit besonderer Berücksichtigung des von Tom Gunning (1991) entwickelten *Erzähler-Systems*. Analog zum Film vollzieht sich die Erzählung im Videospiel in einem System und nicht, wie in der Literatur, nur durch einen Erzähler. Es ist ein System mit den vier Ebenen: Weltgestaltung, Erzählhandlungen, Bildgestaltung, Montage. Die Erzählhandlungen, und nur diese, werden im Videospiel durch einen Erzähler, der vom Spieler geführt wird, ausgeführt. Der Spieler wird deshalb von mir als ein vom Spiel implizierter Autor konzeptioniert. Die Art der Erzählhandlungen, wie auch ihre Darstellung und die Darstellung der Welt, in der diese Erzählhandlungen stattfinden, entziehen sich jedoch dem Einfluss dieses implizierten Autors. Dies obliegt einer übergeordneten Instanz, dem implizierten Schöpfer. Er legt die Handlungsposition fest, von der aus die Erzählhandlungen ausgeführt werden, und die Art und Weise, in der sie dargestellt werden, d. h. er entscheidet auch über die Beobachtungsperspektive.

Beschäftigen sich die Kapitel vier und fünf anhand vor allem eines Beispiels mit der Entwicklung eines Beschreibungsinstrumentariums für die Narrativität von Videospiele, so wird dieses Instrumentarium in den letzten beiden Kapiteln erprobt, ausgeweitet und generalisiert.

Das sechste Kapitel hat eine diachrone Ausrichtung. Da zwar alle Videospiele das Potential besitzen, narrativ zu sein, es aber nicht per se sind, geht es in einer historischen Perspektive auf die Spiele ein, die innerhalb der noch kurzen Entwicklungsgeschichte der Videospiele wichtige Schritte in der Etablierung des Erzähler-Systems und der Geschichte im Videospiel darstellen. Es ergänzt zudem die im fünften Kapitel anhand von TOMB RAIDER entwickelte Konzeption der Handlungsposition und Beobachtungsperspektive.

Das siebte Kapitel hingegen arbeitet synchron. Es systematisiert die bis dahin gewonnenen Ergebnisse. Ausgehend von den bestehenden Genreklassifizierungen der Videospiele wird eine Systematik vorgestellt, die es erlaubt, Videospiele sowohl in Hinblick auf die Geschichten, die sie erzählen, als auch in Hinblick auf die Art und Weise, in der erzählt wird, zu beschreiben. Der Übergang von nicht-narrativen zu narrativen Videospiele wird dabei als ein fließender gekennzeichnet.

Nicht nur stellt die Grenze zwischen narrativen und nicht-narrativen Videospiele einen Übergang dar; Videospiele sind vielmehr durch eine Reihe von Übergängen gekennzeichnet. Den Übergang von der Realität zur Virtualität, von Subjekt zu Objekt, vom Erleben zum Handeln. Und möglicherweise stellt das Spielen mit dem Computer auch selbst einen solchen Übergang dar, von der Kulturtechnik des Erzählens zur Kulturtechnik des Spielens.

1. Theorien des Spiels

„Immense est le domaine du jeu.“
(Émile Benveniste)

Verschiedenste Disziplinen nähern sich unter dem Blickwinkel ihres jeweiligen Forschungsinteresses dem Spiel. Spiele dienen dabei direkt als Untersuchungsobjekt, und/oder das Spiel wird als Erklärungsmuster für im engeren Sinne nicht-spielerische Vorgänge herangezogen. Im folgenden werde ich diejenigen Theorien des Spiels darstellen¹, die Anknüpfungspunkte für das Videospiele bieten, um sie für die Analyse der Videospiele nutzbar machen zu können. Der Schwerpunkt der Untersuchung, die Verbindung von Videospiele und Narrationstheorie, wird dabei vor allem gerahmt, da sich Theorien des Spiels bisher nicht mit der Erzählung auseinandergesetzt haben. Ziel dieses Kapitels ist die Annäherung an die Videospiele über die Konzeptionierung des Spiels, um so einen Ausgangspunkt zu gewinnen, von dem aus das Videospiele in späteren Kapiteln beschrieben werden und die narrative Analyse anschließen kann.

Die Übersicht über das große Feld der Spiele und der Theorien des Spiels wird durch einen Blick auf eine terminologische Unterscheidung, die eine grundlegende Unterscheidung im Untersuchungsobjekt Spiel repräsentiert, erleichtert: Es ist die Differenzierung zwischen *game* (ein Spiel) und *play* (das Spiel). Diese Unterscheidung beschreibt zwei Sichtweisen auf die Spiele, die sich in je spezifischem Mischungsverhältnis in den Forschungen zum Spiel wiederfinden.

Die Unterscheidung zwischen *game* und *play*, die im Deutschen leicht durch die fehlende sprachliche Differenzierung verwischt wird, beschreibt Scheuerl² (1975, 347f., vgl. auch Scheuerl 1981, 47) folgendermaßen:

„**Spiel, spielen** ist ein Bewegungsablauf, der durch die Momente der Freiheit, der Ambivalenz, der relativen Geschlossenheit und der besonderen Zeitstruktur und Realitätsbeziehung („innere Unendlichkeit“, „Scheinhaftigkeit“, „Gegenwärtigkeit“) von anderen Bewegungsabläufen unterschieden werden kann. **Spieltätigkeiten** sind dann dadurch ... definiert, daß sie solche Bewegungsabläufe erzeugen oder aufrechterhalten. **Spiele (games)** sind improvisierte oder tradierte Vereinbarungs- und Regelgebilde, in deren Rahmen oder nach deren Norm man mittels Spieltätigkeiten jene Bewegungsabläufe erzeugt und gestaltet ...“.

¹ Dieser Überblick beansprucht also nicht, vollständig zu sein, sondern einen Hintergrund sowie Anknüpfungspunkte für die Untersuchung der Videospiele zu liefern.

² Die Monographie *DAS SPIEL* des Pädagogen Scheuerl, die in der ersten Auflage 1954 erschien, und die dazugehörige Sammlung von Theorien des Spiels (1955) haben enormen Einfluss auf die Theoriebildung zum Spiel in der BRD gehabt. Nicht zuletzt zeigt sich das darin, dass *DAS SPIEL* 1990 in 11. Auflage erschien.

Casti (1995, 142) bringt die Beziehung von *play* und *game* auf die einfache Formel: „Spiel (*game*) = Spiel (*play*) + Regeln“. *Games* entstehen nach Casti dann, wenn das *play* geregelt wird. Als Spiel (*play*) bezeichnet er all das, was „keine wirklichen Konsequenzen“ hat. Eine Unterscheidung von *play* und Nicht-*play* wird bei Casti also anhand der Folgenlosigkeit des *play* getroffen. Es ist die Unterscheidung zwischen Spiel und Ernst.³

Scheuerl hingegen trifft keine Unterscheidung zwischen Spiel und Ernst, d. h. er definiert das Spiel nicht anhand seiner Folgenlosigkeit. Er betrachtet es vielmehr als ein Bewegungsphänomen mit spezifischer Form, die durch Spielen hergestellt wird. Konkrete Spieltätigkeiten werden vom Spielen unterschieden. Sie werden dem Spiel untergeordnet und sind in ihrer Bestimmung von ihm abhängig. So unterscheidet Scheuerl die Spieltätigkeiten auch nach dem Grad, in dem sie das Phänomen Spiel hervorbringen. Das „Spiel-zwischen“ sei ursprünglicher als das „Spiel-mit“.⁴ *Games* schließlich werden von ihm gänzlich vom Spiel unterschieden, sie bilden in seiner Konzeption nur einen Rahmen, in dem die Spieltätigkeiten ablaufen. Notwendig für die Erzeugung des Spiels sei dieser Rahmen jedoch nicht.

Zwar liegt der Unterschied zwischen *game* und *play* auch für Scheuerl in der Regelung – ein *game* ist immer geregelt – aber es ist nur dann auch *play*, wenn es das Bewegungsphänomen Spiel hervorbringt. Es kann also nach Scheuerl einzelne Spiele geben, die gar kein Spiel sind.

Mit Hilfe der Unterscheidung von *game* und *play* lassen sich die Theorien des Spiels, die im Folgenden vorgestellt werden, voneinander abgrenzen und genauer bestimmen:

1. Scheuerl gehört zu der Gruppe von Spielforschern, deren Zugangsweise zum Spiel von Kolb (1990) als anthropologisch–phänomenologisch bezeichnet wird. Seine Benennung rührt daher, dass diese Theorien die Beziehung des Menschen und des Spiels (*play*) als ganzheitliche untersuchen (vgl. ebd., 13-20).⁵ Sie ordnen das Phänomen Spiel nicht bestehenden Disziplinen bei, sondern versuchen, im Sinne der Husserlschen Forderung „zu den Sachen selbst“ (Heidegger

³ Diese Unterscheidung hebt er allerdings in seinem Aufsatz wieder auf, indem er *games*, z. B. Kriegs- und Ehespiele, beschreibt, die Konsequenzen haben.

⁴ Betrachte man das Spiel einer Person *mit* einem Spielzeug, so seien Kausalgesetze am Werk, die die Freiheit des Bewegungsphänomens Spiel behinderten. Das „Spiel-zwischen“ erfordere gleichrangige Partner. (Scheuerl 1990, 120f.)

⁵ Kolb (1990) untersucht phänomenologisch-anthropologische Spieltheorien des 20. Jhd. zu denen er die Theoriebildungen von Scheuerl, Buytendijk (s. u.), Huizinga (s. u.) und Fink zählt (vgl. ebd., 13-20).

1926, 27) zu gelangen. Von dieser Bestimmung aus wird das Spiel (*play*) häufig als grundlegendes Erklärungsmuster für kulturelle oder soziale Prozesse herangezogen (vgl. Abschnitt 1.2). Der Umfang dessen, was als Spiel oder als spielerisch definiert wird, erweist sich bei dieser Vorgehensweise tatsächlich als immens.

2. „Spieltätigkeiten“, wie Scheuerl die Tätigkeiten nennt, die gemeinhin einfach mit „spielen“ bezeichnet werden, setzen auch jemanden oder etwas voraus, der oder das spielt, d. h. einen Spieler. Die Beziehung zwischen dem Spiel oder Spielen und den Spielenden setzt einen zweiten Schwerpunkt in der Theoriebildung. In diesen Theorien, die auch als funktionalistisch bezeichnet werden können, steht der Übergang von *play* zu *game* zur Debatte, d. h. die Frage inwieweit das Spiel in Spiele umgesetzt werden kann, um einen Lerneffekt zu erzielen, wie in der Pädagogik (vgl. Abschnitt 1.1.) oder wie sich Identitäts- und Gesellschaftsbildung durch *play* oder *games* vollzieht (vgl. Abschnitt 1.3).

3. Analysen des Spiels und Äußerungen zu formalen oder strukturellen Kennzeichen von Spielen finden sich verstreut in allen Theorien zum Spiel. Mit der Struktur einer spezifischen Art von Spielen, nämlich den strategischen Spielen, setzt sich dezidiert aber vor allem die mathematische Spieltheorie (*Theory of Games*) auseinander (vgl. Abschnitt 1.4).

Der Interessenschwerpunkt der vorliegenden Arbeit liegt ebenfalls bei den *games*, konkret bei einer strukturellen Analyse von Spielen und ihrem Gespielt-Werden. Im Gegensatz zur mathematischen Spieltheorie ist es aber keine durch Wahrscheinlichkeiten und strategische Entscheidungen geprägte Struktur, sondern eine narrative.

1.1 Lernen durch Spielen: Die Pädagogik

Die Tatsache, dass alle Menschen – und insbesondere alle Kinder – spielen, ist Ausgangspunkt für das pädagogische Interesse am Spiel. Die Pädagogik war die erste Disziplin, die sich systematisch mit dem Spiel und Spielen auseinandersetzte. An die „Entdeckung des Kindes“, bzw. der Kindheit als Lebensphase, die sich vom Erwachsenenleben unterscheidet,⁶ schlossen sich pädagogische

⁶ Kinder und Erwachsene wurden, so Ariès (1960) erst im Familienverbund voneinander unterschieden. Die Organisationsform der Sippe, aus der sich die Familie erst entwickelt, tat dies noch nicht.

Fragestellungen an, die sich mit den Auswirkungen des Spiels auf die Entwicklung des Kindes und der Möglichkeit der Erziehung und Formung des Kindes durch das Spiel auseinandersetzen. Den Beginn einer systematischen Auseinandersetzung mit dem Spiel setzt Scheuerl (1988, 34) im 18. Jhd. an, als im Zuge der zunehmenden Industrialisierung zwischen Arbeit und Freizeit differenziert wurde.

Die ersten pädagogischen Spieltheorien sahen das Spiel vor allem unter physiologischen und physischen Gesichtspunkten als Triebbefriedigung⁷. Es ging darum, den Spieltrieb der Kinder zu nutzen, um sie zu schulen und für die Gesellschaft tauglich zu machen.

Eine Tendenz zum Idealen erhielt die Pädagogik durch die Philosophie Schillers, der das Spiel in seiner Konzeption von den Zwängen des täglichen Lebens trennt und den „Spieltrieb“ als die Bedingung der Möglichkeit völliger Freiheit des Menschen betrachtet (vgl. Schiller 1801).

Gemischt mit dem Gedanken an eine mögliche Funktionalisierung des Spiels fand diese idealistische Deutung ihre pädagogische Entsprechung in der Arbeit Friedrich Fröbels, der in den von ihm gegründeten Kindergärten versuchte, das Spiel zu fördern, das ihm als „höchste Stufe der Kindesentwicklung“, als das „reinste geistige Erzeugnis des Menschen auf dieser Stufe“ galt, in dem die „Quellen alles Guten ruhen“ (Fröbel 1826, 36, zit. nach Scheuerl 1964, 57).⁸

Neben diesen pragmatischen oder idealisierenden Theorien finden sich Ansätze, die kausale Erklärungsmuster für das menschliche Spielen suchen. So sieht Herbert Spencer (1855) im Spiel eine Scheintätigkeit, in die angestaute Triebe umgelenkt werden und in der sie abreagiert werden können. Das Spiel gilt ihm nur als Ersatzhandlung, die ausgeführt wird, wenn die eigentliche Handlung nicht vorgenommen werden kann (vgl. Scheuerl 1988, 36f. und Scheuerl 1964, 72-75).

Karl Groos vereinigte in *Die Spiele der Menschen* (1899) die teleologische Ausrichtung der frühen Pädagogik und die kausalen Erklärungen des Spiels als Triebbefriedigung. Er vertritt eine vom Darwinismus beeinflusste „Einübungs-Theorie“: Als noch lebensuntüchtige Wesen geboren, übten die Kinder in der Kindheit und Ju-

⁷ So Jean Jacques Rousseau in *Émile ou l'éducation* (1762) oder John Locke in *Some Thoughts concerning Education* (1693). Weniger bekannt ist, da er sich ausschließlich mit der Pädagogik befasste, Johann Christian Friedrich Guts Muths, der durch seine Bücher *Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und des Geistes, für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden* (ca. 1810) zusammen mit der *Gymnastik für die Jugend* (ca. 1800) als Begründer der Turnpädagogik gilt, vgl. dazu auch die Textsammlung Scheuerls (1964, 25-42).

⁸ Brian Sutton-Smith (1983) legt einleuchtend dar, dass sich die Tendenz zur Überhöhung des (Kinder)spiels und die Ausblendung seiner negativen oder riskanten Seiten bis in die heutige Zeit gehalten hat. Auch Roger Caillois (1958) sieht es als Mangel, dass der Rausch und rauschhafte Tendenzen des Spiels in keiner Theorie berücksichtigt werden. Ariès (1960, 154) zeigt, dass es im 17. Jhd. an englischen *public schools* durchaus üblich war, auch offen zu wetten, was später verboten wurde. Der Inhalt der von der Pädagogik bevorzugten Spiele ist also niemals frei gewesen, sondern abhängig von der Möglichkeit der Einbindung in kulturelle Zusammenhänge. vgl. auch Kolb (1990, 7).

gend für das spätere Leben. „Die so durch die Einrichtung einer Jugendzeit ins Leben gerufene Einübung unfertiger Anlagen ist das Spiel“ (ebd., 485). Je größer die intellektuellen Anforderungen an die jeweilige Gattung - Groos sieht durchaus Ähnlichkeiten zwischen dem Spiel der Menschen und dem Spiel der Tiere - desto weniger würden angeborene Instinkte zur Bewältigung dieser Anforderungen genügen und desto länger sei die naturgegebene Übungszeit (ebd. 484f.).

Pädagogische Konzepte zum Spiel im 20. Jahrhundert greifen sowohl auf soziologische (z. B. Sutton-Smith) als auch auf psychologische Erkenntnisse (z. B. Oerter 1993) zum Spiel zurück und haben teilweise eine phänomenologische Fundierung (z. B. Scheuerl 1954).

Die Tendenz, dass die Pädagogik Spiele und auch neu entstehende Spiele als erste Disziplin untersucht, ist geblieben. Neben den kommerziellen Spielezeitschriften findet man im deutschsprachigen Raum die umfangreichste Literatur zum Videospiel im Bereich der Pädagogik. Hier werden vor allem Wirkungsmechanismen des Videospieles diskutiert, wobei sich die Meinungen zwischen der Hoffnung auf die Chance, durch den Computer neue Lernformen zu entwickeln, und der Furcht vor Vereinzelung und Aggressivitätssteigerung der Kinder bewegen (vgl. zum Überblick: Fitz/Fehr 1997).

1.2 Das Spiel zuerst: Phänomenologische Bestimmungen des Spiels

Die phänomenologisch fundierten Theorien zum Spiel betreiben „Grundlagenforschung“ und -bestimmung. Das Spiel wird als „Großphänomen“ (Müller-Funk 1993, 1), als „Totalphänomen“ (Caillois 1958, 202), als „Urphänomen“ (Röhrs 1981) oder als „Weltsymbol“ (Fink 1960) bezeichnet.

Als Hinweis auf die grundlegende Bedeutung des Phänomens Spiel werden die vielfältigen sprachlichen Verwendungsweisen des Begriffs Spiel gewertet (vgl. z. B. Scheuerl 1954, 12 f., Müller Funk 1993, 1). Denn man spricht nicht nur vom Spiel der Menschen oder der Tiere, vom Kinderspiel, vom Schauspiel, vom Wettbewerb, vom Liebesspiel, sondern auch vom Spiel der Wellen, vom Spiel des Windes mit den Blättern, vom Spiel der Farben, vom Spiel der Muskeln etc. Ein weiterer Hinweis wären die sporadischen, unsystematischen und meist metaphorischen Verwendungen des Begriffs Spiel in der Philosophie Platons, Aristoteles und Kants (vgl. Historisches Wörterbuch der Philosophie, 1384)⁹.

⁹ Zum Umgang mit dem Spielbegriff in der Literatur vgl. Matuschek 1998.

Phänomenologische Ansätze führen das Spiel auf *ein* Fundament zurück, das jedoch, so stellt Michael Kolb in seiner Analyse phänomenologischer Spieltheorien fest, in jeder Theorie ein anderes sei: Huizinga sähe das Spiel als Ursprung der Kultur, bei Buytendijk sei es das Sich-Aufeinander-Einspielen von Subjekt und Welt, für Scheuerl handele es sich primär um ein Bewegungsphänomen (vgl. Kolb 1990, 356 f.).

So würden von den Phänomenologen Spieltheorien abgelehnt, die das Spiel als ursachengesteuert betrachten, d. h. die Theorien, die davon ausgehen, dass im Spiel Triebe ausgelebt werden oder ein Kraftüberschuss abgebaut wird. Ebenso würden Theorieansätze verworfen, die das Spiel primär unter einem Nützlichkeitsaspekt betrachten, es z. B. zur Erreichung bestimmter Erziehungsziele funktionalisieren (vgl. Kolb 1990, 355). Die phänomenologischen Spieltheorien betrachteten das Spiel nicht in Hinblick auf irgend etwas anderes, sondern als solches, „als eigenständige[s] Phänomen mit bestimmten Merkmalen, Kennzeichen und Strukturen [...] und frag[en] nach seinem Sinn im Ganzen des Lebens“ (ebd., 356).

Die bekannteste phänomenologisch-anthropologisch fundierte Theorie des Spiels, auf die auch heute noch immer wieder zurückgegriffen wird¹⁰, stammt vom Kulturanthropologen Johan Huizinga (1938). Er beschreibt das Spiel als grundlegende menschliche Betätigung, als die Form, die aller Kultur zugrunde liegt. Neben den Homo *sapiens* und den Homo *faber* setzt er den Homo *ludens* - den spielenden Menschen. „Spiel ist älter als Kultur“ (Huizinga 1938, 9) heißt es im ersten Satz seines Buches.

Huizinga versteht das Spiel als Tätigkeit von Menschen und Tieren, die, weil sie spielen, Kultur schaffen. Das Spiel ist für ihn nicht nur älter als Kultur, sondern auch Voraussetzung für Kultur. Kultur entsteht nach Huizinga nicht auf Grundlage des Spiels, vielmehr entfaltet sie sich durch den Prozess des Spielens. Das Spiel wird für ihn nicht als abstraktes, nicht an Subjekte gebundenes Prinzip begriffen, sondern vielmehr als ständiges Tätigsein von Individuen. Die spielerischen Handlungen teilten sich in zwei Gruppen, sie sind nach Huizinga entweder der „Kampf um etwas oder [die] [...] Darstellung von etwas“ (ebd., 22). Diese beiden Formen des Spiels entdeckt er in allen Bereichen der Kultur, in Recht, Krieg, Wissen und Dichtung. Der Spielgeist lasse sich jedoch keinem dieser Bereiche unterordnen, sondern entfalte sich in jedem.

¹⁰ Vgl. dazu die Aufsätze von Grassmuck, Guggenberger, Rötzer, Krämer, alle in Rötzer 1995.

„Im Spiel haben wir es mit einer für jedermann ohne weiteres erkennbaren, unbedingt primären Lebenskategorie zu tun, mit einer Ganzheit, wenn es je etwas gibt, was diesen Namen verdient“ (Huizinga 1938, 11).¹¹

Primär sei das Spiel, weil es auf nichts anderes zurückzuführen sei, eine Ganzheit, weil es auch durch nichts anderes beschreibbar sei. Gleichgültig wozu man das Spiel auch einsetzen könne – zum Lernen oder zum Abreagieren eines Triebes – niemals sei es dadurch vollständig beschrieben, das Spiel sei immer mehr. Der „Witz“ des Spiels, sein „Vermögen, toll zu machen“, der Spaß beim Spiel beschreibe sein Wesen, sei aber nicht erklärbar. Das Spiel ist für Huizinga letztlich die „Bestätigung unserer überlogischen Existenz im Kosmos“; denn weder rational noch biologistisch sei das Spiel zu erklären. „Erst durch das Einströmen des Geistes, der die absolute Determiniertheit aufhebt, wird das Vorhandensein des Spiels möglich, denkbar und begreiflich“ (ebd., 12).

Bleibt das Spiel in seiner Wesensbestimmung für Huizinga primär und deshalb letztlich nicht erklärbar, sondern lediglich als etwas beschreibbar, das sich der absoluten Determiniertheit entzieht, so gibt er der Form des Spiels durchaus klare Bestimmungen:

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine *freie Handlung* nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, *die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft* und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben“ (ebd., 22, Hervorhebungen B. N.).

An dieser Stelle sei aus dieser dichten Beschreibung der Form des Spiels nur die scheinbare Diskrepanz zwischen der *freien* Handlung und den *bestimmten*

¹¹ Ähnliche Formulierungen finden sich auch in anderen phänomenologisch fundierten Theorien des Spiels. So bei Röhrs (1981), der das Spiel als ein „Urphänomen des Lebens“ bezeichnet. „Mit dem Begriff Urphänomen wird [...] zum Ausdruck gebracht, daß das Spiel zu den konstitutiven Prinzipien des Lebens gehört, das das Lebendige trägt und sich quer durch alle Lebensbereiche erstreckt“ (ebd., 4).

Ein Urphänomen ist nach Goethe „die ursprüngliche Einheit in der Mannigfaltigkeit des Seienden bezeichnet“ (ebd., 3). Diverse Lebenserscheinungen seien also auf das Spiel als Grundform zurückzuführen. Und so folgert auch Röhrs wie Huizinga, dass die Geschichte des Menschen und seiner Kultur auch eine Geschichte des Spiels sei.

Eugen Fink spricht davon, dass es befremdlich sei, überhaupt über das Spiel nachzudenken, was daran läge, „daß ein Phänomen befragt werden soll, das in sich selbst durch eine elementare Fraglosigkeit ausgezeichnet zu sein scheint.“ (Fink 1960, 7). Die Selbstverständlichkeit, mit der gespielt wird, und die Allgegenwärtigkeit von Spielen ist Anlass, das Spiel als *eigenständiges* Phänomen mit bestimmten Merkmalen, Kennzeichen und Strukturen zu betrachten.

Regeln, nach denen sie *ordnungsgemäß* verläuft, aufgenommen.¹² Das Spiel ist nach Huizinga freies Handeln, weil es Vergnügen ist, weil es freiwillig ist (ebd., 16). Freiwillig unterwirft sich der Spieler auch den Bestimmungen der Regeln. Dem Aspekt, dass das Spiel sich der absoluten Determiniertheit entzieht, wird damit noch eine weitere Facette hinzugefügt. Das Spiel, die Indeterminiertheit, braucht nach Huizinga einen geregelten Bereich, um sich zu entfalten. Es kann also als *determinierte Indetermination* bezeichnet werden. Huizinga selbst hat den Schritt, die Indetermination, d. h., die Freiheit des Handelns, mit der Determination, d. h. den Regeln, zusammenzubringen, nicht vollzogen, da ihm die Indetermination als eine Wesensbestimmung, die Determination jedoch als eine formale Eigenschaft gilt. Die Indetermination wäre, in anderen Worten, dem *play* zuzuordnen, die Determination dem *game*.

Die determinierte Indetermination ist aber genau das, was die Struktur eines Spiels ausmacht. Gewisse Regeln begrenzen die Handlungsmöglichkeiten, der konkrete Umgang mit diesen Möglichkeiten aber bleibt dem Spieler überlassen, also indeterminiert. Und dies gilt, wie gezeigt werden wird, im Spiel in einem strengeren Sinne als bei nichtspielerischen Handlungen, die ebenfalls bestimmte Freiheiten bieten und doch auch Regeln unterworfen sind.

1.3 Das Spiel als gesellschaftlich relevante Kategorie

Die Grenzen zwischen den einzelnen Tendenzen der Spieltheorien und auch zwischen den einzelnen Disziplinen sind nicht geschlossen.

Einige soziologische Theorien zum Spiel arbeiten mit phänomenologischen Annahmen, andere bieten Anschlussmöglichkeiten für pädagogische Fragestellungen. So läßt sich z. B. die soziologische Spieltheorie von Roger Caillois (1958), die ein Modell für die Funktionsweise des Spiels in der Gesellschaft entwirft, nicht von phänomenologischen Grundannahmen trennen. Indessen kann der soziologische Entwurf von G.H. Mead (1934) zur Konstituierung des Individuums durch das Spielen auch als ein pädagogischer gelesen werden.

¹²Die anderen Aspekte werden unten wieder aufgenommen.

1.3.1 Spieltheorie als Zivilisationstheorie

Roger Caillois (1958) betrachtet das Spiel als triebgesteuerte menschliche Tätigkeit. Der Trieb könne auf unterschiedliche Weise ausgelebt werden, als *paidia*¹³ oder als *ludus*. *Paidia* stellt nach Caillois den Übermut, die unregelmäßige und spontane Freude an einer Betätigung dar, die noch vor jeder Ausdifferenzierung in verschiedene Spiele (games) liegt, und Antrieb zum Spielen überhaupt und somit zu jedem Spiel ist. *Ludus* hingegen zeichne sich durch Übung und Regelung aus. Es sei das Bedürfnis, die eigenen Fähigkeiten zu steigern, indem man sich freiwillig diszipliniert und immer schwierigere Aufgaben stellt.

Paidia und *ludus* befruchten sich, so Caillois, gegenseitig: *Paidia* stelle den Antrieb zu jedem Spiel dar, und die disziplinierende und differenzierende Kraft des *ludus* ermögliche es, den Spieltrieb kulturell nutzbar zu machen. Das richtungslose Herumspielen, wie man *paidia* auch bezeichnen könnte, wird durch den ludischen Trieb geordnet und bekommt eine Richtung. Dadurch entwickeln sich nach Caillois vier Grundkategorien des Spiels (vgl. Caillois 1958, 36-45). Neben den Wettkampf und das Schauspiel, die Huizinga als die zwei Grundformen des Spiels ansetzt, stellt Caillois das Glücksspiel und den Rausch, so dass sich folgende viergliedrige Kategorisierung ergibt:

- Der Wettkampf (*agon*), hier messen die Spieler unter gleichen Bedingungen ihre Kräfte
- Das Glücksspiel (*alea*), hier begeben sich die Spieler in die Hand des Schicksals, um sich seiner Entscheidung zu unterwerfen
- Die Verstellung oder Verkleidung (*mimicry*)
- Der Rausch (*ilinx*), durch schnelle Drehungen oder Karussells erreicht

Agon und *alea* sowie *mimicry* und *ilinx* unterliegen nach Caillois jeweils dem gleichen Prinzip: In beiden Spielarten werde die Welt so umgestaltet, dass vor Spielbeginn eine Gleichheit unter den Spielern besteht. Aus dieser Situation heraus verlasse man sich dann im Wettkampf auf seine eigenen Kräfte oder im Glücksspiel auf das Schicksal. *Mimicry* und *ilinx* hingegen gestalteten nicht die Welt um, sondern die Spieler. Durch die Verstellung werde der Spieler zu einer anderen Person, im Rausch werde ein anderer Bewusstseinszustand hergestellt. Die vier Grundkategorien könnten sich auch mischen, so beruhten viele Spiele, z. B. fast alle Kartenspiele, sowohl auf agonalen als auch auf aleatischen Prinzipien: Das Schicksal entscheide über die Ausgangsposition, von der aus

¹³ *paidia* - griech. für Kinderspiel

dann durch Geschick und Können nach bestimmten Regeln das bestmögliche Ergebnis erzielt werden müsse. Andere Kategorien, wie z. B. *alea* und *mimicry*, schlössen sich aus – es sei widersinnig sich dem Spruch des Schicksals unterwerfen zu wollen, wenn man so tue, als wäre man ein anderer (vgl. Caillois 1958, 19-36).

Die Verteilung von ludischen und paidischen Tendenzen auf die einzelnen Grundkategorien stellt Caillois in folgender Tabelle dar (ebd., 46):

| | AGON (Wettkampf) | ALEA (Chance) | MIMICRY (Verkleidung) | ILINX (Rausch) |
|---|--|------------------------------------|--|--|
| PAIDIA Lärm Bewegung unbändiges Gelächter | Nichtgeregelter Wettkampf, Kampf usw. Athletik | Auszählspiele „Zahl oder Adler“ | Kindliche Nachahmung, Illusionsspiele, Puppe, Rüstung, Maske, Travestie | Kindliche Drehspiele, Zirkus, Schaukel, Walzer |
| Drachen Grillenspiel Patience | Boxen, Billard, Fechten, Dame- spiel, Fußball, Schach | Wette Roulette | | Jahrmachts- attraktionen |
| Kreuzworträtsel LUDUS | Sportwettkämpfe im allgemeinen | Lotterie in jeder Form | Theater Schaukünste im allgemeinen | Ski Alpinismus Kunstsprünge |

Die ludische Tendenz nimmt für ihn also mit zunehmender Regelung und Institutionalisierung zu.

Fragt man, wo das Videospiele hier einzuordnen wäre, so wäre es eindeutig in die Nähe des *ludus* zu bringen.

„Er [der *ludus*, B.N.] bietet Gelegenheit zu einem Training und endet normalerweise in der Erwerbung einer auf ein bestimmtes Ziel gerichteten Geschicklichkeit, der Erringung einer besonderen Meisterschaft, der Handhabung dieses oder jenes Apparates oder in der Fähigkeit, eine befriedigende Antwort auf streng abgegrenzte Probleme zu finden. [...] Man stellt immer eine Ausgangssituation her, die sich unendlich oft wiederholen kann, aber auf deren Basis sich stets neue Kombinationen zu entwickeln vermögen. Sie bewirken so bei dem Spieler einen Wettkampf mit sich selbst, und sie ermöglichen ihm, einen etappenweisen Fortschritt festzustellen, dessen er sich all denen gegenüber, die seinen Geschmack teilen, mit einem gewissen Wohlgefallen rühmt“ (ebd., 39 f.).

Diese Beschreibung des *ludus* trifft Videospiele sehr genau, sowohl in Hinblick auf die Zielgerichtetheit der meisten Spiele, als auch in Hinblick auf die Übungs- oder Testsituation, der sich der Videospieler unterzieht, indem er immer wieder von vorne beginnt, bis er das Spiel beherrscht. Und auch eine lose Gruppenbildung ist unter Videospielern, auch wenn sie allein spielen, vorhanden. In

Videospielmagazinen und Newsgroups im Internet werden Tricks, Cheats und Tips ausgetauscht.¹⁴

Die Einordnung der Videospiele in eine der vier Grundkategorien hingegen läßt sich nicht so schnell und eindeutig durchführen, sondern erfordert zunächst einen genaueren Blick auf die verschiedenen Videospiele. Da der Computer aber die Möglichkeit bietet, fast alle Spiele, die unabhängig vom Computer existieren, zu simulieren, ist anzunehmen, dass sich Videospiele zumindest in den ersten drei Gruppen wiederfinden werden. Generiert der Computer einen Gegner, wie z. B. bei Kampfspielen, so könnte man von Wettkämpfen sprechen, wird mit einem Stellvertreter des Spielers gearbeitet, so wird der Bereich der *mimicry* berührt, wird ein Roulettespiel simuliert, so befindet man sich im Bereich der *alea*.

Lediglich die vierte Kategorie, der Rausch, die in Caillois' Klassifizierung, wie man an den Beispielen sehen kann, direkt mit körperlichem Einsatz verbunden ist, bleibt vom Videospiegel unberührt, denn das Videospiegel ist ein unkörperliches Spiel. Ob oder inwieweit der Spieler jedoch bei jedem Spiel in einen rauschhaften Zustand, für den Csikszentmihalyi (1975) den Terminus *flow* geprägt hat, versetzt wird, bleibt zu erörtern. Auch Caillois' Argumentation geht, ohne dass er sie ausführt, in diese Richtung, denn der Begriff *paidia*, der nach Caillois für den Antrieb zu jedem Spiel steht, „trifft auf jeden glücklichen Überschwang zu, der eine unmittelbare und ungeordnete Tätigkeit, eine ursprüngliche, losgelöste und oft *exzessive Freude* bezeichnet,“ (Caillois 1958, 37, Hervorhebung B.N.). Das Spiel ist, wie er an anderer Stelle sagt, „eine Gelegenheit zu reiner *Vergeudung* von Zeit, Energie, Erfindungsgabe, Geschicklichkeit und oft auch Geld ...“ (ebd., 12, Hervorhebung B.N.). Exzessive Freude und Vergeudung bezeichnen, wie der Rausch, einen Zustand des Überschwangs, der Verwirrung, des Zuviels, in den auch Huizingas „Vermögen toll zu machen“ wieder hineinfällt. Insofern spricht viel dafür, für jedes Spiel einen rauschhaften Zustand anzunehmen.¹⁵

Caillois selbst hält die Spieltriebe für gefährlich, wenn sie nicht durch Regeln gezügelt oder institutionalisiert werden. Der Prozess der Zivilisation ist für ihn in seiner „Soziologie des Spiels“ ein Prozess der Ordnung und Institutionalisierung von Spieltrieben, insbesondere die Trennung von Maske und Rausch, deren Verbindung seiner Theorie zufolge sowohl für den einzelnen als auch für ganze Gesellschaften einen vollkommenen Realitätsverlust zur Folge hat.

„Eine fatale Situation jedoch wird dadurch geschaffen, daß die Verstellung zur Quelle der Panik wird. Einen anderen vorzutäuschen, entfremdet und macht

¹⁴ Eine Art vermittelter, virtueller Wettkampf findet durch die High-Score-Listen an Arcade Geräten statt (vgl. dazu Kap. 7).

¹⁵ Der Gedanke wird im nächsten Kapitel weitergeführt.

ortlos. Eine Maske zu tragen, berauscht und befreit. Deshalb ist auf diesem gefährlichen Gebiet, auf dem die Wahrnehmung schwankt, die Verbindung von Maske und Trance besonders bedenklich. Sie ruft derartige Exzesse hervor, sie führt zu solchen Paroxysmen, daß die reale Welt vorübergehend in dem halluzinierten Bewußtsein des Besessenen vollkommen ausgelöscht ist“ (ebd., 85).

Caillois nimmt eine Trennung von Gesellschaften des Tohuwabohu (australisch, afrikanisch, amerikanisch), in denen *mimicry* und *ilinx* herrschen, und Gesellschaften mit Buchführung (Griechen, Römer), in denen Verdienst (*agon*) und Geburt (*alea*) bestimmend sind, vor.¹⁶ Masken und rituelle Veranstaltungen werden im Prozess der Zivilisation durch die Regeln von *agon* und *alea*, von der Ordnung der Zahl und des Maßes abgelöst (vgl. Caillois 1958, 97-110). Der Trieb zur Verstellung wird in die Kunstfertigkeit des Schauspielers umgeformt und damit gebändigt, oder nur zu bestimmten Zeiten, wie im Karneval zugelassen.

Für Roger Caillois steht nicht die Entwicklung des einzelnen und seine Einbindung in die Gesellschaft im Vordergrund seiner Spieltheorie, er unterscheidet vielmehr Gesellschaftsformen aufgrund von Spielformen. Spiel konstituiert nach Caillois Gesellschaften, so dass er eine Zivilisationstheorie auf dem Spiel aufbauen kann.

1.3.2 Conflict-Enculturation-Theory

Caillois' *Die Spiele und die Menschen* stellt den bisher letzten Versuch dar, das Spiel als grundlegendes Erklärungsmuster für kulturelle oder soziale Prozesse oder Formungen darzustellen. Neuere soziologische Spielforschungen haben eher den entgegengesetzten Vektor. Sie gehen nicht davon aus, dass sich Gesellschaften aufgrund ihres Umgangs mit den Spieltrieben formen, sondern vielmehr davon, dass gesellschaftliche Konflikte in Spiele ausgelagert werden. Spielen wird also eine gesellschaftsstabilisierende Funktion zugeschrieben.

Den elaboriertesten Ansatz hierzu bietet die „Conflict-Enculturation-Theory“ von Brian Sutton-Smith. Sie wurde 1971 anhand einer vergleichenden Studie zu Kinderspielen entwickelt. Die Theorie geht davon aus, dass Spiele immer auf gesellschaftlich relevanten Konflikten beruhen. „Games have to do with some of the major tasks of survival in the groups in which they are found“ (Sutton-Smith

¹⁶ Eine Ähnlichkeit zu der dionysischen und der apollinischen Kultur Nietzsches (vgl. Nietzsche 1872) ist unverkennbar. Auch der Lebenstrieb und der Gestalttrieb Schillers (Schiller 1801) könnten in Maske und Rausch bzw. Agon und Alea übersetzt werden.

1986, 63). Diese Konflikte würden von Spielen adaptiert und in dem vom Spiel geschaffenen Freiraum angegangen.¹⁷

Bei seinen Überlegungen zur Einordnung des Videospieles in dieses System, kommt er zu der Überzeugung, dass es der Umgang mit der Maschine selbst ist, den es zu meistern gilt: „The adaptive problem in the video game is to ‚beat the machine“ (ebd., 66). Denn die gesellschaftlichen Probleme, die in Videospiele adaptiert würden, gründeten zumeist auf der Computertechnologie, es sei der Umgang mit Raumfahrt, Atombomben, Robotern u.ä. Insofern sei der Computer als Gegner zu verstehen und jedes Videospiele ein Wettkampf. Die Videospiele nun reduzierten die „Maschine“ und die mit ihr verbundenen Probleme auf ein menschliches Maß, auf eine Ebene, die eine Reaktion und einen Umgang mit ihnen erlaubte, und so ein Angstpotential abbaute. „Video games are, among other things, a human response to the fear of the great machine“ (ebd., 67). Im konkreten Spiel habe der Computer die gleichen Fähigkeiten wie menschliche Spieler und sei insofern ein bezwingbarer Gegner. Nach wie vor sei der Computer jedoch auch Regelgeber, der die Art des Spiels und den Umgang mit ihm festlege (ebd., 66).

Tatsächlich scheinen Videospiele, die allein gegen den Computer gespielt werden, darauf angelegt, schließlich den Spieler gewinnen zu lassen, der sich so der „Maschine“ überlegen fühlen kann. Das Programm gibt in Verbindung mit der Hardware die Handlungsmöglichkeiten des Spielers vor. Aus diesen Handlungsmöglichkeiten kann gewählt werden und zwar so lange, bis die richtigen zum richtigen Zeitpunkt gewählt sind und der Spieler die Aufgaben, die vom Programm gegeben werden, gelöst hat. Das Programm bietet dazu die Möglichkeit: Gegner erscheinen immer an der gleichen Stelle, ist der Spieler beim ersten Versuch gescheitert, so ist er beim zweiten auf sie vorbereitet und kann sie seinerseits schlagen. Scheitert auch der zweite Versuch, so bleiben potentiell unendlich viele Wiederholungsmöglichkeiten. So kann das Spiel gelernt werden und wenn es erlernt ist, dann ist es in den meisten Fällen auch zu Ende: Der Computer als Gegner ist geschlagen. Notwendig für den Sieg ist die Unterordnung unter die vorgegebenen Regeln, die richtige Auswahl aus den Handlungsmöglichkeiten und die Beherrschung der Eingabevorrichtungen, d. h. der Computer als Regelgeber

¹⁷ McLuhan (1964, 255) konstatiert einen ähnlichen Bezug zwischen der Gesellschaft und ihren Spielen, „Spiele sind Volkskunst, kollektive gesellschaftliche Reaktionen auf die Haupttriebkraft oder Wirkungsweisen einer Kultur. Spiele sind wie Institutionen, Ausweitungen des sozialen Menschen und der organisierten Gesellschaft, ...“.

bleibt unbesiegt. Im Gegenteil, der Spieler kann das jeweilige Spiel nur gewinnen, wenn er sich den Vorgaben des Computers unterwirft.

Scheuerl (1954, 163-177) unterscheidet zwischen *Spielen-Lernen*, *Lernen im Spiel* und dem *spielenden Lernen*. Das *Spielen-Lernen* bedeutet für ihn, dass man sich bestimmte Fähigkeiten aneignet, um dann immer wieder ein Spiel hervorbringen zu können. „Solange man das Spielen lernt, spielt man noch nicht“ (ebd., 165). So gehöre zum Schachspiel, dass man die Figuren und ihre Bewegungsmöglichkeiten kennt und sie miteinander kombiniert, um zu spielen. „Diese [die Spieltätigkeiten] *zielen* darauf, den Geschehenskreis eines Spiels zu erzeugen und zu erhalten“ (ebd., 163).

Lernen im Spiel bedeutet nach Scheuerl, während des Spiels neue Möglichkeiten zu entdecken und sie in das Spiel einzubauen, d. h. seine Spielkompetenz zu verbessern.

Das *spielende Lernen* schließlich betrachtet er als die vollkommene Form des Lernens, in der sich der Spieler von der Mühsal des zu erlernenden Stoffes abhebt und mit ihm spielt.¹⁸

Auch wenn die Unterscheidung dieser drei Spielformen nicht ganz einfach ist, so läßt sich das Videospiele doch vor allem den ersten beiden, dem *Spielen-Lernen* und möglicherweise dem *Lernen im Spiel*, zuordnen. Der Vorgang des *Spielen-Lernens* ist eindeutig auszumachen: Um ein Videospiele zu spielen, sind Grundfähigkeiten notwendig, so muss man vor allem anderen die Bedeutung der Tastenbelegungen erlernen. Dies bedeutet, dass man zunächst die Verständigung mit dem Computer lernt, um das Spiel überhaupt beginnen zu können. Auch der weitere Spielverlauf ist auf ständiges Lernen angelegt, auf geschicktere Auswahl von Gegenständen der Spielwelt oder bessere Koordination der Tasten. Durch häufiges Spielen wird jedoch die Spielkompetenz erhöht. Man könnte diese Phase also als *Lernen im Spiel* bezeichnen. Die zu bewältigenden Schwierigkeiten werden jedoch vom einzelnen Spiel ständig erhöht: Die Gegner werden stärker oder schneller, die Rätsel schwieriger. Die Phase des *Spielen-Lernens* wird in den Videospiele ausgedehnt. Sie ist nicht abgeschlossen, bevor das Spiel zu Ende ist, d. h. alle Level oder Kapitel durchgespielt sind. Eine Phase des *Lernens im Spiel* ist in den meisten Videospiele nicht vorgesehen. Insbesondere bei den Spielen mit einem konkreten Zielpunkt kann exakt gesagt werden, wann richtig gespielt wurde. Insofern kann hier von einer Übungs- oder auch Testsituation gesprochen werden, die bestanden ist, wenn das Ziel erreicht wurde.

¹⁸ Scheuerls Nähe zu Schiller ist hier unverkennbar.

„In some ways, the emergence of video games is the culmination of games as science, although this has already been anticipated by the work done in professional sports and in what is known as game theory (in games of strategy) and probability (in games of chance)“ (Sutton-Smith 1986, 68).

Spiele ohne konkreten Zielpunkt, bei denen die *Spielaufgabe* z. B. darin besteht, möglichst viele Gegner abzuschießen, können potentiell unendlich weitergespielt werden. In diesen Spielen ist der Spieler jedoch am stärksten an das Spiel-Lernen gebunden, da die *Aufgabe* darin besteht, möglichst lange im Spiel zu bleiben.

Einige Spiele oder auch die Wiederholung eines Spiels lassen die Möglichkeit zu, auch im Spiel zu lernen.¹⁹ Das *spielende Lernen*, falls es nicht generell eine idealistische Illusion darstellt, kann sich im Videospiele nicht finden, da der Spieler immer an die Vorgaben des Computers gebunden ist.

1.3.3 Rollen - Spiele

Einige soziologische Überlegungen zur Rollentheorie²⁰ greifen auf das Modell des Spiels zurück. Durch spielerische Rollenübernahme wird nach Mead (1934) sowohl Individualität als auch Gesellschaft ausgebildet. Goffman benutzt das Spiel als Erklärungsmuster für nicht-spielerische Aktivitäten. Der Untersuchungsgegenstand seiner Mikroanalysen ist das Verhalten in sozialen Situationen, die er nach dem Vorbild des Spiels modelliert (vgl. z. B. Goffman 1961, 1963, 1969, 1971). Während Mead die Rolle und die Gesellschaft vor allem in Hinblick auf das Individuum betrachtet, interessiert sich Goffman für das Individuum und seine Rolle in Hinblick auf ihr gesellschaftliches Zusammenspiel mit anderen.

Identität entwickelt sich nach Mead vor allem in zwei besonderen Formen des menschlichen Miteinanders, im Spiel und im Wettkampf²¹. Im Spiel übernehme das Kind verschiedene Rollen. „Es spielt zum Beispiel, dass es sich etwas anbietet, und kauft es; es gibt sich selbst einen Brief und trägt ihn fort; es spricht sich selbst an - als Elternteil, als Lehrer; es verhaftet sich selbst - als Polizist“ (Mead 1934, 193).

¹⁹ Ich werde in den Kapiteln 4 - 7 auf diese Möglichkeiten eingehen.

²⁰ Eine einheitliche Rollentheorie gibt es in der Soziologie nicht, zur genaueren Differenzierung vgl. Miebach (1991, S. 29-108.).

²¹ Wettkampf ist, wie man anhand dieser Gegenüberstellung erkennen kann, bei Mead keine Art des Spiels, sondern im Gegensatz zum Kinderspiel ein auf Konkurrenz beruhendes Mit- und Gegeneinander.

Indem das Kind im Spiel diese Rollen annimmt, erlerne es die Spezifika dieser Rollen, d. h. es lerne die Differenzen zwischen ihnen und auch die Differenz zwischen sich und den anderen kennen. Wenn es also einen anderen spiele, werde es für sich selbst ein anderer und könne sich von außen sehen. Dies wiederum sei die Bedingung für Identität (vgl. ebd., 191 ff.).

Im Wettkampf, der zweiten Entwicklungsstufe für vergesellschaftete Identität (eine andere gibt es für Mead aufgrund der Notwendigkeit von Differenzen nicht) würden nicht nur einzelne Rollen übernommen, sondern auch die Rollen der anderen Wettkampfteilnehmer einbezogen. Seine Beispiele für solche Wettkämpfe wählt er aus dem Bereich von Mannschaftsspielen, in denen jedem Spieler eine bestimmte Position zugesprochen wird.

„Wir brachten das Beispiel des Baseballspielers. Jede seiner eigenen Handlungen wird von den Annahmen über die voraussichtlichen Handlungen der anderen Spieler bestimmt. Sein Tun und Lassen wird durch den Umstand kontrolliert, daß er gleichzeitig auch jedes andere Mitglied der Mannschaft ist, zumindest insoweit, als diese Haltungen seine eigenen spezifischen Haltungen beeinflussen. Wir stoßen somit auf ein ‚anderes‘, das eine Organisation der Haltungen all jener Personen ist, die in den gleichen Prozeß eingeschaltet sind“ (ebd., 196).

Der Spieler müsse für sich sowohl die Regeln als auch das Verhalten der anderen organisieren, um im Spiel durchzukommen, wodurch er eine „organisierte Rolle“ (ebd., 194) übernimmt, die nach Mead erst das volle Identitätsbewusstsein ausmacht.

„Die organisierte Gemeinschaft oder gesellschaftliche Gruppe, die dem Einzelnen seine einheitliche Identität gibt, kann ‚der (das) verallgemeinerte Andere‘ genannt werden. Die Haltung dieses verallgemeinerten Anderen ist die der ganzen Gemeinschaft“ (ebd., 196).

Regeln, Verhaltensmuster und Standorte der Individuen in einer Gesellschaft werden nach Mead durch Rollenübernahmen in Spielen erlernt. Er vermeidet dabei den Ausdruck Identifikation, sondern spricht vielmehr von einer Übernahme der Handlungs- und Haltungsposition der anderen durch den Spieler.

Erving Goffman dient das Spiel als Metapher für geregeltes gesellschaftliches Miteinander. In seinen Mikroanalysen untersucht er Benimmregeln und (unausgesprochene) Kriterien für die Billigung und Missbilligung von Handlungen in Situationen im öffentlichen oder halböffentlichen Raum. Sein besonderes Interesse gilt dabei der Interaktion und den Regeln, die sie in der jeweiligen Situation steuern.

Goffman verfährt induktiv, er erstellt Interaktionsregeln aus der Analyse der verschiedenen Situationen heraus, die auch nur eine begrenzte Anwendbarkeit haben - ändert sich die Situation, so ändern sich auch die Regeln. Unter Situation versteht Goffman (1963, 29):

„diejenige räumliche Umgebung, und zwar in ihrem ganzen Umfang, welche jede in sie eintretende Person zum Mitglied der Versammlung²² macht, die gerade anwesend ist (oder dadurch konstituiert wird). Situationen entstehen, wenn gegenseitig beobachtet wird, sie vergehen, wenn die zweitletzte Person den Schauplatz verläßt.“

Eine räumliche Umgebung in ihrem ganzen Umfang schließt dabei nicht nur materielle Komponenten ein. Entscheidendes Merkmal für Goffmans Situationsdefinition sind die interpersonalen Beziehungen, die sich durch das gegenseitige Beobachten ausbilden.²³ Interaktion bedeutet für ihn, dass gleichzeitig über mehrere Kanäle gesendet und empfangen wird. Dem Sehen spricht er dabei eine spezielle Rolle zu:

„Jeder Mensch kann *sehen*, dass er in einer bestimmten Weise erfahren wird, und er wird zumindest einige seiner Verhaltensweisen an der wahrgenommenen Identität und der ursprünglichen Reaktion derer, die ihn beobachten, ausrichten.“ (ebd., 27).

Hier tritt ein Unterschied zwischen der zwischenmenschlichen Face-to-Face Interaktion und dem Umgang mit einem Computer zutage. Der Computer *sieht* nicht, dass er wahrgenommen wird, und orientiert seine Reaktionen auch nicht an der Wahrnehmung.

Wahrnehmung ist nach Luhmann (1984) nicht Kommunikation. Sie sei „im Vergleich zu Kommunikation, eine anspruchslosere Form der Informationsgewinnung. Sie ermöglicht Information, die nicht darauf angewiesen ist, dass sie als Information ausgewählt und kommuniziert wird“ (ebd., 560). Gegenseitige Wahrnehmung unterscheidet sich von der Kommunikation dadurch, dass es nur ein ungefähres Verständigtsein gebe, dass verschiedene Informationen nahezu gleichzeitig übermittelt und aufgenommen werden könnten (allerdings unscharf), und durch „geringe Negierfähigkeit und geringe Rechenschaftspflicht, also hohe Sicherheit der Gemeinsamkeit eines (wie immer diffusen) Informationsbesitzes“ (ebd., 561).

²² "gathering" im Original, wäre besser mit Zusammentreffen übersetzt worden, da die Konnotation „institutionalisiert“, die im Wort „Versammlung“ mitschwingt, dadurch vermieden worden wäre. Institutionalisierte Versammlungen sind hier nicht gemeint.

²³ Sehr ähnlich ist die Beschreibung des Interaktionssystems bei Luhmann (1981, 81): „Als Interaktion soll dasjenige Sozialsystem bezeichnet sein, das sich zwangsläufig bildet, wenn immer Personen einander begegnen, das heißt wahrnehmen, daß sie einander wahrnehmen, und dadurch genötigt sind, ihr Handeln in Rücksicht aufeinander zu wählen.“ (Luhmann 1979, 81).

Vor allem zeigt sich hieran, dass Interaktion ausgesprochen unsicher ist, denn über den Inhalt der gemeinsamen Information kann man sich erst verständigen, wenn die Kommunikation zur Wahrnehmung hinzutritt. Und auch das Versichert-Sein der gegenseitigen Wahrnehmung beruht letztlich auf Unterstellung: Man interpretiert Anzeichen, bei denen man nie ganz sicher sein kann, ob sie auch richtig interpretiert sind. Besonders auffällig wird das in Interaktionen, in denen man üblicherweise nicht die Kommunikation zur Klärung der Situation heranzieht, wie z. B. in der Liebe. Jeder Blick, jede Geste, jede Betonung wird wahrgenommen und nach einer Bedeutung befragt.

Die Verständigung mit dem Computer verläuft anders, er reagiert nicht auf diffuse Informationen und läßt kein ungefähres Verständigtsein zu. Die Verständigung mit dem Computer erfordert Eindeutigkeit, er reagiert nur auf ausgewählte und kommunizierte Information, nimmt also nicht wahr. Auf das Videospiele bezogen heißt das, er reagiert nur auf über den Controller, die Tastatur, die Maus oder den Joystick eingegebene Befehle. Auf seiten des Spielers jedoch bleibt die Wahrnehmung erhalten, er sieht die Spielumgebungen und die Effekte seiner eigenen Eingaben, sobald sie vom Computer als Information ausgewählt und in Handlungen auf dem Bildschirm umgewandelt wurden. Eine Situationsbeschreibung des Videospieles muss diesem Ungleichgewicht des Wahrnehmungspotentials Rechnung tragen.

Zwischen dem Videospiele und zwischenmenschlicher Interaktion besteht nicht nur eine Differenz in Hinblick auf die Wahrnehmungsfähigkeit des Gegenübers, sondern auch in Hinblick auf die Regeln. Wie das Spiel, so ist auch gesellschaftliches Verhalten geregelt, jedoch unterscheiden sich Spielregeln von Verhaltensregeln durch ihre Festigkeit und Bestimmtheit. Die Spielregeln sind konstitutive Regeln: Verhält sich ein Spieler nicht regelkonform, so steht er außerhalb des Spiels. Verhaltensregeln sind regulative Regeln: Verhält man sich nicht regelkonform, so bringt dies möglicherweise Nachteile (oder auch Vorteile), es führt aber nicht direkt zu einem Ausschluss. Die Differenz zwischen Wahrnehmung als tendenziell analogem Prozess und Kommunikation als tendenziell diskretem Prozess wiederholt sich auf der Ebene der Rahmung des Spiels und der sozialen Interaktion. Die Spielregeln schreiben Handlungen und das Gebiet, auf dem sie gültig sind, eindeutig vor, soziale Verhaltensregeln bieten sowohl in Hinblick auf den Umfang ihrer Gültigkeit als auch in ihrer Auslegung und Sanktionierung einen Spielraum.

Das Videospiel erschwert selbst die Möglichkeit, sich im Spiel nicht regelgerecht zu verhalten. Der Computer und das Programm determinieren nicht nur die im Spiel gültigen Handlungen, sondern auch die im Spiel möglichen Handlungen. Handlungen, die außerhalb der Regeln liegen, werden nicht als Handlungen erkannt.

Ist es beim Schachspiel zwar regelwidrig, einen Bauern seitwärts zu bewegen, so ist es doch physikalisch möglich. Man spielt dann nicht mehr Schach und wird, handelt es sich um einen Wettkampf, vom Kampfgericht, das über die Einhaltung der Regeln wacht, disqualifiziert. Im Fall des privaten Spiels muss sich der Spielpartner und Gegner mit dem Spielverderber auseinandersetzen. Im Videospiel ist das „Kampfgericht“ durch die Programmierung eingebaut. Wenn es z. B. Lara Croft in TOMB RAIDER nicht möglich ist, über einen Fluss zu springen, dann ist dieses Verbot absolut, sie wird immer hineinfliegen. Man kann nicht entgegen der vorgegebenen Züge handeln. Die Cheats, die sich in fast jedem Videospiel finden, stellen dabei „genehmigte Mogeleyen“ dar. So kann möglicherweise durch die Eingabe einer bestimmten Tastenkombination eine Weitsprungfunktion aktiviert werden, die es Lara erlaubt, über den Fluss zu springen. Diese kann dann als erweitertes Regelwerk bezeichnet werden. „Nichtgenehmigte Mogeleyen“ sind nicht möglich. Man kann aus dem Spiel aussteigen, indem man aufhört zu spielen oder es umprogrammiert, und dann in ein neues Spiel wieder einsteigt.

Die Institutionalisierung, d. h. Regelung, Organisation und Abgrenzung von Außer-spielerischem, die für Caillois ein Zeichen zunehmender ludischer Tendenz der Spiele ist, wird im Videospiel in technische Parameter übersetzt.

1.4 Spiel als optimale Strategie

Der Diskretheit der spielerischen Interaktion wird durch die strategische Interaktion, wie sie in der mathematisch fundierten Spieltheorie²⁴ beschrieben wird, Rechnung getragen. Die mathematische Spieltheorie, wie sie sich in der Nachfolge von Neumanns und Morgensterns *Theorie der Gesellschaftsspiele* (1928) entwickelt hat, beschreibt das strategische Spiel, wobei sie Wahrscheinlichkeiten errechnet und auf ihnen beruhende Strategien zur effizienten Spielführung entwickelt. Sie wird in der Ökonomie in Hinblick auf Gewinnmaximierung eingesetzt und hat über die Ökonomie auch die soziologische Rational-Choice-Theorie mitgeprägt²⁵. In der

²⁴ Die mathematische Spieltheorie trägt als einzige auch den Namen Spieltheorie, stellt aber, und das sollte nicht vergessen werden, nur einen kleinen Teil der Theorien des Spiels dar.

²⁵ Die Rational-Choice-Theorie versammelt „verschiedene Axiome der Mikroökonomie, der Spieltheorie und der Theorie öffentlicher Güter, mit deren Hilfe Ereignisse auf intentionale Handlungen individueller und kollektiver Akteure zurückgeführt werden“ (Wiesenthal 1987, 434).

Evolutionstheorie wird sie zur Beschreibung evolutionärer Auswahlverfahren herangezogen (vgl. z. B. Eigen/Winkler 1975). Die auf die Evolutionstheorie übertragene Variante der Spieltheorie ist keine Entscheidungstheorie, denn die Natur entscheidet nicht rational. Vielmehr sind es Naturgesetze und Zufälle und die daraus resultierenden Wahrscheinlichkeiten, die nach Eigen/Winkler die Evolution steuern. „Würfel und Spielregel - sie sind die Symbole für Zufall und Naturgesetz!“ (ebd. 19).²⁶

Die mathematische Spieltheorie ist, wie oben erwähnt, eine *Theory of Games*. Sie beschreibt einzelne Spiele, d. h. konkrete Regelgebilde, während andere Theorien des Spiels sich sowohl auf konkrete Spiele (*games*) als auch auf das Spiel (*play*) beziehen.

Die Spieltheorie ist eine Entscheidungstheorie, es geht ihr um strategische Entscheidungen, die in Situationen rational getroffen werden können, um den eigenen Vorteil möglichst zu optimieren. Ausgangspunkt ist ein rational denkender Spieler, der eine Situation zunächst beobachtet, sie einschätzt, eine Entscheidung trifft und nach Maßgabe dieser Entscheidung handelt. Die Termini *technici*, die Neumann und Morgenstern (1944, 48 f.) zur Beschreibung des Spiels anlegen, sind folgende:

| | |
|---|---|
| Spiel - abstrakt (Gesamtheit aller Regeln, die es beschreiben) | Partie - ein tatsächlich auf eine bestimmte Weise gespieltes Spiel |
| Zug - Handlungsmöglichkeit | Wahl - aktualisierte Handlung |

Sie unterscheiden zwischen abstrakten und konkreten Begriffen. Das Spiel und der Zug sind abstrakt, während die Partie und die Wahl konkret sind. „Die Züge verhalten sich also zu den Wahlen, wie die Spiele zu den Parteien. Das Spiel besteht aus einer Folge von Zügen, die Partie aus einer Folge von Wahlen“ (ebd. 49). D. h. dass in der mathematischen Spieltheorie die Regeln nichts anderes sind, als Regeln zur Erzeugung von Zügen, aus denen in der jeweiligen Partie nach

²⁶ Dass sich struktural-funktionale und quasi metaphysische Sichtweisen auf das Spiel nicht ausschließen müssen, zeigt sich an der Rahmung, die Eigen/Winkler dem Funktionsgefüge Spiel geben: „Das Spiel ist ein Naturphänomen, das von Anbeginn den Lauf der Welt gelenkt hat: die Gestaltung der Materie, ihre Organisation zu lebenden Strukturen wie auch das soziale Verhalten der Menschen“ (Eigen/Winkler 1975, 17).

Mit der Idee, das gesamte Weltgeschehen auf das Naturphänomen Spiel, das für sie Zufall und Notwendigkeit bedeutet, zurückzuführen, gehen Eigen/Winkler unter allen Theorien des Spiels am weitesten (vgl. Matuschek 1998). Dies ist möglich, weil sie das Spiel nicht als ein Phänomen im oben (1.2.) beschriebenen Sinne betrachten, sondern sowohl das Ganze als auch das Einzelne auf das Prinzip von Zufall und Notwendigkeit zurückführen. Sie unterscheiden nicht zwischen *play* und *game*, da die Regelung die Voraussetzung für ihre Konzeption darstellt.

Maßgabe der gewählten Strategie Wahlen getroffen werden. Man kann das Verhältnis abstrakt-konkret also auch durch die Termini Möglichkeiten und Aktualisierungen beschreiben.

Das Gefangenendilemma²⁷ ist das bekannteste Beispiel, diese Theorie zu erklären:

Zwei Gefangene, von denen man weiß, dass sie gemeinsam ein Verbrechen begangen haben, werden gefangengenommen und getrennt befragt. Je nachdem, ob sie den anderen denunzieren oder nicht, wird sich ihre Strafe verlängern oder verkürzen. Die Gefangenen - nennen wir sie Alfred und Beate - bekommen 10 Jahre, wenn sie den anderen beschuldigen, der andere aber keine Aussage macht. Derjenige, der den anderen nicht denunziert hat, bekommt in diesem Fall 3 Jahre. Sie bekommen 5 Jahre, wenn sie sich gegenseitig beschuldigen. Wenn beide nicht aussagen, bekommen sie jeweils 7 Jahre.

In einer Tabelle lassen sich die Werte für die Entscheidungen und die daraus erwachsenden Konsequenzen festhalten:

| | A verrät | A verrät nicht |
|----------------|----------|----------------|
| B verrät | 5 / 5 | 3 / 10 |
| B verrät nicht | 10 / 3 | 7 / 7 |

(die Zahlen an erster Stelle stellen das Ergebnis für A dar)

Ohne Rücksicht auf die moralischen und strafrechtlichen Implikationen und die Frage, ob es klug ist, die Werte so anzusetzen, stellt sich die Situation folgendermaßen dar:

Beide arbeiten schon seit Jahren zusammen und wollen den langjährigen Partner nicht verraten. Das Beste, das dem einzelnen in der vorliegenden Situation passieren könnte, wäre, dabei zu bleiben und den anderen nicht zu verraten, während dieser es tut. Denken jedoch beide so, so müssen sie mit 7 Jahren bezahlen. Gehen beide von der ursprünglichen Strategie ab, bekommen sie jedoch nur 5 Jahre. Die beste Möglichkeit wäre hier also sowohl für Beate als auch für Alfred, den Partner zu verraten. D. h. sie müssen von der Strategie, die für sie den größten Gewinn und damit die niedrigste Strafe bedeuten würde, abgehen und die zweitbeste wählen.

Bevor eine Entscheidung getroffen wird, sind aber mehrere Dinge zu beachten. Zunächst müssen Alfred und Beate die möglichen Ergebnisse miteinander verglei-

²⁷ „Vater“ des Gefangenendilemmas ist Albert Tucker, vgl. dazu Casti (1995, 145).

chen. Dann müssen sie den Partner/Gegner einschätzen, nämlich überlegen, ob sie/er an dem ursprünglich gegebenen Versprechen, einander nicht zu verraten, festhält, oder ob sie/er seine Präferenzen ändert und es ihr/ihm wichtiger ist, die Zeit im Gefängnis möglichst zu minimieren. Zudem müssen sie sich fragen, ob der Partner das Spiel überhaupt verstanden hat und die gleichen Überlegungen anstellt. Ein Spieler muss also die Rolle des anderen übernehmen, wie Mead es für die soziale Interaktion beschrieben hat²⁸.

In diesem „Kooperationsspiel“ ist die Kenntnis der Präferenz des anderen der entscheidende Faktor. Die richtige Einschätzung der Präferenz des anderen, d. h. dessen, was er als seinen größten Nutzen ansieht, ist auch in „Konkurrenzspielen“ entscheidender Faktor (vgl. Davis 1983, 62-75). Bei Spielen mit mehreren Zügen kommt hinzu, dass man die richtigen Wahlen nur rational bestimmen kann, wenn man davon ausgeht, dass die Präferenzen des anderen konsistent sind (vgl. ebd. und Nida-Rümelin 1995, 134-136). D. h. wenn ein Spieler die Möglichkeit A (z. B. eine Banane) der Möglichkeit B (z. B. ein Apfel) vorzieht und die Möglichkeit B der Möglichkeit C (z. B. eine Birne), dann muss er die Möglichkeit A auch der Möglichkeit C vorziehen. Ansonsten ist er unberechenbar. Komplette außerhalb der Fassungsmöglichkeiten der mathematischen Spieltheorie wäre in diesem Fall ein Spieler, der weder die Banane noch den Apfel noch die Birne wählt, sondern z. B. einen Sportwagen oder auch eine Tomate. Sportwagen und Tomaten sind keine Elemente des Spiels - möglicherweise gehören sie zu einem anderen Spiel.

Die mathematische Spieltheorie beschreibt jeweils die Struktur und Funktionsweise eines ganz bestimmten Spiels, in dem die Elemente und so viele Faktoren wie möglich bekannt sein müssen, damit eine vernünftige Entscheidung getroffen werden kann. Sie bietet keine Außensicht auf die Spiele.

1.5 Zusammenfassung

Lernen durch Spielen, das Spiel als Phänomen, als gesellschaftlich relevante Kategorie, als optimale Strategie – kaum eine der hier vorgestellten Theorien beschäftigt sich direkt mit dem Videospiel. Einige Ansätze konnten aber auf das Videospiel übertragen werden und andere werden wiederaufgenommen werden. Keine der hier vorgestellten Theorien zum Spiel behandelt jedoch den Zusammenhang von Spiel und Narration.

²⁸ vgl. dazu auch Goffman (1969, 117).

Die phänomenologisch fundierten Ansätze betrachten das Spiel weniger als konkrete Form oder Aktion, sondern als Phänomen, das eher die Rahmenbedingungen für das, was Spiele (games) sein können, festlegt. Diese Rahmenbedingungen, wie zum Beispiel die Bestimmung des Spiels als determinierte Indetermination, gelten aber auch für die Videospiele.

Die funktionalistischen Ansätze (Soziologie und Pädagogik) rücken den Spieler oder Spielergruppen in den Vordergrund. Da auch Videospiele auf Spieler angewiesen sind, tragen sie dazu bei, die ungleichgewichtigen Wahrnehmungsverhältnisse beim Umgang mit interaktiven Medien und somit die Situation des Spielens zu beschreiben. Auch die Rollenübernahme im Spiel wird bei der Untersuchung der Videospiele wieder aufgenommen werden, da die Narration im Videospiel eine besondere Art der Narration darstellt, nämlich eine durch die Eingriffe des Spielers „gestörte“ Narration. Und diese Störung wird geregelt, indem dem Spieler eine bestimmte Rolle zugewiesen wird.

Die mathematische Spieltheorie, die man als eine strukturelle bezeichnen könnte, beschreibt nur eine bestimmte Art von Spielen - die strategischen. Eigenschaften, die zur Struktur des Narrativen gehören, wie die Verknüpfung von Handlungen und ihr Ablauf und ihre Darstellung in der Zeit, werden hier nicht betrachtet. Die Frage, ob und inwieweit die strategische Interaktion auch etwas zur Erklärung der narrativen Interaktion beitragen kann, kann erst im Zusammenhang mit der narrativen Struktur wieder aufgenommen werden.

Um diese Fragestellungen weiter ausführen zu können, wird in den nächsten Kapiteln das Untersuchungsobjekt der Arbeit, die Videospiele, genauer bestimmt.

2. Begrenzungen und Grenzüberschreitungen: Spezifika der Videospiele

2.1 Grenzziehungen im Spiel (*play*)

Grenzen umschließen jedes Spiel. Ein Schachspiel findet auf einem mit 64 schwarzen und weißen Quadraten versehenen Feld statt. Das Theaterspiel findet auf einer Bühne statt. Fußballspieler stecken ein Spielfeld ab, auf dem gespielt wird. Fliegt der Ball über die Begrenzung hinaus, so ist er *aus*. Und selbst Boxer begeben sich für den Kampf in einen Ring, um sich dort zu schlagen.

Bei Huizinga (1938, 15) heißt es:

„Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. *Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen*. Es ‚spielt‘ sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum ‚ab‘.“

Huizinga betont insbesondere die Regelhaftigkeit des Spiels. Die Regeln trennen das Spiel von der „normalen“ Lebenswelt und bauen „die besondere Welt des Spiels“ (ebd., 21) auf. Im Spiel gelten nur die Spielregeln, die, so Huizinga, auch eigene Spielgemeinschaften herstellen, die sich nur durch das Spiel zusammenfinden und definieren. Die „Andersartigkeit“ dieser Spielgemeinschaften erläutert er insbesondere anhand von kultischen, rituellen oder sakralen Handlungen, die er als Ausdruck des Spielgeistes begreift (ebd., 21-37)¹: „*In der Sphäre des Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung*“ (ebd., 21).

Nicht nur Huizinga hält Abgeschlossenheit und Begrenztheit für bestimmende Kennzeichen des Spiels. In welcher Hinsicht auch immer das Spiel betrachtet wird, die Abgeschlossenheit ist stets ein entscheidendes Kriterium für seine Definition (vgl. dazu Scheuerl 1954, 91-95). Sie wird auf unterschiedliche Weise präzisiert. So argumentiert F.J.J. Buytendijk (1933, 118f.) ausgesprochen einfach und überzeugend unter einem strukturellen Gesichtspunkt: Bestimmendes Merkmal des Spiels ist seiner Ansicht nach ein Hin und Her, das sowohl zwischen den Spielern als auch zwischen einem Spieler und einem Spielzeug ablaufen kann. Ein Hin und Her zwischen den Spielern bedeutet, daß abwechselnd eine Wahl getroffen wird.

¹ Gegensätzlich hierzu argumentiert Benveniste (1947, 165f.) , der heilige Handlungen und Spiel dadurch unterscheidet, dass im Bereich des Sakralen der Mensch in eine höhere Sphäre, d. h. in die Nähe Gottes, erhoben wird, während im Spiel das Heilige zum Profanen herabgezogen wird.

Ein Hin und Her zwischen Spieler und Spielzeug entwickle sich zum Beispiel, wenn man einen Ball immer wieder an eine Wand wirft, ihn wieder auffängt, ihn wieder an die Wand wirft ... Eine solche pendelnde Bewegung brauche natürlich Begrenzungen zwischen denen sie pendeln kann: „Würde man einen Ball werfen und dieser nicht zurückkehren, so würde sich kein Spiel entwickeln. ... Ohne Spielfeld würde sich die Aktivität des Spielers verlieren ...“ (ebd., 118).

Eng mit dem Kriterium der Abgeschlossenheit hängt auch die in Kapitel 1 erwähnte Definition des Spiels als folgenlos zusammen. Die spielerischen Handlungen werden als Handlungen verstanden, die nur in einem abgeschlossenen Bereich mit nur für diesen Bereich verbindlichen Regeln gültig sind, also keinen Sinn oder kein Ziel außerhalb dieses Bereiches haben. Man kann mit Luhmann ein Spiel also als selbstreferentielles System verstehen, das sich durch Selektion ausbildet. Systemische Handlungen sind somit außerhalb des Systems folgenlos – oder umgekehrt: Die Handlungen sind folgenlos außerhalb der Systemgrenzen und damit in einem System abgeschlossen.

Scheuerl (1954) sieht im Gegensatz zu den spielerischen Handlungen die außerspielerischen Handlungen stets auf ein Ziel gerichtet, d. h. durch Ausrichtung auf einen Zweck oder Befriedigung eines Bedürfnisses gekennzeichnet. Das Spiel hingegen sei frei von einer solchen Unterordnung unter eine Zielvorgabe, es falle vielmehr immer in sich selbst zurück. Er wählt, um die Bewegung des Spiels zu symbolisieren, einen Kreis und, um die Bewegungen oder Handlungen außerhalb des Spiels zu symbolisieren, einen Pfeil. Solche Symbolisierungen, insbesondere die der Zweck- und Bedürfnishandlung, legen eine Analogie zu Symbolisierungen der Zeit nahe. Der Pfeil entspricht dem Zeitstrahl, der die chronologisch ablaufende Zeit repräsentiert, die von der Vergangenheit in die Zukunft läuft. Der Kreis hingegen führt den Verlauf der Zeit immer wieder in sich selbst zurück und schließt ein Vorwärtsschreiten in eine bestimmte Richtung aus. Die Selbstreferentialität der spielerischen Handlungen hat also wiederum Folgen für die temporale Modellierung des Spiels, es wird auch als zeitlich abgeschlossen gedacht:

„Sie [die Bewegung des Spiels, B. N.] ist abgeschlossen gegenüber allem Äußeren und zugleich in sich selbst unabschließbar. Sie ist gegenüber Vergangenheit und Zukunft indifferent, zugleich augenblicksverhaftet und zeitlos“ (Scheuerl 1954, 77).

Wird das Spiel in temporaler Hinsicht als geschlossenes Ganzes betrachtet, so heißt das, dass es keine Beziehungen zu einer außerhalb seiner selbst liegenden Vergangenheit oder Zukunft unterhält. Damit ist ein Spiel aus einer zeitlichen

Kontinuität herausgenommen, wie es in einigen Zeitmodellen auch die Gegenwart ist, die dadurch gekennzeichnet wird, dass sie nicht abläuft, sondern nur ein Dazwischenliegendes ohne jegliche Ausdehnung darstellt, den Punkt, an dem die Zukunft in Vergangenheit umschlägt. Gegenwart in bezug auf Handlungen, Handlungssysteme und das Ergebnis von Handlungen - genauer ihre Irreversibilität – ist Thema von Luhmanns Aufsatz *Temporalstrukturen von Handlungssystemen* (Luhmann 1980). Er geht davon aus, dass erst dann, wenn die Veränderungen, die durch eine Handlungskette ausgelöst werden, nicht mehr reversibel seien, die Vergangenheit einsetze. Bevor das geschehe, gebe es eine ausgedehnte Gegenwart, in der zwar schon bestimmte Tendenzen für die Zukunft angelegt seien, die aber möglicherweise noch in eine andere Richtung gelenkt werden könnten. Man könne sich in dieser Gegenwart „aufhalten und gegebenenfalls aushandeln [...], was werden soll“ (ebd., 133). Die Zukunft wäre also noch offen. Anders ausgedrückt heißt das: Ein Zustand dauert an, das Ergebnis steht noch nicht fest, man befindet sich noch im Prozess der Festlegung. Ein Spiel kann in diesem Sinne also als Prozess der Ausdehnung der Gegenwart bezeichnet werden, in dem gewisse richtungsweisende Tendenzen durch die Regeln angelegt sind, nicht aber der genaue Ablauf und das Ergebnis.

Sowohl die Folgenlosigkeit, die Herausgenommenheit des Spiels aus der Chronologie und aus dem „täglichen Leben“, wie auch die Selbstreferentialität und Buytendijks Hin und Her kennzeichnen das Spiel als *play*.

Wenn man die Zivilisationstheorie Caillois' noch einmal genauer ansieht, wird man darauf aufmerksam, dass das Kennzeichen der Abgetrenntheit jedoch nicht im wie auch immer gearteten Wesen des Spiels begründet liegt, sondern sich im kulturellen Prozess der Abtrennung – einer ständig neuen Grenzziehung – vollzieht.

Caillois (1958, 50) hält die Abgetrenntheit der Spiele vom normalen Leben für eine zivilisatorische Notwendigkeit. Blicke das Spiel vom Ernst, vom täglichen Leben getrennt, so könne es die „mächtigen Triebe“, auf denen es beruhe, zügeln und kulturell nutzbar machen. „Sich selbst überlassen, können diese ursprünglichen Antriebe, die wie alle Triebe maßlos und zerstörerisch sind, nur bei unheilvollen Folgen enden“ (ebd., 64). Würden die Spiele ihr abgeschottetes Terrain verlassen, so käme es zu perversen Formen: Die agonale Tendenz, der Wettkampf, führe zu übersteigertem Ehrgeiz, *alea*, das Glücksspiel, würde zum Aberglauben, *mimicry*, die Nachahmung, könne im schlimmsten Fall zur Schizophrenie führen und *illinx*, das Bedürfnis, sich zu berauschen, zur Drogenabhängigkeit.

Das *play*, so könnte man sagen, wird also im Prozess der Zivilisation in verschiedene *games* eingeregelt.

Dass die Cailloissche Beschreibung der Entgrenzung des Spiels und der Gefahren, die diese Entgrenzung mit sich bringen kann, als kulturelles Gemeingut gelten kann, lässt sich daran erkennen, dass die Beschreibung der Missachtung von Spielregeln auch dazu benutzt werden kann, eine pervertierte Gesellschaftsform darzustellen. So in dem Film *RUNNING MAN* (Paul Michael Glaser, USA 1987)²: In einer Fernsehshow treten Gefangene gegen Gladiatoren an. Sie treffen in einer unwirtlichen Spielwelt aufeinander. Die Gefangenen haben die Möglichkeit, vor den Gladiatoren zu fliehen oder mit ihnen zu kämpfen. Werden die Gefangenen besiegt, so müssen sie mit dem Tod bezahlen, siegen sie, werden sie amnestiert und können ihr restliches Leben auf einer Südseeinsel verbringen. Die Perversion, die uns der Film vorführt, besteht nun nicht darin, dass die Gefangenen um ihr Leben spielen - dies ist zwar barbarisch aber nicht pervers, da es zu den Regeln gehört - sondern darin, dass die Amnestie eine Lüge darstellt. Die Gefangenen verlieren auf jeden Fall ihr Leben. Die Spielregeln werden gebrochen, Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens gelten auch hier: Das Spiel steht im Dienst der unmenschlichen Justiz. Und selbst beim „Kriegsspielen“ werden Regeln aufgestellt, die Ordnung gewährleisten sollen und deren Bruch einen größeren Perversion bedeutet als das Töten von Menschen.³

Die Möglichkeit des Übergriffs des Lebens auf Spielhandlungen zeigt, dass die Abgetrenntheit von Spiel und Leben eine Idealvorstellung ist. Sie trägt die letztlich auf Schiller (1801) zurückgehende Annahme, dass das Spiel eine ästhetische Geisteshaltung befördert, die dem Menschen Freiheit garantiert, weiter. Durch die Funktionalisierung von Spielen gerät diese Vorstellung in Gefahr, was zu der Forderung nach der Freiheit des Spiels führt. Dass diese Forderung nach Freiheit notwendig ist, bedeutet auch, dass eine Funktionalisierung immer möglich ist. Spiele können, auch wenn ihr innerer Funktionskreislauf unangetastet bleibt, funktionalisiert werden.⁴

Der mögliche Übergriff von Spielhandlungen auf das Leben, zeigt aber auch an, dass sich die einzelnen Spieltätigkeiten strukturell nicht von anderen unterscheiden

² Ein weiteres Filmbeispiel wäre *ROLLERBALL* (Norman Jewison, GB 1974).

³ Man vergleiche z. B. die auf den Haager Friedenskonferenzen beschlossenen Abkommen, die eine eindeutige Kriegserklärung verlangen (die also den Beginn des „Spiels“ anzeigt), und des weiteren den Umgang mit Kriegsgefangenen, den Einsatz von bestimmten Waffen, den Umgang mit Kulturgütern, die Umwandlung von zivilen Fahrzeugen in militärische u. v. m. regeln.

⁴ Man vergleiche als bekanntestes Beispiel die Olympischen Spiele. Zu den Olympischen Spielen der Neuzeit insbesondere Alkemeyer (1996).

lassen. Es gibt eine strukturelle Handlungsgleichheit zwischen Spiel und Nicht-Spiel. Nicht zuletzt deshalb können Arcade-Simulationen vom Militär zur Schulung von Soldaten angekauft werden, wie es 1980 mit dem Spiel BATTLEZONE (Atari, 1980), nachdem einige Modifikationen vorgenommen wurden, geschah (Thomas Jr. http://icwhen.com.the_80ies). Die Grenzen sind brüchig. Denn schließlich braucht jedes System, auch das Spiel, Input aus der Umwelt. Und diesen Input leistet der Spieler.

2.2 Grenzziehungen in Spielen (*games*)

Der Input wird durch konkrete Grenzziehungen und Einlass- bzw. Übersetzungsmechanismen in den jeweiligen Spielen geregelt. Denn jede Grenze stellt nach de Certeau (1980, 226-236) auch immer einen Übergang dar.

So gibt es Spielfelder mit materiellen Grenzen, wie ein Fußballfeld oder ein Schachbrett, die betreten werden können, bzw. mit Hilfe der Spielfiguren betreten werden. Auch Spielregeln leisten den selben Dienst, denn auch sie sorgen dafür, dass die Handlungen der Spieler in einem bestimmten Rahmen bleiben, so z. B. dafür, dass beim Fußball nicht die Hände zu Hilfe genommen werden. Eine Person, die die Regeln verletzt, z. B. ein Fußballtor wirft, wäre ein Spielverderber, da sie die Grenzen des Spiels überschreitet.⁵

Neben der Abgrenzung des Spiels durch Verhaltensmaßregeln und räumliche Eingrenzungen, also durch Spielregeln und Spielplätze, findet man noch eine weitere Abgrenzungsmöglichkeit, die Caillois (1958, 14ff.) die Abgrenzung durch die Fiktion nennt. Beim Verstellungsspiel, der *mimicry*, tut jemand so, als wäre er jemand oder etwas anderes, d. h. er handelt so, wie diese andere, die fiktive Person, es tun würde. Diese andere Person ist fiktiv, doch die Vorstellung von ihr steuert das Spiel und somit alle Handlungen: Wenn ein Kind „Flugzeug“ spielt, so kann es nicht trinken, sondern nur tanken.

Werden solche Spiele zu mehreren gespielt, so tragen Absprachen dazu bei, dass die Spieler so behandelt werden, als wären sie die fiktiven Personen. Soll das Spiel funktionieren, darf niemand „aus der Rolle fallen“. Regeln, die bei anderen Spielen die zugelassenen Handlungen bestimmen, werden beim Verstellungsspiel durch die von den Spielern gemeinsam anerkannte Fiktion ersetzt, in deren Rahmen und nach deren Gesetzen sie handeln. Ein Spiel kann

⁵ Im Gegensatz dazu bleibt der Falschspieler im Spiel, er verschafft sich zwar unerlaubte Vorteile, achtet aber vorgeblich die Spielregeln.

also nicht nur als Handlungssystem verstanden werden, sondern auch als Bedeutungssystem nach dem Vorbild von Lotmans *Semiosphäre* (vgl. Lotman 1990). Die Semiosphäre regelt nach Lotman – analog zur Biosphäre – alle in ihr befindlichen Bedeutungen. Sie grenzt sich durch die Regeln zu Erzeugung von Bedeutungen von anderen Semiosphären ab und hält über „Übersetzer“ Kontakt zu anderen Semiosphären. Die Rolle des „Übersetzers“ wird in Spielen vom Spieler übernommen, der das spielerische Bedeutungssystem mit dem Bedeutungssystem der/seiner Umwelt verbindet.

Die verschiedenen Abgrenzungsmöglichkeiten des Spiels können auch zusammen auftreten, so hat das Fußballspiel sowohl ein räumlich umgrenztes Spielfeld als auch Regeln. Das Theaterspiel ist gleich dreifach abgesichert: Zum einen durch Regeln, die die Zuschauer von Schauspielern trennen, und die des weiteren besagen, dass nur die Schauspieler „spielen“, was die Zuschauer auch wissen. Die zweite Absicherung bildet die durch das Schauspielhaus gegebene räumliche Trennung: Mauern, die nur nach bestimmten Einlassformalitäten durchschritten werden dürfen, trennen den Illusionsraum von der Straße. Zudem wird innerhalb des Theaterhauses zwischen Bühne und Zuschauerraum unterschieden. Auf der Bühne schließlich gilt es, die Fiktion aufrechtzuerhalten.

Das Schauspiel braucht zu seiner Aufrechterhaltung und Durchführung nicht all diese Absicherungen - man vergleiche das Straßentheater oder Versuche, die Bühne in den Zuschauerraum zu verlegen - doch mindestens eine. Diese historisch gewachsene vielfache Abgrenzung des Theaterspiels vom „Ernst“ weist auch auf die Fragilität der Vereinbarung, etwas als Schauspiel zu betrachten, hin.

2.3 Grenzziehungen im Videospiel

Langsam betritt Lara die Höhle. Knarrend und schließlich mit einem dumpfen Knall schließt sich das Tor hinter ihr. (TOMB RAIDER)

oder:

Dash Rendar steht in einem Fahrstuhlschacht, er betätigt einen Mechanismus, das Fahrstuhltor öffnet sich, er betritt einen Gang. (SHADOWS OF THE EMPIRE, Lucas Arts, Nintendo 1996)

oder:

Mario steht in der Halle des Schlosses der Prinzessin. Er springt durch ein Bild an der Wand und ist in einem neuen Land. (SUPER MARIO 64, Nintendo 1997)

oder:

Mit einem metallischen Geräusch öffnet sich ein Tor, Ripley betritt einen nur matt erleuchteten Gang und hinter ihr schließt sich das Tor. (ALIEN-TRILOGIE, Akklaim, Fox Interactive 1996)

In diesen Beispielen wird der Beginn des Spiels durch das Überschreiten materieller Grenzen symbolisiert - ein steinernes Tor, Stahltore, ein Bild mit zwei Seiten. Mit Beginn des Spiels betritt die Spielfigur eine neue Welt. Hinter die Tore kann sie nicht zurück, sie kann sich nur dieser Welt und ihren Regeln stellen, denn der Ausgang befindet sich irgendwo am anderen Ende dieser Welt, so dass sie sie durchqueren muss. Die hier benannten Grenzziehungen zu Beginn der Videospiele beziehen sich auf die dargestellte Fiktion. Betrachtet man den Spielablauf als Geschichte, so begibt sich der Protagonist/die Protagonistin mit dem Überschreiten der Abgrenzung in ihren Handlungsraum. Hier findet das Spiel statt. Das Tor symbolisiert somit den Handlungsbeginn für Lara, für Dash Rendar, für Mario oder für Ripley in der fiktiven Welt des Spiels.

Für Lotman (1970 und 1973) macht die Grenzüberschreitung den Unterschied zwischen einem sujethaften und einem sujetlosen, d. h. zwischen einem erzählenden und einem beschreibenden Text aus. Sujetlose TEXTE beschreiben eine bestimmte Ordnung und schrieben sie fest, während die sujethaften TEXTE vom Kampf gegen eine Ordnung erzählten.

„Sujettexte stellen immer einen ‚Vorfall‘, ein Ereignis dar (nicht zufällig leitet sich die Bezeichnung des Sujettexes ‚Novella‘ etymologisch vom Wort ‚novum‘ ab) – also etwas, was es bisher nicht gab oder was es nicht geben durfte“ (Lotman, 1973, 205).

Dieser „Vorfall“ oder das Ereignis besteht nach Lotman zumeist darin, dass der Held einer Erzählung sich über eine Grenze innerhalb der fiktionalen Welt auf verbotenes Terrain begibt. Wird eine Grenze überschritten, so ereignet sich etwas, das erzählt werden kann.

Und so findet sich das Motiv der Grenzüberschreitung auch in literarischen Werken: Alice fällt durch ein Erdloch und befindet sich im Wunderland, oder sie tritt durch einen Spiegel (es sei darauf hingewiesen, dass Carroll die Welt hinter den Spiegeln als – wenn auch nicht ganz regelkonformes – Schachspiel aufbaut), oder in Filmen: Orpheus begibt sich hinter den Spiegel, um nach Euridike in der Unterwelt zu suchen (ORPHÉE, Jean Cocteau, F 1949), um nur einige zu nennen.

Videospiele zeichnen sich jedoch, wie das institutionalisierte Theaterspiel, dadurch aus, dass sie mehrere Abgrenzungen besitzen und dass der Handlungsbeginn des Stellvertreters nicht mit dem Handlungsbeginn des Spielers übereinstimmt. Damit die fiktionale Geschichte beginnen kann, muss der Spieler andere Grenzen überschreiten.

Zunächst wird er den Computer bzw. das Fernsehgerät und die Spielkonsole einschalten und die CD einlegen und sich so positionieren, dass er einen ungehinderten Blick auf den Monitor hat. Bei Spielen, die auf dem Computer gespielt werden, wird er danach noch unter den verschiedenen Anwendungen des Computers das Spiel auswählen. Das Anschalten des Fernsehgeräts und der Anschluss der Konsole etc. kann als eine Vorbereitung des Spiels interpretiert werden, äquivalent zur Vorbereitung anderer Spiele, bei denen man z. B. die Spielfiguren heraussucht, das Schachbrett auf den Tisch stellt und die Schachfiguren in die Ausgangsposition bringt. Die Spielobjekte werden regelgerecht angeordnet, damit das Spiel gespielt werden kann. Das Anschließen und Anstellen des Monitors, so dass dieser ein Bild zeigt, wäre dabei das Äquivalent zum Aufstellen des Schachbretts, da der Monitor das Spielfeld darstellt.

Das Anschalten des Fernsehgeräts, der Anschluss eines Zusatzgerätes und das Einlegen einer CD oder eines anderen Speichermediums und die Positionierung vor dem Fernseher entsprechen aber auch genau den Handlungen, die ausgeführt werden, wenn man sich eine Fernsehsendung bzw. ein Video ansehen möchte.

Diese Situation ist für alle Videospiele gegeben. Wird ein Spiel nicht mit einer Konsole, sondern mit einem Computer gespielt, so befindet sich der Spieler wahrscheinlich nicht vor dem Fernsehgerät, sondern vor dem Computermonitor. Die ersten Heimcomputer, wie z. B. der Atari 400 (1981) und der Commodore 64 (1982) wurden allerdings an einen Fernseher angeschlossen und auch konvergieren TV-Monitor und Computermonitor: Über das Fernsehgerät kann ein Internetzugang hergestellt werden, und der Computermonitor kann zum fernsehen genutzt werden. Ich werde die Differenz zwischen dem jeweils konkreten Ausgabegerät deshalb vernachlässigen. Die Videospiele näherten sich im Laufe ihrer Entwicklung der Ästhetik des Films und des Fernsehens an. Die Konvergenz der Medien zeigt sich auch hier. Der Situation vor dem Fernsehgerät wird durch das, was auf dem Monitor erscheint, Rechnung getragen. Sie wird fortgesetzt.

Bei TOMB RAIDER erscheint zunächst das Logo der Sony Play Station, dann eine Warnung vor Piraterie, das Logo der Herstellerfirma Core und schließlich wird eine computeranimierte Sequenz in der Wüste „Los Alamos, New Mexico“ eingeblendet. Im Bild ist eine Schlange zu sehen, dann der Himmel, an dem etwas aufblitzt oder explodiert. Danach fällt ein undefinierbarer Gegenstand auf die Erde und sinkt in sie hinein. Die genauere Bedeutung der Sequenz bleibt unklar. Es folgt die beschriebene Sequenz im Imperial Hotel, Calcutta. Bis hierhin haben wir es mit

einem klassischen Filmanfang zu tun⁶. Er gibt paratextuelle⁷ Informationen und die Exposition der Erzählung. Ort und Zeit der Handlung werden vorgestellt sowie die Aufgabe der Protagonistin – sie soll das Scion suchen.

Bis hierhin ist das Spiel eingebettet in eine Eröffnung, die aus anderen Kontexten bekannt ist. Die Situation entspricht in etwa der Fernsehsituation und die Abgrenzungskennzeichen des Spiels werden aus dem Film übernommen. So wie der Kino- oder Fernsehzuschauer an die Fiktion herangeführt wird, wird hier der Spieler an das Spiel herangeführt.

Schließlich erscheint der Startbildschirm, auf dem die Möglichkeit gegeben ist, „Spiel starten“ zu wählen oder in den Optionsbildschirm zu wechseln, in dem der Schwierigkeitsgrad, Tastenbelegungen, Toneffekte u. v. m. bestimmt werden können. Die Wahlen, die auf dem Optionsbildschirm getroffen werden, können zum einen wiederum mit Modifikationen der Spielumgebung und der Spielgegenstände verglichen werden: Auswahl der richtigen Leistungsklasse, Test des Rasens, auf dem gespielt werden soll, Auswahl der richtigen Schuhe oder der richtigen Bowlingkugel. Zum anderen bietet sich bei einigen Optionen, aber nur bei einigen, wieder der Vergleich zum Umgang mit dem Fernsehgerät an, die Regelung der Lautstärke und der Farbintensität, der Bildhelligkeit. D. h. die Gemeinsamkeiten zwischen der Fernsehsituation und Videospielesituation nehmen ab. Die Optionsfelder befinden sich schon auf dem Spielfeld, das beim Videospiel durch das Bild auf dem Monitor begrenzt wird.

Nach dem Durchlaufen des Optionsbildschirms wird der Spieler wieder zum Startbildschirm zurückgeführt. Auf ihm kann der Spieler entscheiden, ob er das Spiel spielen möchte oder nicht⁸. Der Spieler hat also bis hierhin alle notwendigen Informationen erhalten und kann nun auswählen, ob Lara den Auftrag annimmt, d. h. ob die Handlung beginnt oder nicht. Entscheidet man sich für „Spiel“, so muss man dies auf dem nächsten Bildschirm noch einmal bestätigen.

Mit der Auswahl von „Spiel Starten“ überschreitet der Spieler die Schwelle zum Spiel.

⁶ Andere Spiele, wie zum Beispiel REBEL ASSAULT II (Lucas Arts 1995) gehen in Bezug auf die in die Fiktion einführenden Merkmale noch weiter. Über einer ca. 7minütigen Einführungssequenz in die Fiktion, die z. T. mit Realbildern arbeitet, laufen die Credits aller Beteiligten ab.

⁷ Die paratextuellen Elemente stellen keine „Übersetzer“ dar, sie dienen vielmehr der Heranführung an ein (fiktionales) Bedeutungssystem. Zum Konzept der paratextuellen Elemente vgl. Eco (1994b, 9-37) und ausführlich in bezug auf schriftliche Paratexte Genette (1987).

⁸ TOMB RAIDER bietet auch noch die Möglichkeit, zunächst eine Trainingslektion in Laras Haus durchzuführen (dies wird im Beiheft dringend empfohlen, damit man die Tastenkombinationen beherrschen lernt).

Danach folgt die Sequenz, die den Weg durch die Anden zeigt. An sie schließt sich, ohne dass noch einmal eine gesonderte Eingabe erfolgen muss, die Spielsituation, in der der Spieler handelt, an. Dem eigentlichen Spiel ist also noch einmal eine erzählte Episode vorgelagert.

Der Übergang von Nicht-Spiel zu Spiel vollzieht sich also in einer Reihe von Schritten. Und die erste und entscheidende Grenze⁹ ist diejenige, die die Oberfläche des Monitors bildet. Die Abgrenzung des Videospieles von der restlichen Welt wird also durch das technische Dispositiv gegeben. Es sind die Grenzen des Bildes, die die Spielwelt von der Außenwelt trennen. Die Spielhandlungen finden in einem Raum statt, der bis dahin unzugänglich war - in der Welt „hinter“ der „Mattscheibe“. Ausgelöst aber werden die Spielhandlungen von Handlungen außerhalb dieser Welt, vom Spieler vor dem Monitor, der den Controller in der Hand hält und die Bewegungen hinter dem Bildschirm steuert bzw. auf die Vorgaben der virtuellen Welt reagiert.

Das Videospiele wird also dadurch aufrechterhalten, dass die Grenze zwischen materieller Umwelt und der Welt des Bildraums ständig überschritten wird. Und so kann man sagen, dass das Prinzip des Videospieles die permanente Grenzüberschreitung ist. In dieser Hinsicht ist die virtuelle Welt keinesfalls ein geschlossenes System, sondern eines, das ständig neuen Input aus der Umwelt braucht. Oder anders gesagt, das Spiel besteht in der ständigen Aktualisierung der von ihm vorgegebenen Möglichkeiten.

2.4 Grenzüberschreitungen: Eintritt in die andere Welt

In der Beschreibung von TOMB RAIDER am Anfang dieser Arbeit habe ich die Perspektive gewechselt. Die Beschreibung des Vorspanns lief in der dritten Person ab, für die Erzählung des Spiels habe ich die dritte mit der ersten Person gemischt.

Es wäre auch möglich gewesen, für die Erzählung des Spiels gänzlich die Perspektive der dritten Person zu wählen. Dabei wäre allerdings ein wesentliches Merkmal aller Spiele verlorengegangen: die Beteiligung des Spielers am Spiel und seine Verantwortlichkeit für das Spielgeschehen.

Denn Lara Croft - die auf dem Monitor abgebildete Figur - bewegt sich nicht, ohne dass der Spieler bestimmte Tasten betätigt. Die Aktionen Laras sind vom Spieler

⁹ Auf die anderen Grenzziehungen wird in den folgenden Kapiteln eingegangen.

abhängig. Sie dient als seine Stellvertreterin in der virtuellen Welt. Diese Stellvertreter werden auch Avatar genannt. Der Begriff „Avatar“ stammt, so Wessely (1997, 177f.) , aus dem Hinduismus:

„[Er] bezeichnet eine Inkarnation des Gottes Vishnu, der zwar ständig in seinem göttlichen Reich bleibt, aber zeitlich begrenzt zugleich auch auf Erden als endliches Wesen erscheinen kann, um dem Bösen zu wehren und Unheil abzuwenden“ (ebd.).

Diese Beschreibung stellt auch eine genaue Beschreibung des Verhältnisses zwischen einem Videospieleler und seinem Avatar dar: Der Spieler verläßt zwar seine Position in der realen Welt nicht, begibt sich aber als Spielfigur in die virtuelle Welt, um dort mit dem Bösen zu kämpfen und hier ist er endlich. Denn der Avatar ist den Gesetzen der virtuellen Welt unterworfen. Der Spieler ist nur so gut, wie sein Avatar. So wie der Spieler die Möglichkeit hat, als virtuelle Figur im Spiel zu erscheinen und diese Figur über den Controller zu steuern, so ist er auch von der Figur gesteuert, denn was ihr passiert, passiert auch ihm. Wie der Gott Vishnu von seiner irdischen Inkarnation abhängig ist, kann auch der Videospieleler nur durch seinen Stellvertreter handeln.

Eine korrekte Beschreibung des Spielverlaufs von TOMB RAIDER müßte also eine Doppelung der Perspektive vornehmen, d. h. sowohl aus der Perspektive des Spielers als auch aus der Perspektive des Avatars erzählen. Und des weiteren müßte auf die Interaktion zwischen Spieler und Spielfigur eingegangen werden, da beim Videospiele nicht mehr eindeutig zu entscheiden ist, wer mit wem spielt, wer Subjekt oder Objekt des Spiels ist.

Diese Fragwürdigkeit der Subjekt- oder Objektpositionen findet sich nicht nur im Videospiele:

„Das Spiel entwickelt sich in der pathischen Bindung an ein Spielobjekt, das eigensinnig ist und eine nur teilweise berechenbare Dynamik hat. Es kann weder vollkommen beherrscht werden, noch steht es außerhalb jeglicher Kontrolle. Dieses Objekt erscheint als ‚Bild‘ mit dynamischen Möglichkeiten, das zum Gegenspieler des Spielers wird. Der Spieler trifft mit seinen Handlungen auf einen Resonanzraum, der seine Bestrebungen zurückwirft und ihn zu weiterer Aktivität verlockt. Im Spiel bildet sich eine doppelseitige Beziehung, ein gegenseitiges dynamisches Verhältnis aus. Man kann nur mit etwas spielen, daß (sic!) auch mit dem Spieler spielt. Das Spiel ist deshalb weder ausschließlich von der Objektseite noch von der Subjektseite her beschreibbar, sondern nur als Zusammenspiel dieser beiden Pole in einer umfassenden Beziehung. Der Spielende ist zugleich Subjekt und Objekt eines subjektübergreifenden Spielgeschehens“ (Kolb 1990, 166).

Diese Beschreibung des Spielgeschehens, die Kolb in Anlehnung an die Buytendijksche Konzeption vornimmt, bezieht sich nicht auf das Videospiele,

sondern stellt eine Beschreibung des Spiels im allgemeinen dar. Das heißt, dass eine eindeutige Zuordnung von Subjekt- und Objektpositionen und die Aufstellung der Opposition von Subjekt und Objekt in *jedem* Spiel verunmöglicht wird. Im Spiel ist der Spieler *sowohl* Subjekt, denn er trifft Entscheidungen und führt Handlungen aus, *als auch* Objekt, denn die Regeln oder die anderen Begrenzungen, wie die Fiktion, determinieren die möglichen Handlungen, d. h. die Gruppe von Handlungen, die ausgeführt werden dürfen. In der determinierten Indetermination des Spiels findet immer eine Verdoppelung der Positionen statt.¹⁰

Der entscheidende Unterschied zwischen Videospiele und anderen Spielen besteht darin, dass sich im Videospiele das Spielobjekt selbst verdoppelt. D. h. das erste Spielobjekt, die Apparatur, stellt ein zweites Spielobjekt her, mit dem man über die Apparatur vermittelt spielt. Dieses zweite Spielobjekt, das „als ‚Bild‘ mit dynamischen Möglichkeiten“ (s. o.) erscheint, ist das Videobild. Das erste Spielobjekt tritt hinter diesem Bild zurück, denn das Spielgeschehen spielt sich beim Videospiele in einer visualisierten Welt ab, nicht in der realen oder imaginären. Die Metapher vom „Bild“, mit dem man spielt, bekommt hier ihre eigentliche Bedeutung zurück.

Es ist ihre Bildlichkeit, die Videospiele vor allem von anderen Spielen unterscheidet.

Die Bedeutung dieses Punktes wird klarer, wenn man einen Blick auf die Bedeutung der Materialität für die verschiedenen Spiele wirft.

Jeder Gegenstand kann zu einem Spielobjekt werden, sei es der eigene Körper, Körper anderer Menschen, der Wind, ein Baum, ein Tisch, ein Bauklotz, eine elektrische Rennbahn oder ein Computer. Im Spiel werden die Gegenstände in unterschiedlichem Maße ihrem „eigentlichen“ Zweck entfremdet. Sie werden für das Spiel genutzt oder umgenutzt.

¹⁰Die Auflösung der eindeutigen Subjekt- und Objektpositionen im Spiel, die Buytendijk beschreibt, kann Licht auf einige Punkte werfen, die bisher nur schwach beleuchtet wurden. Er nähert sich dem Punkt, an dem andere Spieltheoretiker nicht weiterkommen. Huizinga (1938, 11) versucht, den „Witz“ des Spiels zu erklären, er versucht, greifbar zu machen, warum es jenseits jeglicher Nützlichkeitsabwägungen solchen Spaß macht zu spielen, und kommt über das Konstatieren dieses Sachverhalts nicht hinaus. Caillois (1958, 12) spricht davon, dass Spiel „eine Gelegenheit zu reiner Vergeudung“ ist. Ein Konzept das ihn mit seinem langjährigen Kollegen Bataille und dessen Konzept der Verausgabung (vgl. Bataille 1933) verbindet. Bataille findet die Verausgabung allerdings nicht vorrangig im Spiel, sondern in der Sexualität, die bei ihm auch immer als Spiel inszeniert wird (vgl. Bataille 1985b). Das Unnütze des Spiels, die Vergeudung oder Verausgabung im Spiel, kann durch die Auflösung des Subjekts näher charakterisiert werden. Nutzen kann nur in Hinblick auf etwas dem Subjekt Äußerliches erzielt werden, weshalb die Beschäftigung mit sich selbst keinen Nutzen erbringen kann. Vergeudung ist es, wenn sich jemand freiwillig in eine Objektposition bringt und damit gleichzeitig auch noch Subjekt ist. Damit ist ein unnötiges Zuviel beschrieben. Diese Verdoppelung und die damit einhergehende Auflösung der Subjektgrenzen kann schließlich auch das Rauschhafte jedes Spiels erklären und die Befürchtungen Caillois' vor der „mächtigen Kraft der Spieltriebe“.

Idealtypisch lassen sich Spiele in Hinblick auf ihre Materialbezogenheit differenzieren. Man kann zwischen materiellen, imaginären und virtuellen Spielobjekten unterscheiden.¹¹

Die erste Gruppe, die materialbezogenen Spiele, sind Spiele, in denen die Beschaffenheit des Körpers, mit dem gespielt wird, Unterschiede macht, so zum Beispiel alle Sportspiele. Aber es macht auch einen Unterschied, ob ein Spieler einen Ball oder eine Tasse an die Wand wirft. Es ist von Bedeutung, ob der Ball aufgepumpt oder schlapp ist. Die Beschaffenheit des Körpers steht im Vordergrund, man spielt mit dem Material.

Bei der zweiten Gruppe leisten die materiellen Eigenschaften der Spielobjekte lediglich Hilfestellung für die Imagination.

Schachfiguren können aus Schrauben bestehen, aus eigens für das Schachspiel hergestellten, kunstvoll verzierten Figuren oder nur in einer Computersimulation existent sein – für den Spielverlauf ist dies irrelevant. Als materielle Gegenstände befinden sie sich in der gleichen Welt wie der Spieler, für das Spiel jedoch hat ihre materielle Beschaffenheit keine Bedeutung. Im Spiel gibt es nur die Schachzüge sowie Könige, Damen, Springer, Läufer, Türme und Bauern, die als Funktionsbündel bezeichnet werden können. Das Material, aus dem sie beschaffen sind, ist nur insoweit wichtig, als es eine Unterscheidung zwischen den Figuren und damit zwischen den Funktionen, ermöglicht. Von außen betrachtet, zeigt uns das Schachspiel zwei Menschen, die weiße bzw. schwarze Figuren auf bestimmte Felder stellen. Was im Spiel vorgeht, ist ein imaginärer Kampf zwischen zwei Armeen.

In Kinderspielen, die auf Imagination beruhen, bleibt das Spielfeld imaginär. Wenn die Kinder z. B. Höhlenforscher spielen und einen Tisch zu einer Höhle umfunktionieren, d. h. darunter herumkriechen und interessante Entdeckungen machen, so bleibt die Höhle doch imaginär, sie existiert nur in der Vorstellung der Kinder. Was auch der Außenstehende sehen kann, ist ein Tisch. Während die Schachfiguren speziell für das Schachspiel hergestellt werden, wird hier ein Gegenstand, der Tisch, umfunktioniert, um die Imagination zu unterstützen. Eine dritte Möglichkeit, die weitergeht, wäre die reine Imagination, wenn zum Beispiel ein Bär in der Höhle auftaucht, der durch keinerlei Gegenstand repräsentiert wird, sondern nur durch die Reaktionen der „Höhlenforscher“ erkennbar ist.

¹¹ Jean Château (1946) unternimmt eine Einteilung der Kinderspiele, die z. T. mit materiellen Unterscheidungen arbeitet. Er mischt sie jedoch mit den Kriterien der Regeltheit und der Bedeutung der Spiele für die Spielenden (vgl. ebd., 376ff.).

Gibt es jedoch in einem Videospiel eine Höhle, so wird sie visualisiert. Die Höhlen, in denen Lara Croft nach dem Scion sucht, sind intersubjektiv beschreibbar, es sind Bilder von Höhlen, in denen sie sich bewegen kann. Die Welt im Videospiel ist durch die Programmierung vordefiniert. Die Beschaffenheit der Spielwelt und ihrer Bewohner ist also nicht abhängig von der Vorstellung der Spieler wie im eben beschriebenen Kinderspiel, sondern zunächst einmal von der Imagination und den technischen Möglichkeiten des Game-Designers oder Programmierers. Im Spiel wird die visualisierte Videospield Welt, im Gegensatz zur imaginierten Welt, wahrgenommen und interpretiert. Das Videospiel schiebt also eine Ebene zwischen den Spieler und seine Imagination, nämlich die visualisierte Imagination auf dem Monitor. Es enthält also eine für narrative Strukturen notwendige Darstellungsebene. Diese Darstellungsebene, die im Spiel wahrgenommen wird, fehlt bei den materialbezogenen Spielen und auch im Imaginationsspiel.

Ein Videospiel enthält die Darstellung eines Bildes oder einer Welt. Und es ist die Beschaffenheit dieser Welt, die für das Spielen des Videospieles relevant ist. Wie der Zustand des Balles im Ballspiel Unterschiede macht, ist es die Beschaffenheit der Abbildung und ihrer Gesetzmäßigkeiten, die die Unterschiede im Videospiel macht.

Der Videospieler sieht diese Welt und geht mit ihr um. Die Spezifik des Videospieles liegt darin, dass Sehen und Handeln durch die dispositive Anordnung getrennt und im Spiel ständig zusammengebracht werden: Der Spieler handelt. Der Computer lagert die Effekte der Handlungen aus der räumlich-materiellen Realität des Spielers in den virtuellen Raum des Monitors aus. Dieser virtuelle Raum inklusive der Effekte der Handlungen wird wahrgenommen und interpretiert, was wiederum die folgenden Handlungen beeinflusst.

Videospiele können also auch als Selbstbeobachtung unter ständiger Rückkopplung bezeichnet werden. Die Position des Spielers wird dabei verdoppelt. Neben seiner Funktion als Handelnder, die der Spieler in jedem Spiel hat, wird ihm noch die Position des Sehenden zugeordnet, und diese bestimmt wiederum seine Position des Handelnden im Bildraum. Dadurch nimmt der Spieler eine in Handlungs- und Beobachtungsperspektive geteilte Position ein, die im Prozess des Spielens miteinander interagieren.

Die Handlungsperspektive ist aus allen Spielen bekannt – gespielt wird, indem man handelt. Und diese Handlungen binden den Spieler an das Spiel.

Das Sehen einer Darstellung der Welt oder auch fiktiver Welten in einem Monitor findet ihr Vorbild im Fernsehen. Die Beobachtungsperspektive, die sich auf die Darstellung der Spielhandlungen und des Avatars bezieht, regelt auf andere

Weise als die Handlungsposition die Einbezogenheit bzw. Distanz des Spielers zum Geschehen. Die Beobachtungsperspektive beschreibt die Position, von der aus der Spieler das Spielgeschehen wahrnehmen kann. Sie organisiert also, wie der Kamerastandpunkt im Film, den Blickwinkel, unter dem das Geschehen dargestellt wird, d. h. den Point-of-View im rein räumlichen Sinn. In diesem Sinne könnte die Beobachtungsperspektive also auch Wahrnehmungsperspektive genannt werden. Der Begriff „Beobachtung“ geht aber im Luhmannschen Sinne weiter als der der „Wahrnehmung“. Wahrnehmung findet immer statt und sie findet nur dort statt, wo sich der eigene Körper befindet (Luhmann 1995, 27f.). Der Körper des Spielers befindet sich jedoch nicht im virtuellen Spielraum. Der Terminus „Beobachten“ nun schließt diese Unterscheidung ein: „Alles Beobachten ist das Einsetzen einer Unterscheidung in einem unmarkiert bleibenden Raum, aus dem heraus der Beobachter das Unterscheiden vollzieht“ (ebd., 92). Der Beobachter wäre im Falle der Videospiele der Spieler, der von seiner Position vor dem Monitor aus zwischen seiner und der Welt des Spiels unterscheidet. Und diese Unterscheidung wiederum ermöglicht es ihm auch, sich selbst als anderen, z. B. als Avatar, zu beobachten. Und nur diese Selbstbeobachtung ermöglicht es dem Spieler in seiner Funktion als Avatar in der Spielwelt zu handeln, d. h. die Handlungen des Avatars sich selbst als einem anderen zuzuschreiben.

Das Videospielen unterscheidet sich von anderem Spielen und auch von nicht computergestützten Bildmedien durch die Interaktion mit einer dargestellten Welt, einer Welt, die man nicht nur, aber *auch* sehen kann, und in die man nicht direkt, sondern nur indirekt, über technologische Apparaturen eindringen kann.

Dieses Eindringen in die „Welt hinter dem Monitor“ stellt die Urszene der Videospiele, wie sie heute verstanden werden können, dar. Die Welt hinter einem Monitor war zuvor immer verschlossen gewesen. Der Fernseher hatte nur Zuschauer, man konnte nur hineinsehen. Jetzt konnte man mit dieser Welt spielen. Aus einem imaginären Bildraum wurde ein virtueller Handlungsraum. Der virtuelle Handlungsraum der Videospiele bleibt aber auch ein Repräsentationsraum. Brenda Laurel (1991, 1) sieht das Potential des Computers „in its capacity to represent action in which humans could participate“ (Unterstreichung B. N.).

Die Zusammengehörigkeit von Handlungsebene und Repräsentationsebene bei gleichzeitiger Unterscheidung von Handlungsebene und Repräsentationsebene ist es, die die Videospiele mit der Narration verbindet; denn die Unterscheidung von Repräsentation und Repräsentiertem ist Grundlage für jede Erzählung. Eine Erzäh-

lung ist die „*Darstellung* von realen oder fiktiven *Handlungsfolgen*“ (Metzler Literaturlexikon, Hervorhebungen B. N.).

Diese strukturelle Äquivalenz bietet die Voraussetzung dafür, Videospiele nach narrativen Kriterien zu untersuchen. Um die Ebenen der Repräsentation und der Handlung im Videospiele hinreichend beschreiben und das für andere Medien entwickelte Beschreibungsinstrumentarium angemessen modifizieren zu können, werde ich im nächsten Kapitel die Konzeption der narrativen Ebenen in der strukturalistischen Erzählforschung genauer darstellen und in den darauffolgenden Kapiteln die einzelnen Ebenen in Beziehung zum Videospiele setzen.

3. Narratologische Konzepte von Erzählung

3.1 Aufriss: Grundannahmen der Erzähltheorie

Die Struktur der Erzählung wird in der Narratologie oftmals nach dem Vorbild der Sprache modelliert¹. Definitionen, wie die der „Erzählung als Darstellung von Handlungsfolgen“, weisen darauf hin, dass es sich bei der Erzählung nicht um einen einfachen, sondern um einen komplexen Gegenstand handelt, der aus mindestens zwei Ebenen zusammengesetzt ist. Dies sind a) die Handlungsfolgen, die b) dargestellt werden. Oder wie Edward Branigan (1983, 4) es ausdrückt:

„One cannot conceive of a narrative without there being a performance, a giving of the narrative, and, similarly, one cannot conceive of a performance without there being something which is performed. Narration and narrative are a single complex phenomenon.“

In der Terminologie Hjelmslevs (1974, 52) könnte man also sagen, dass die Erzählung eine Ausdrucks- und eine Inhaltsebene besitzt. Auch der Saussuresche Zeichenbegriff, der Signifié und Signifiant als zwei Seiten betrachtet, die nur gemeinsam das Zeichen konstituieren, kann als Analogie herangezogen werden. Eine solche Analogiebildung liegt nahe, denn wie die Sprache hat die Erzählung eine Verweisungsfunktion - sie erzählt nicht von sich selbst, sondern von etwas anderem - mit der Möglichkeit zur Reflexivität - sie kann auch von sich selbst erzählen, sich selbst zum Objekt haben. Aufgrund der strukturellen Ähnlichkeit zwischen Erzählung und Sprache und der Tatsache, dass Erzählungen in fast allen Kulturen vorkommen², hat sich in der Narratologie die Prämisse etabliert, die besagt, dass die Struktur der Erzählung auch einen ähnlich allgemeinen Charakter habe wie die Sprache und unabhängig von ihrer jeweiligen Manifestation untersucht werden kann. Auf Grundlage dieser Annahme lassen sich narrative Elemente in verschiedenen Medien untersuchen. Diese Annahme ist auch Ausgangspunkt der hier vorliegenden Untersuchung.

Als analytische Grundlage für einen Großteil der strukturalistischen Erzählforschung dient dabei die Identifizierung und Beschreibung der Ebenen des Dargestellten (z. B. Geschichte/ story/ fabel/ histoire), der Handlungsführung (z. B. Intrige/ plot/ sujet) und der Darstellung (z. B. discours(e)/ narration) sowie ihr Zusammenwirken,

¹ Explizit z.B. bei Chatman (1978).

² Vgl. dazu Barthes (1966, 102): „Die Erzählung schert sich nicht um gute oder schlechte Literatur: sie ist international, transhistorisch, transkulturell, und damit einfach da, so wie das Leben.“

durch das die Erzählung entsteht. Auf der Grundlage dieser Unterscheidung etablieren sich dann verschiedene Forschungsschwerpunkte.

Gerade diese Wucherung der Begriffe zeigt, dass diverse Beiträge zur Konzeption der Ebenen vorliegen, und gerade diese Diversivität macht es notwendig, die unterschiedlichen Konzeptionen abzugleichen, um (Begriffs)klarheit zu gewinnen.

3.2 Ebenen der Erzählung

Die Aristotelische Konzeption der Erzählung kann als Vorläuferin einer strukturalistischen Analyse von Erzählungen gelesen werden. In Nuce findet sich das Spektrum der Themen der Narratologie bei Aristoteles.³

In seiner Konzeption der Tragödie unterscheidet er zwischen den Einzelteilen, die dargestellt werden, und die er Geschehnisse nennt, und der ordnenden Kraft, dem Mythos, der sie zusammensetzt: „Die Nachahmung von Handlung ist der Mythos. Ich verstehe unter Mythos⁴ die Zusammensetzung der Geschehnisse.“ (1982,19) Der Mythos übernimmt bei Aristoteles die Handlungsführung, er soll Fabeln herstellen, die „dramatisch sind und sich auf eine einzige, ganze und in sich geschlossene Handlung mit Anfang, Mitte und Ende beziehen“ (ebd., 77).

Die in der Tragödie oder dem Epos vorkommenden Geschehnisse werden von Aristoteles also nicht unabhängig von ihrer Anordnung betrachtet, sondern als den Kompositionsgesetzen des Mythos untergeordnet. Ihnen werden die einzelnen Geschehnisse untergeordnet, deren Zusammensetzung auf den Abschluss und die Geschlossenheit abzielt. Nicht die Einzelteile führen zur Handlung, d. h. zum Ganzen, es ist vielmehr umgekehrt, die geschlossene Handlung bestimmt die Einzelteile, die sich auf der Ebene des Mythos zu eben dieser Handlung zusammensetzen.

Daran schließt sich auch seine Forderung an, dass die Tragödie mögliche und wahrscheinliche Vorkommnisse nachahmen solle und keine realen. Die nachgeahmten Handlungen müssen also nicht unbedingt eine Referenz in realen Handlungen haben, vielmehr sollen sie nach wirkungsästhetischen Kriterien ausgesucht oder

³ Barthes (1966, 146) bezeichnet Aristoteles sogar als den ersten strukturalistischen Erzähltheoretiker.

⁴ Darauf, dass Aristoteles in diesem Zusammenhang mit Mythos nicht einen historisch überlieferten Stoff meint, weist Fuhrmann (1992, 26) hin: „Mit Mythos meint Aristoteles meist nichts anderes als die Fabel, das Sujet, den Plot, die Handlung eines Dramas.“ Dies hat wohl auch dazu geführt, dass in der deutschen Übersetzung der Poetik ab Kapitel 8 der Ausdruck „Mythos“ mit „Fabel“ wiedergegeben wird. Dass diese Parallelisierung von Fabel, Sujet, Plot und Handlung ihre eigenen Schwierigkeiten birgt, wird unten deutlich werden.

erschaffen und dann zusammengefügt werden (ebd., 29). Es sei Sache der Geschichtsschreibung, reale Ereignisse nachzuahmen.

Die Forderung nach einer streng auf den Abschluss der Narration gerichteten Handlungsführung und der Terminus Nachahmung für die Handlungsführung scheinen sich zu widersprechen, denn die „Lebenswirklichkeit“, die nachgeahmt wird, ist keinesfalls so geordnet, wie Aristoteles es für die Tragödie fordert. Der Terminus Nachahmung bekommt jedoch durch diese Bestimmungen einen klareren Umriss. Es handelt sich dabei im aristotelischen Sinne nicht um ein Abbilden oder Nachmachen, vielmehr bezeichnet er das Erschaffen einer Fiktion, die sich im Als-ob bewegt.

Die Aufgabe des Mythos und die Form der Fabel bestimmen nicht nur die Tragödie, mit der sich Aristoteles in der Poetik zum Großteil beschäftigt, sondern auch die erzählende Dichtung – das Epos (ebd., 77). Auf der Ebene des Dargestellten – der Geschehnisse – und der Ebene der Zusammenfügung dieser Geschehnisse – dem Mythos oder der Fabel – sind sich Epos und Tragödie gleich, beide sollen eine geschlossene Handlung darstellen (ebd.). Eine Medienunabhängigkeit des erzählten Inhalts und der Handlungsführung, die in der Narratologie expliziert wird, ist also auch hier schon impliziert.

Der Unterschied zwischen Epos und Tragödie liegt für Aristoteles vor allem in der Art der Darstellung. Während das Epos berichtet, und zwar in der Ich- oder der personalen Erzählform, lasse die Tragödie „alle Personen als handelnde und in Tätigkeit befindliche auftreten“ (ebd., 9). Der Erörterung dieses Unterschiedes aber widmet er keine weiteren Zeilen und auch die anderen Teile der Tragödie, die er als „Charaktere, Sprache, Erkenntnisfähigkeit, Inszenierung und Melodik“ (ebd., 21) bezeichnet, werden lediglich erwähnt. In der strukturalistischen Erzählforschung nimmt die Darstellung einen größeren Stellenwert ein. Theoriebildend wurde für die Untersuchung von Darstellungsweisen der Hinweis, den Platon in der Politeia (Platon 1991, 170-173) auf den möglichen Unterschied in der Darstellung von Ereignissen gibt. Er spricht von direkter und indirekter Nachahmung, von Mimesis und Diegesis.⁵

Was sich in der Poetik angelegt findet, ist die Unterscheidung von drei Ebenen, erstens die Ebene der Geschehnisse, zweitens die Ebene der Handlungsführung, die, wie Ricœur (1988, 60) es ausdrückt, „mimetische Tätigkeit“, die der Mythos

⁵ Die genauere Diskussion dieser Unterscheidung erfolgt in Kapitel 5.

ausübt, um eine Fabel entstehen zu lassen, und drittens die Ebene der Darstellung.

Die Ausarbeitung und Spezifizierung dieser Ebenen in der Erzähltheorie wird im folgenden betrachtet.

3.2.1 Russischer Formalismus – Motiv, Fabel, Sujet

Der Anfang und die Ausarbeitung einer explizit formalen und in Ansätzen auch strukturalen Betrachtung der Erzählung ist in der Bewegung der russischen Formalisten zu sehen. Einflussreich sind in diesem Bereich insbesondere die Arbeiten von Sklovskij und Tomashevskij. Sie beschäftigten sich sowohl mit der Beziehung zwischen Ausdrucks- und Inhaltsebene als auch mit der Anordnung der Geschehnisse in der Erzählung.

Victor Sklovskij kommt in seiner Kritik der Konzeption eines Vorläufers der Formalisten – des Anthropologen Veselovskij (Vgl. dazu Segre 1979, 77f.) – zu einer Beschreibung des erzählenden Kunstwerks. Veselovskij setzt das Motiv als die kleinste Erzähleinheit und sieht die Handlung als „eine Anhäufung verschiedener Situationen (oder Motive)“ (Veselovskij zit. nach Sklovskij, 1925a, 29). Veselovskij versteht Motive als überlieferte mythologische Bilder oder Bräuche, die aufgrund „psychologischer Bedingungen in den frühen Entwicklungsstadien der Menschen“ (Veselovskij zit. nach ebd.) entstanden sind, und somit vor jeder Einbindung in eine Erzählung und unabhängig von ihr bestehen. Diese Konzeption, die besagt, dass eine Erzählung aus präexistenten Bausteinen zusammengesetzt wird, ändert Sklovskij. Er modifiziert diese Annahme dahingehend, dass er die Motive allein als den Kompositionsgesetzen des Textes untergeordnet betrachtet (ebd., 33). Sie würden nach einer narrativen Logik ausgewählt. Damit nimmt Sklovskij die Aristotelische Forderung nach einer bestimmten Form der Fabel auf einer deskriptiven Ebene wieder auf. Er rückt die Handlungskomposition in den Vordergrund seiner Arbeit und spricht dieser Allgemeinheit zu.⁶ Eine Erzählung ist damit nicht in erster Linie den erzählten Ereignissen verpflichtet, sondern narrativen Mustern oder den, wie Sklovskij sie nennt, „Gesetzen des Handlungsaufbaus“ (Sklovskij 1925a, 32).

Die Handlung, die nach diesen Gesetzen geschaffen wird, unterscheidet er von der Fabel, die die „Schilderung der Ereignisse“ (Sklovskij 1925b, 162) darstellt. Die

⁶ Zur Annahme der Allgemeinheit der Handlungskompositionen kommt er durch vergleichende Studien.

Fabel sieht er lediglich als Material zur Gestaltung der Handlung: „Die Handlung von Eugen Onegin zum Beispiel ist nicht Onegins Liebe zu Tatjana, sondern die künstlerische Bearbeitung der Fabel, die mit Hilfe eingeschobener Abweichungen erreicht wird“ (ebd.).

Die Gesetze des Handlungsaufbaus können unterschiedliche Formen annehmen und die Handlung unterschiedlich weit von einer einfachen Schilderung der Ereignisse entfernen. In Abenteuerromanen macht er Schemata des Handlungsaufbaus aus, die sich sowohl im Märchen als auch in Gesellschaftsspielen finden (vgl. Sklovskij 1925a, 48f.). Die künstlerische Arbeit sei aber immer eine Verfremdung der einfachen Schilderung und ein Spiel mit diesen Schemata (vgl. Sklovskij 1916). Sklovskij war in seiner Arbeit vor allem an dieser künstlerischen Bearbeitung interessiert. Er beschäftigte sich mit Analysen der Handlungsführung in verschiedenen literarischen Werken, die darin gipfeln, dass er Tristram Shandy als den typischsten Roman der Weltliteratur bezeichnet, da hier der Verfremdungseffekt besonders groß sei.

Die Motive, wie Veselovskij sie versteht, stellen nicht das dar, was im Strukturalismus unter kleinsten Einheiten verstanden wird. Sklovskij löst die Motive zwar aus einer möglichen Verbindung zu außernarrativen Bedeutungen, behält aber die komplexe Struktur, die Veselovskij ihnen zudachte, bei.⁷ Tomashevskij⁸ (1965, 67) treibt die Formalisierung der Motive voran, er plädiert für eine Reduzierung der Motive bis zu einer nicht weiter zerlegbaren Größe, die jeweils ein Thema beinhalte. Ein solches Motiv entspricht ungefähr einem Satz oder einer Proposition, wie etwa „the hero dies“ oder „the letter is received“ (ebd.). Zwischen den Motiven führt Tomashevskij zwei Arten von Differenzen ein. Er unterscheidet zwischen gebundenen und freien Motiven und zwischen statischen und dynamischen Motiven. Die gebundenen seien zur Erhaltung der Abfolge und Kausalität der Erzählung notwendig, die freien könnten herausgenommen werden. Dynamische Motive bewirkten eine Situationsveränderung, während die statischen es nicht täten.⁹

⁷ So gibt es z. B. das Motiv des Brautraubs oder das des Mannes auf der Hochzeit seiner Frau.

⁸ Im Text werde ich eine mögliche deutsche Schreibweise des Namens verwenden. Der Aufsatz von Tomashevskij ist jedoch in einem amerikanischen Sammelband erschienen. Die englische Schreibweise lautet „Tomashevsky“.

⁹Die Konzeption von freien und gebundenen Einheiten sowie die Unterscheidung zwischen dynamischen und statischen Einheiten ist auch in der neueren Narratologie noch zu finden (vgl. Prince 1973 und 1982, Chatman 1978, Barthes 1966).

Die Komposition und Funktionalität der kleinsten Einheiten der Erzählung wird von Propp in der Morphologie des Märchens ausgeführt. Ich werde darauf in Kapitel 4 zurückkommen.

Die Motive können nach Tomashevskij auf zwei verschiedene Arten angeordnet werden, entweder in einer Kette aus kausalen und temporalen Beziehungen, so dass sich eine Fabel ergibt, oder in einer Reihe von Gleichzeitigkeiten ohne kausale Beziehungen, so dass eine Beschreibung entsteht. In der Erzählung kommt dann noch das Sujet hinzu, das die Motive auf eine bestimmte Art und Weise arrangiert.

„Mutually related motifs form the thematic bonds of the work. From this point of view, the story¹⁰ is the aggregate of motifs in their logical, causal-chronological order; the plot¹¹ is the aggregate of those same motifs but having the relevance and the order which they had in the original work. The place in the work in which the reader learns of an event, whether the information is given by the author, or by a character, or by a series of indirect hints – all this is irrelevant to the story. But the aesthetic function of the plot is precisely this bringing of an arrangement of motifs to the attention of the reader. Real incidents, not fictionalized by an author, may make a story. A plot is wholly an artistic creation“ (ebd., 68).

Die Fabel bildet damit, wie bei Sklovskij, ein aus Motiven zusammengesetztes quasi-neutrales Syntagma, das durch die künstlerische Bearbeitung zu einem jeweils spezifischen Sujet (Handlung) umgearbeitet wird. Sklovskij und Tomashevskij sehen die Fabel und das Sujet jedoch nicht als Stufen in einem Generationsprozess des Kunstwerks, die Fabel als neutrales Grundgerüst dient ihnen vielmehr dazu, die künstlerische Arbeit hervorzuheben (vgl. dazu Segre 1979, 78).

Durch die russischen Formalisten wird der Schritt von der Deskription bzw. Präskription zur Modellbildung vollzogen. Die Spezifizierungen der Analyseebenen der Erzählung lassen sich folgendermaßen zusammenfassen:

Ebene 1: Die Aristotelischen Geschehnisse werden in Motive zerlegt, die eine nicht weiter zerlegbare Einheit darstellen sollen. Diese Motive werden differenziert in

- a) gebundene und freie,
- b) statische und dynamische.

Ebene 2: Die Aristotelische Ebene des Mythos, die Ebene der Zusammenfügung, entspricht dem Sujet, das aber abgesetzt wird von

Ebene 3: der Fabel, die eine vorgestellte oder erschlossene „Normalreihenfolge“, d. h. eine logisch-kausale Anordnung der Motive darstellt, und dazu dient, Spezifika des Sujets zu verdeutlichen.

¹⁰ Englische Übersetzung für Fabel.

¹¹ Englische Übersetzung für Sujet.

3.2.2 Französischer Strukturalismus

3.2.2.1 Verallgemeinerung der histoire

Eine weitere Präzision erfahren die Erkenntnisse der russischen Formalisten durch die französische Erzählforschung der 60er Jahre, die sich an den Formalismus anschließt. Während sich Sklovskij und Tomashevskij mit konkreten literarischen Werken auseinandersetzten, wird hier der Schritt zur Verallgemeinerung des Narrativen getan. So geht Todorov (1966) davon aus, dass es sich beim Narrativen um nur einen Aspekt oder ein Element in literarischen oder anderen Werken handelt. Eine Erzählanalyse eines Werkes umfasst also nicht das ganze Werk, sondern nur das Werk insofern es Erzählung ist. Der récit wird von ihm nicht als Erzählung im Sinne eines konkreten Werkes verstanden, sondern als das Narrative. Damit wird der Schritt von der Konkretion zur Struktur vollzogen.

„Au niveau le plus général, l'œuvre littéraire a deux aspects: elle est en même temps une histoire et un discours. Elle est histoire, dans ce sens qu'elle évoque une certaine réalité, des événements que se seraient passés, des personnages qui, de ce point de vue, se confondent avec ceux de la vie réelle. Cette histoire aurait pu nous être rapportée par d'autres moyens; par un film, par exemple; [...] Mais l'œuvre est en même temps discours: il existe un narrateur qui relate l'histoire; et il y a en face de lui un lecteur qui la perçoit. A ce niveau, ce ne sont pas les événements rapportés qui comptent mais la façon dont le narrateur nous les a fait connaître“ (ebd., 126).

Todorovs Definition bringt entscheidende Veränderungen und Klärungen in den Diskurs der Narratologie. Die Geschichte (histoire), so wird es hier zum ersten Mal explizit gesagt, kann auch durch nichtsprachliche Medien erzählt werden.¹² Auf einen nichtsprachlichen Diskurs (discours) geht er nicht ein.

Außerdem hat die histoire für Todorov nichts mit einer idealen und genauen Reihenfolge der abgelaufenen Ereignisse zu tun. Er hält es für unmöglich, eine solche Reihenfolge aufzustellen, da sie immer eine Konstruktion sei, die von jemandem aus einem pragmatischen Grund vorgenommen wird: nämlich um zu sagen, was passiert ist. Auf der Ebene der Ereignisse existiere eine Geschichte nicht, sie sei abhängig davon, dass jemand sie wahrnehme und erzähle (ebd., 127). Entgegen der Annahme des „gesunden Menschenverstandes“ stellt Todorov die Erzählung auf den Kopf. Während man tagtäglich davon ausgeht, dass zunächst Ereignisse in einer bestimmten Reihenfolge mit bestimmten kausalen Verknüpfungen stattfinden, und diese dann erzählt werden, weist Todorov darauf hin, daß die

¹² Den gleichen Gedanken findet man bei Bremond (1964, 4): „..., toute espèce des message narratif, quel que soit le procédé d'expression qu'il emploie, relève de la même approche à ce même niveau. Il faut et il suffit qu'il raconte une histoire. La structure de celle-ci est indépendante des techniques qui la prennent en charge.“

Zusammenfügung der Ereignisse zu einer bestimmten Reihenfolge immer schon eine Funktion des Narrativen ist. Der Status der Fabel, die der *histoire* entspricht, und der von den Formalisten offengelassen wird, wird bei Todorov geklärt. Sie ist für ihn eine Konstruktion des Rezipienten.

Die *histoire* setzt sich nach Todorov aus zwei Funktionsebenen zusammen, aus der „Logik der Handlungen“ und den „Personen und ihren Beziehungen“. Damit löst er sich von der Handlungsfixierung, die bei Aristoteles und auch noch bei Tomashevskij gegeben ist. Denn sowohl Aristoteles als auch Tomashevskij betrachten in Hinblick auf die Zusammensetzung und den Ablauf der Geschichte nur die Geschehnisse oder Handlungen, denen sie die Personen unterordnen.

Der zweite Aspekt des literarischen Werkes, der *discours*, erweitert den Sujetbegriff, den man bei den Formalisten vorfindet, erheblich. Der *discours* beschreibt nicht nur die Anordnung der Ereignisse im Text, sondern vor allem auch die Position eines Erzählers in bezug auf die erzählten Geschichten.

So besteht sein Vorschlag für die Analyse des *discours* auch zu zwei Dritteln aus einer Analyse der Beziehungen des Erzählers bzw. der erzählenden Instanz zu den erzählten Ereignissen. Sie sollte nach Todorov vorgenommen werden, in bezug auf:

- Die Zeit der Erzählung: Hier soll das Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit untersucht werden.
- Die Aspekte der Erzählung, d. h. Fragen der Positionierung des Erzählers zum erzählten Geschehen.
- Den Modus der Erzählung: Wird das Geschehen gezeigt, d. h. direkt dargeboten, oder wird es erzählt, d. h. indirekt vermittelt?

Die Art der Darstellung wird also in den Vordergrund gerückt.

3.2.2.2 Hervorhebung des Diskurses und der Narration

Ein der Konzeption von Todorov sehr ähnliches, aber explizit dreigliedriges Konstruktionschema der Erzählung schlägt Gérard Genette (1972 und 1983, dt. 1994) vor. Er trifft die Unterscheidung zwischen „*histoire* (Geschichte - die Gesamtheit der erzählten Ereignisse), *récit* (Erzählung - der schriftliche oder mündliche Diskurs, der von ihnen erzählt) und *narration* (Narration - der reale oder fiktive Akt, der diesen Diskurs hervorbringt, also die Tatsache des Erzählens als solche)" (1994, 199). Die *narration* kann ungefähr mit Todorovs *discours* gleichgesetzt

werden, sie entfernt sich aber immer mehr vom Begriffsumfang des Sujets bei den russischen Formalisten, das als Analyseebene hier nicht mehr vorkommt.

Die Mittelposition der Erzählung (récit) ist für Genette ausschlaggebend, denn sie stellt das Zentrum seiner Betrachtungen dar, da einerseits Geschichte und Narration nur durch die Erzählung zugänglich seien und diese andererseits nur aus der Verknüpfung von Geschichte und Narration bestehe:

„Geschichte und Narration existieren für uns also nur vermittelt durch die Erzählung. Umgekehrt aber ist der narrative Diskurs oder die Erzählung nur was sie ist, sofern sie eine Geschichte erzählt, da sie sonst nicht narrativ wäre (man denke etwa an die Ethik Spinozas), und sofern sie eben von jemandem erzählt wird, denn sonst wäre sie (wie etwa eine Sammlung archäologischer Dokumente) überhaupt kein Diskurs“ (1994, 17).

Im Terminus narration setzt Genette zwar den realen Akt und den fiktiven Akt des Erzählens in eins, ist sich aber der Tatsache bewusst, dass sie sich unterscheiden. Der einzige Akt des Erzählens, von dem wir in bezug auf literarische Texte wissen könnten, sei immer durch diese Texte vermittelt. In den Texten verblieben Spuren des Erzählens, die als Verbzeiten oder Personalpronomen auf einen Erzähler hinwiesen. Als Teil des Textes könnten diese sprachlichen Anzeichen aber nie auf eine reale Tätigkeit des Erzählens verweisen, sondern immer nur auf eine fiktive (1994, 16f.). Über den realen Akt des Erzählens sage der Text also nichts. Auch Genette beschäftigt sich nicht mit realen Erzählakten, da sein Blick der literarischen Erzählung gilt, in der die narration immer fiktiv ist, und man über den realen Akt des Erzählens nicht einmal sagen kann, ob er in Teilen mit diesem fiktiven Akt übereinstimmt. Aber gerade in Hinblick auf die Videospiele, die durch das Spielen, also einen realen Akt, in Bewegung gesetzt werden, ist es wichtig, die Beziehungen zwischen dem fiktiven und dem realen Akt des Erzählens, die Genette in der Literatur ausmacht, genauer zu betrachten.

3.2.3 Filmwissenschaftliche Ansätze – die Frage nach der Medienunabhängigkeit des Diskurses

Die Allgemeinheit der histoire, wie sie von den Strukturalisten behauptet wird, sowie die Annahme der Möglichkeit eines außersprachlichen Erzählens sind die Voraussetzungen für strukturalistische bzw. neoformalistische Ansätze der Filmwissenschaft, sich mit der filmischen Narration zu beschäftigen. Für unseren Zusammenhang ist dabei vor allem die Diskussion um die Medienunabhängigkeit – sowohl der Geschichte als auch des Diskurses – von Interesse.

Gegenteilige Ansichten werden in dieser Frage von Seymour Chatman und David Bordwell vertreten. Chatman postuliert in *Story and Discourse* (1978), worin er sich in seinen Ausführungen über filmische und literarische Erzählungen vor allem auf die französischen Strukturalisten bezieht, die Medienunabhängigkeit des Diskurses, während Bordwell in *Narration in the Fiction Film* (1985), das vor allem Bezug auf die russischen Formalisten nimmt, davon ausgeht, dass der Diskurs je mediale Eigenheiten besitzt, die sich auch auf die Geschichte auswirken.

3.2.3.1 Chatman: Plädoyer für die Medienunabhängigkeit des Diskurses

Grundlegend für Chatmans Analyse ist ein vierzelliges Schema, das er in Anlehnung an Hjelmslevs Konzeption der Sprache aufstellt. Es unterscheidet die Substanz und die Form des Narrativen, wobei sowohl Substanz als auch Form wieder eine Ausdrucks- und eine Inhaltsebene haben:

| | Expression | Content |
|-----------|---|--|
| Substance | Media insofar as they communicate stories. [...] | Representations of objects and actions in real and imagined worlds, that can be imitated in a narrative medium, as filtered through the codes of the author's society. |
| Form | Narrative discourse (the structure of narrative transmission) consisting of elements shared by narratives in any medium whatsoever. | Narrative story components: events, existents, and their connections. |

(Chatman 1978, 27)

Die doppelte Teilung, die Chatman vornimmt, führt den Prozess der Modellbildung weiter. Die Trennung von Ausdruck und Inhalt ist seit Aristoteles in mehr oder weniger scharfer Form gegeben. Chatmans Trennung von Substanz und Form aber geht weiter. Sie löst die narrative Form, sowohl auf der Ebene des Diskurses (Ausdruck) als auch auf der Ebene der Geschichte (Inhalt), völlig von konkreten Gegebenheiten ab. Chatman beschreibt sowohl den Diskurs als auch die Geschichte als reine Form.

Für die Ebene der Geschichte bedeutet dies, dass in der Analyse nicht mehr von Geschehnissen oder Ereignissen gesprochen werden kann, sondern nur noch von abstrakten Elementen der Geschichte. Todorov spricht an, dass die Ereignisse und

die Personen einer Geschichte mit denen der Realität verwechselt werden könnten, Chatman zieht hier – zumindest auf der Ebene der Analyse – eine Grenze. Durch die Trennung von Storyelementen und wirklichen oder fiktiven Ereignissen wird auch die Frage nach der Vorgängigkeit obsolet, da sich die Analyse ausschließlich auf die Form richten kann.

Die Storyelemente Chatmans lehnen sich stark an die Elemente der *histoire* bei Todorov an. Wie dieser integriert Chatman nicht nur Handlungen in die Story, sondern auch Charaktere und räumliche Gegebenheiten (ebd., 32).

Die Formalisierung der Ebene des Diskurses in Chatmans Konzeption hat zur Folge, dass ihm mediale Unabhängigkeit zugesprochen wird – mediale Eigenschaften finden sich in der Substanz. Den Diskurs definiert Chatman als allen Medien gemeinsame Form und, im Gegensatz zu Todorov, ohne den Rückgriff auf einen Erzähler als: „the expression, the means by which the content is communicated“ (ebd., 19) und „an abstract class, containing only those features that are common to all actually manifested narratives“ (ebd., 27).

Ordnung und Auswahl der Storyelemente sind nach Chatman die wichtigsten Eigenschaften des Diskurses. Das Ergebnis der auswählenden und ordnenden Arbeit des discourse manifestiert sich im plot.¹³ Chatmans Plot-Definition entspricht genau der, die Tomashevskij für das Sujet vorlegte. Story und plot enthalten aber, so Chatman, nicht unbedingt die gleichen Ereignisse, denn Auswahl schließt prinzipiell auch Auslassung mit ein. Der plot könne Ereignisse nur implizieren, die erst durch die Interpretation des Rezipienten erschlossen werden und die story mitkonstituieren. Storykonstitution wird wie bei Todorov in die Hand des Rezipienten gelegt (ebd., 28).

Obwohl Chatman Auswahl und Ordnung als die wichtigsten Eigenschaften des discourse bezeichnet, widmet er sich ihnen doch in seiner Diskussion der story. Der plot wird damit auf die Inhaltsseite gestellt. Das Fundament seiner Behandlung des discourse bildet die Analyse der narration (im Sinne von Genette), d. h. der Analyse der Aspekte des Point-of-View und des Erzählerverhaltens. Damit entspricht sein Vorgehen dem Genettes, denn auch Chatman untersucht das Narrative zum einen in Beziehung zur story und zum anderen in Beziehung zur narration. Ein wesentlicher Unterschied ist, dass Genette die literarische Erzählung beschreibt, Chatman aber das Narrative als allgemeingültige Struktur.

¹³ Mit plot, wird in der englischsprachigen Literatur seit Forsters *Aspects of the Novel* (1927) die Handlungsführung bezeichnet.

Die Strukturen des Diskurses, entlehnt er jedoch, obwohl er ihnen Medienunabhängigkeit zuweist, der literaturwissenschaftlichen Forschung. Der Erzähler z. B. wird also nicht als literarische Erzählinstanz betrachtet, sondern als narrative Instanz im allgemeinen. Nach Chatman besitzt alles Narrative auch einen Erzähler. Die literaturwissenschaftliche Erzählforschung bildet scheinbar, vergleichbar der Rolle der Linguistik für die Semiologie¹⁴, das Paradigma, von dem ausgegangen wird.

3.2.3.1 Bordwell: Style als mediale Kategorie

David Bordwell (1985) löst sich in seiner Abhandlung über die Narration im Film weiter von der Literaturwissenschaft. Grundlage bilden aber auch für ihn literaturwissenschaftliche Konzeptionen. Er trennt in Anlehnung an die Terminologie und die Konzeption von Tomashevskij in *fabula*, *syuzhet* und *style*. *Fabula* und *syuzhet* entsprechen *story* und *plot* bei Chatman. Beide stellen abstrakte, medienunabhängige Kategorien dar. Eine neue Wendung bekommt Bordwells Entwurf durch die Kategorie *style*. Er sei im Gegensatz zum *syuzhet* nicht unabhängig vom Medium, sondern umfasse im Gegenteil die allgemeinen Darstellungsmittel (*devices*) des jeweiligen Mediums. Das *syuzhet* umfasse den Film im dramaturgischen Sinne, der *style* im technischen. Die *narration* schließlich sei der Prozess "whereby the film's *syuzhet* and *style* interact in the course of cueing and channeling the spectator's construction of the *fabula*" (ebd., 53).

Bordwells Konzeption der *narration* weist an einigen Punkten Ähnlichkeiten mit der Genettes auf. Da Bordwell die mediale Kategorie *style* mit in den Prozess der *narration* einbezieht, muss die *narration* in jedem Fall eine jeweils spezifisch medial geprägte Form annehmen – etwas, das Genette ebenfalls behauptet, allerdings mit dem Unterschied, dass er nur die Sprache als *narrationsfähig* betrachtet.

Da im vorliegenden Zusammenhang die Frage nach der Transmedialität der *narration* gestellt wird, lohnt es sich, einen genaueren Blick auf diese Interaktion, auf das Zusammenwirken von *style* und *syuzhet*, zu werfen.

Die abstrakte Ebene *syuzhet* sei die Anordnung und Präsentation der ebenfalls abstrakten Ebene der *fabula* entsprechend der Reihenfolge der Ereignisse im Film. Auf dieser abstrakten Ebene der *narration* hat der *style* keinen Platz. Er kommt erst zum Tragen, wenn tatsächlich in einem Medium erzählt wird, im Prozess der

¹⁴ Metz (1964, 89) weist auf den Vorbildcharakter der Linguistik für die Semiologie hin.

narration. Im Rezeptionsprozess arbeiteten syuzhet und style zusammen, damit der Rezipient die Fabel konstruieren kann.

Um weiterhin Abstraktion und Konkretion zu trennen, wäre hieraus zu schließen, dass der style das syuzhet präsentiert – d. h. die technischen Möglichkeiten bringen die dramaturgischen ans Licht – wie das syuzhet die fabula präsentiert. Bis zu einem gewissen Grade steht das mit Bordwells Sicht im Einklang. Er schreibt:

"Film technique is customarily used to perform syuzhet tasks - providing information, cueing hypotheses, and so forth. In the 'normal' film, that is, the syuzhet system controls the stylistic system - in Formalist terms, the syuzhet is the 'dominant'" (ebd., 52, Hervorhebungen B. N.).

Die Verwendung der Begriffe *customarily* und *normal film* weisen jedoch darauf hin, dass es auch anders geht, dass nämlich der style nicht im Dienst des syuzhets stehen muss, sondern auch eigene Wege gehen kann. Damit schließt Bordwell explizit das jeweilige Medium und seine spezifischen materialästhetischen Eigenschaften in die Narration mit ein. Dies aber kollidiert mit seinem Postulat der Medienunabhängigkeit des syuzhet.

Wenn style und syuzhet nur in Interaktion die Fabelkonstruktion, d. h. die Erstellung der Handlungsfolgen, ermöglichen, dann hat der style auch Einfluss auf die fabula. Die fabula wäre damit vom Medium, in dem sie erzählt wird, abhängig. Wäre dies der Fall, so würde in aufsteigender Linie dann das syuzhet als medienunabhängige Kategorie eine mediengebundene fabula präsentieren. Dieses wäre aber unmöglich, denn es könnte die medienabhängigen, aufgrund des style erschlossenen Teile nicht repräsentieren. Das syuzhet wäre keine eigenständige allgemeine Kategorie, sondern nur im Zusammenhang mit der jeweiligen Konkretisierung durch den style von Bedeutung für die Narration.

Als abstrakte, medienunabhängige Kategorie macht das syuzhet nur Sinn, wenn man davon ausgeht, dass die fabula aus dem syuzhet konstruiert wird, das wiederum durch den style dargeboten wird.

Es besteht aber auch die Möglichkeit einer Neukonzeption, in der man darauf verzichtet, vom Narrativen als medienunabhängiger Struktur auszugehen. Eine solche Annahme würde die narratologische Grundannahme, es gebe grundsätzlich medienunabhängige Konstruktionsprinzipien des syuzhet und die gleiche Geschichte sei in verschiedenen Medien erzählbar, negieren.¹⁵ Gleiche Geschichten

¹⁵ Siehe dazu auch: Stam, Burgoyne, Flitterman-Lewis, 1992, 74f: „Moreover, the inclusion of stylistic features makes it seemingly impossible to derive general patterns of composition which might be applied to a variety of narrative texts in different media.“

wären dann und nur dann möglich, wenn der style keinen Einfluss nähme. Unter dieser Prämisse wäre also keine generelle Übertragbarkeit von Geschichten in ein anderes Medium gegeben, sondern eine akzidentielle, vom Einzelfall abhängige. Dass Geschichten erzählt werden, wäre damit nicht in Frage gestellt, es könnten in den verschiedenen Medien nur nicht dieselben sein. Erzählforschung würde sich so auf den Vergleich der Erzählungen innerhalb der einzelnen Medien konzentrieren.¹⁶

Die dritte Möglichkeit bestände darin, anzunehmen, dass es allgemeine syuzhet-Muster gibt, die aber nur einen Teil der fabula-Konstruktion beeinflussen, der andere Teil wäre dann abhängig vom style, so dass die fabula einen allgemeinen Teil und einen medial bestimmten besäße. Eine solche Konzeption hätte den Vorteil, dass sie zwar die mediale Darstellung auch in Hinblick auf die Narration berücksichtigte, aber auch eine Durchlässigkeit zu anderen Medien gewährte.

Es ist vor allem das spezifische Forschungsinteresse, das die eine oder die andere Konzeption stützt, denn unter der Annahme, dass die Geschichte vom Rezipienten, der einer Erzählung immer in einem Medium begegnet, erschlossen wird, lässt sich keiner der eben durchgespielten Vorschläge verifizieren.

Durch die Frage, ob die Geschichte tatsächlich medienunabhängig sein kann, wird aber der Blick auf den Einfluss des erzählenden Mediums auf das, was erzählt wird, gelenkt. Der Gedanke der medialen (Un)gebundenheit der Geschichte sollte bei dem Vergleich der Erzählstrukturen von Filmen und Videospiele mitgedacht werden.

3.2.4 Zusammenfassung

Diese Tour-de-Force durch narratologische Ansätze bezüglich der Konstruktionsebenen der Erzählung erfordert eine Zusammenfassung und eine terminologische Klärung. In einem schematischen Überblick lassen sich die Ebenen der Erzählung folgendermaßen darstellen:

¹⁶ Ob ein solches Vorgehen nicht implizit von den Narratologen, die zwar behaupteten, über allgemeine Prinzipien der Erzählung zu sprechen, ihre Beispiele jedoch nur aus der Literatur beziehen, der Fall war und ist, ist eine Überlegung wert.

TABELLE 3.1: EBENEN DER ERZÄHLUNG

| | dargestellte Teile | „Geschichte“ | Ebene der Handlungsführung | Ebene der Darstellung (abstrakt) | mediale Darstellungs-komponente | Gesamtheit |
|-------------------|---------------------|--------------|----------------------------|----------------------------------|---------------------------------|----------------------|
| Aristoteles | Geschehnisse | Mythos | | | | Handlung (formal) |
| russ. Formalismus | Motive | Fabel | Sujet/ Handlung | | | Sujet (abstrakt) |
| Todorov | actions, personnage | histoire | discours | | | narratif (abstrakt) |
| Genette | evenements | histoire | narration | | | récit (konkret) |
| Chatman | events, existents | story | plot | discours | | narrative (abstrakt) |
| Bordwell | events | fabula | suyzhet | | style | film (konkret) |
| | | | narration | | | |

Einigkeit herrscht darüber, dass die Elemente der Geschichte (story/histoire/fabula) aus Ereignissen, Handlungen, Personen und Orten bestehen, die eine Beziehung zur Lebenswelt haben – der Begriff der Nachahmung bei Aristoteles und die Rede von der Evokation einer Realität bei Todorov deuten darauf hin. Dass die Geschichte aber nicht vorgängig und unabhängig von der Erzählung existiert, sondern aufgrund der im TEXT gegebenen Informationen vom Rezipienten erstellt wird, bzw. eine Zusammenfassung darstellt, ist ebenfalls inzwischen Kanon. Die Betrachtungsweise dieses Konstruktionsprozesses als lediglich geleitet von allgemeinen narrativen Mustern oder der medialen Manifestation kann als vom spezifischen Forschungsinteresse geleitet angesehen werden. Offen bleibt noch, welche Informationen der Text geben muss, damit eine Geschichte konstruiert werden kann.¹⁷

Bezüglich der Darstellung der Ereignisse im Film bzw. im sprachlichen Text gehen die Konzeptionen auseinander. Die Ebene der Handlungsführung (plot/syuzhet/mythos) bezieht sich auf die Anordnung der Ereignisse im TEXT. Plot bedeutet in der wörtlichen Übersetzung Handlungsführung, man könnte also sagen, dass der Leser/Zuschauer durch den Plot in eine bestimmte Richtung gelenkt wird, so dass er die Geschichte konstruieren kann - oder dass er daran gehindert wird. Plot oder Syuzhet sind statisch. Sie sind die Manifestation einer Handlungsführung durch den Diskurs. Und der Begriff Plot wird zum einen zur Übersetzung des russischen Begriffs Sujet gebraucht (s. o. und Stam, Burgoyne, Flitterman-Lewis, 1992, 71) und bezieht sich damit auf die Definition von Tomashevskij,

d. h. auf die tatsächlich gegebene Anordnung der Ereignisse im TEXT. Zum anderen findet sich auch das Kompositum Plot-Model, das auf die „Gesetze des Handlungsaufbaus“ bei Sklovskij referiert. Es stellt also ein Modell der Handlungsführung bzw. ein Erzählmodell dar. Erzählmodelle jedoch beziehen sich nicht auf tatsächlich gegebene Ereignisse im TEXT, sondern stellen eben ein Modell für die möglichen Anordnungen von Ereignissen in einem TEXT dar.

Der Begriff Diskurs bei Todorov und Chatman geht über die Reichweite des Begriffs Sujet hinaus. Er umfasst nicht nur die Handlungsführung, sondern auch die Erzählsituation, d. h. den Erzähler, die Fokussierung der Ereignisse und den Modus

¹⁷ Dieser Fragestellung wird im nächsten Kapitel nachgegangen.

des Erzählens,¹⁸ so dass Genette – ebenso wie Bordwell – einen anderen Begriff verwendet und diese Ebene *narration* nennt. Sowohl Diskurs als auch *Narration* stellen die prozessuale Komponente in den Konzeptionen der Erzählung. Während der Plot das Ergebnis der Handlungsführung darstellt, erstellen Diskurs oder *Narration* diese erst.¹⁹ Die Konzeptionen von Todorov und Chatman unterscheiden sich von Genettes und Bordwells darin, dass erstere die Rolle des Erzählers im Diskurs hervorheben, während letztere den Erzähler nur als einen Aspekt der *Narration* betrachten (Genette) bzw. ganz ablehnen (Bordwell). Der Erzähler ist für Todorov und Chatman derjenige, der die Erzählung ausführt, d. h. erzählt. Er ist Urheber der Erzählung, derjenige, der die Handlungen von einer bestimmten Position aus anordnet, so dass sich schließlich der Plot ergibt. Todorov bezieht sich dabei nur auf die literarische Erzählung, da er keine anderen untersucht. Chatman jedoch konzeptioniert die Erzählsituation im allgemeinen nach Maßgabe der für literarische Erzählungen entwickelten Instrumentarien und Begrifflichkeiten. Auch wenn letztlich der genaue Einfluss medialer Komponenten auf die Geschichte nicht zu klären ist, so weist doch Bordwells Kategorie des *Style* auf jeden Fall darauf hin, dass bei der Übernahme von literaturwissenschaftlichem Analyseinstrumentarium für die Analyse anderer Medien, wie des Films oder der Videospiele, immer darauf zu achten, mediale Differenzen nicht auszublenden oder einzuebnen (vgl. Bordwell 1985, 61f.).

¹⁸ Der Begriff *Erzählsituation* stammt, wie in der Einleitung gesagt, von Stanzel (1969) (vgl. auch Stanzel 1979) und umfasst diese drei Aspekte. Bei der *Erzählsituation* handelt es sich nicht um eine reale Situation des Lesens oder Erzählens, sondern um eine fiktive.

¹⁹ Es sei an dieser Stelle nochmals auf die prozessuale Konzeptionierung des Mythos bei Aristoteles hingewiesen.

4. Inhaltsebenen im Videospiele

Der evidente Unterschied zwischen einer literarischen oder filmischen Erzählung und einer Erzählung des Videospiele liegt darin, dass ein Film eine Handlung darstellt, ohne dass die Zuschauer diese beeinflussen können, während das Videospiele darauf aufgebaut ist, dass die Spieler in die Handlung eingreifen, d. h. aus einem vorbestimmten Repertoire von Handlungen wählen. Kommen zwischen Literatur und Film mediale Unterschiede insbesondere auf der Ebene des Diskurses zum Tragen, da es sich einmal um eine sprachliche, einmal um eine audiovisuelle Darstellung handelt, so liegt die Differenz zwischen Videospiele und Literatur bzw. Film insbesondere in der unterschiedlichen Produktionsweise des Sujets, das sich im Videospiele aus vorgegebenen und ausgeführten bzw. auszuführenden Handlungen zusammensetzt. Der Zugang zur Diegese¹ in Literatur und Film, der sich durch Lesen bzw. Ansehen vollzieht, findet keinen Niederschlag im Dargestellten. Im Gegensatz dazu erfolgt der Zugang zur Spielwelt über das Betätigen eines Controllers, was wiederum bestimmte Ereignisse in der Diegese auslöst. Die Rezeptionsweise beeinflusst also das Dargestellte, bringt es zum Teil mit hervor.

So bildet das Sujet das Scharnier zwischen Inhalt und Darstellung. Die Grenze zwischen der Inhaltsebene und der Darstellungsebene verläuft innerhalb der Ebene der Handlungsführung. Die Geschichte, die nur aus dem Text erschlossen werden kann, gehört nach Todorov eindeutig zum Inhalt. Sie beantwortet die Frage, was erzählt wird. Das Sujet, d. h. die Handlungsführung, hingegen kann sowohl als Ebene des Inhalts als auch als Ebene der Darstellung angesehen werden. Denn betrachtet man es strukturell als Zusammenfügung der tatsächlich gegebenen Teile im Text, so wird die inhaltliche Komponente betont,² betrachtet man es prozessual als die Ordnung oder Umordnung der Teile der Geschichte, so wird die kompositorische Komponente betont.

Trotz dieser Verschränkungen werde ich – der analytischen Klarheit geschuldet – versuchen, die Ebenen zunächst getrennt voneinander zu analysieren. In diesem Kapitel sollen die Videospiele in Hinblick auf die narrativen Ebenen der Geschehnisse, der Geschichte und des Sujets beschrieben werden,³ oder anders: Es wird untersucht, ob und wie sich Videospiele mit den Begrifflichkeiten der narratologi-

¹Diese erzählte Welt, die Diegese, ist zu unterscheiden von der Diegesis, der indirekten Nachahmung im Gegensatz zur Mimesis. Der Begriff „Diegese“ wurde von Souriau (1948) geprägt, er bezeichnet „all das, was den Film, insoweit er etwas darstellt, betrifft. Diegetisch ist alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört“ (ebd., dt., 151).

²Nur damit lässt sich erklären, dass Chatman (s.o.) die Analyse des *plot* unter dem Aspekt der *story* vornimmt.

³Darstellung und Narration sind Thema des Kapitels 5.

schen Modellbildung modellieren lassen. Da Konkretion bei diesem Vorhaben notwendig ist, werde ich mich auf ein Beispiel, nämlich TOMB RAIDER, beziehen. Die hier gewonnenen Ergebnisse zur Funktion der narrativen Ebenen werden in den Kapiteln 7 und 8 mit weiteren Spielen abgeglichen und, wenn notwendig, modifiziert.

4.1 Gegebenheiten und Geschehnisse

Die unterste Ebene einer Erzählung bildet, wie in Tabelle 3.1 dargestellt, die Ebene der dargestellten Teile. Bei der Beschreibung dieser Teile werde ich mich dem Vorschlag Chatmans anschließen und sie in *events* (Geschehnisse) und *existents* (Gegebenheiten) unterteilen. Chatman unterteilt Geschehnisse weiterhin in *actions* (Handlungen) und *happenings* (Vorkommnisse), die Gegebenheiten in *setting* (ich werde den Begriff beibehalten) und *characters* (Figuren). Handlungen bestimmt er dadurch, dass etwas Gegebenes (zumeist wird es eine Figur sein) diese ausführt, während ein Vorkommnis der Figur zustößt. Setting und Figuren werden über die Ausführung plot-signifikanter Handlungen differenziert (vgl. Chatman, 1978, 32). Ein Passant am Straßenrand in einem Adventure-Spiel wäre demnach dem Setting zuzurechnen, gibt er allerdings eine für den Spielverlauf relevante Auskunft, so wäre er eine Figur.

Geschichte und Sujet setzen sich im TEXT auf je verschiedene Weise aus verschiedenen Geschehnissen im Zusammenspiel mit den Gegebenheiten, d. h. Personen und Setting, zusammen. Die Geschehnisse nehmen eine Reihenfolge ein, die in der Geschichte und dem Sujet gleich oder unterschiedlich sein kann.

Auch wenn die Geschehnisse, wie in Kapitel 3 gesagt, in einem Abhängigkeitsverhältnis zur Geschichte stehen, möchte ich zunächst versuchen, ohne Rückgriff auf ein Konzept der Geschichte nur aus den Angaben des Spiels heraus zu beschreiben, was in TOMB RAIDER geschieht. Auf einer ganz einfachen Ebene lässt sich sagen: In TOMB RAIDER wird eine Welt mit bestimmten Gesetzmäßigkeiten dargestellt. Wenn das Spiel gespielt wird⁴, ereignet sich etwas in dieser Welt. Diese Geschehnisse und die Welt sind zu sehen.

Am Ende eines jeden Levels des Spiels erscheint ein Ergebnisprotokoll, das – ohne explizit auf ein Konzept der Geschichte zu verweisen – einen ersten Anhaltspunkt zur Wertigkeit der einzelnen Geschehnisse bietet. Es nennt die Zahl

⁴ Damit eine Erzählung vollständig ist, muss sie gelesen werden, ebenso muss das Spiel gespielt werden.

der getöteten Gegner (Kills), der aufgehobenen Gegenstände (Pickups) sowie der gefundenen Geheimnisse (Secrets), wobei bei den Geheimnissen die mögliche Gesamtzahl angegeben wird, bei den Kills und Pickups nicht. Außerdem gibt diese Tabelle noch an, wieviel Zeit zum Absolvieren des Levels benötigt wurde.

Die Tabelle hebt also nur wenig, von dem, was passiert, als nennenswertes Geschehnis hervor, und differenziert so zwischen den Geschehnissen. Die in der Ergebnistabelle aufgeführten Handlungen werde ich in Anlehnung an den Ereignisbegriff bei Lotman im folgenden Ereignisse nennen. Die Ereignisse unterscheiden sich von den einfachen Geschehnissen dadurch, daß sie etwas Besonderes bezeichnen (hier im Hinblick auf die Nennung in der Ergebnistabelle). Sie haben Informationswert. Die Handlungen, die Lara ausführt, wie laufen, springen, schwimmen und schießen, werden nicht als Ereignisse gewertet. Sie finden ihren Niederschlag nur in der benötigten Zeit. Bezieht man auch diese Handlungen und die Gegebenheiten in eine Tabelle mit ein, so ergibt sich das folgende Bild:

| Gegebenheiten | Handlungen des Avatars | |
|--|--|---|
| | Bedingungen | Ergebnisse |
| a) Setting: - Umgebung - Gegenstände b) Figuren - Gegner (verschiedene Tiere und Monster) - Jacqueline Nadla & ihre Angestellten - Lara Croft | - laufen - springen - schwimmen - schießen - Gegenstände benutzen <i>sehen</i> <i>hören</i> | - Geheimnisse finden - Gegner töten (- Gegenstände finden) -Gegenstände aufnehmen: a) Medipacks, Waffen & Munition, b) „Schlüssel“ |

Die hier aufgeführten Teile, die sich nur auf die Diegese beziehen,⁵ stehen in einem komplexen Bedingungsgefüge zueinander.

Das Setting bezeichnet die Welt, in der sich die Vorkommnisse und Handlungen abspielen. Es bildet den Hintergrund, vor dem etwas geschieht, nimmt aber allein

⁵ Die Art der Hervorbringung und Darstellung steht im nächsten Kapitel im Vordergrund. Deshalb werden die Handlungen des Spielers, die dazu beitragen, die Geschehensabläufe mit hervorzubringen, erst dort analysiert.

durch seine Gegebenheit Einfluss auf die Geschehnisse. So kann Lara ihre Fortbewegungsmöglichkeiten nur in Abhängigkeit von der jeweiligen Umgebung einsetzen. Sie kann im Wasser nicht laufen, sondern nur schwimmen, auch durch eine Mauer kann sie nicht laufen, also muss sie hinüberspringen. Auch Gegenstände können nur aufgenommen werden, wenn sie in der Umgebung gefunden werden. Das Setting determiniert die Geschehnisse nicht vollständig, begrenzt oder ermöglicht sie aber teilweise.

Das Setting führt keine für die Geschichte relevanten Handlungen aus. Möglicherweise ist dies der Grund dafür, dass die Rolle des Settings in den meisten Erzähltheorien vernachlässigt wird. Chatman betont zwar, „[that] Stories only exist where both events and existents occur“ (Chatman 1978, 113), der Ausdruck *existents* bezieht sich jedoch, wie oben erläutert, nicht nur auf das Setting, sondern auch auf Figuren. Bordwells Definition der *fabula* als „the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field“ (Bordwell 1985, 49) bezieht die Umgebung mit ein, expliziert aber seine Bedeutung nicht.⁶

Die in der Tabelle als *Gegner* aufgeführten Figuren haben nur das Ziel, Lara zu töten. Wenn sie dieses Ziel erreichen, so hat dies Signifikanz für den Plot, er ist damit zu Ende. Außerdem wird in der Ergebnistabelle des Spiels das Töten der Gegner als Ereignis aufgeführt, es bekommt also im Gegensatz zum erfolgreichen Überqueren einer gefährlichen Schlucht Informationswert zugesprochen. Aus diesen Gründen habe ich die Gegner unter der Kategorie Figuren aufgeführt. Die gefährliche Schlucht hingegen zähle ich zum Setting, denn auch wenn Lara hineinstürzen kann und der Sturz zum Tod führt, so wurde die todbringende Handlung von Lara ausgeführt, nicht von der Schlucht.

Jacqueline Nadla und ihre Angestellten haben andere Funktionen als die Gegner. Jacqueline bringt durch ihren Auftrag die Geschichte ins Rollen und lenkt sie an einigen Stellen um. Auf ihre Funktion sowie auf den Avatar wird an den entsprechenden Stellen eingegangen.

Lara hat ein gewisses Repertoire an Fortbewegungs- und Handlungsmöglichkeiten. Ihre Ausführung ist notwendig, um Lara auf Gegner treffen, Geheimnisse finden und Gegenstände aufnehmen zu lassen.⁷ Die Gegenstände, die Lara aufgenommen hat, können in unterschiedlichen Funktionen eingesetzt werden. Die

⁶ Ich werde im nächsten Abschnitt darauf zurückkommen.

⁷ Dass sie die Gegenstände findet, bevor sie sie aufnimmt ist eine notwendige Bedingung und steht deshalb in der Tabelle nur in Klammern.

Medipacks dienen dazu, Verletzungen, die Lara sich bei der Fortbewegung oder im Kampf zuziehen kann, zu kurieren, damit ihr Gesundheitszustand stabil bleibt⁸ und sie sich auch weiterhin bewegen und in der Umgebung durchsetzen kann. Waffen und Munition sind notwendig, um weitere Gegner erschießen zu können. Das Benutzen dieser Gegenstände unterstützt also die Grundfertigkeiten. Sie dienen dazu, die Zeit, die Lara im Spiel bleibt, zu verlängern, oder anders gesagt, die *Möglichkeitsbedingungen* für das Spiel zu erhalten. Zwischen den Fortbewegungsmöglichkeiten und dem Aufnehmen der Medipacks und Waffen besteht ein Funktionskreislauf.

Die „Schlüssel“, die aufgenommen werden können, haben die Funktion, Mechanismen in Gang zu setzen, die das Fortsetzen des Weges ermöglichen oder umgekehrt: Damit das Sujet sich in der Zeit und auch im Raum weiterentwickelt, sind bestimmte Ereignisse notwendig. So müssen z. B. auf Level 4 (The Lost Valley) von TOMB RAIDER drei Zahnräder gefunden und in eine Maschine eingesetzt werden, damit ein Tor sich schließt und einen Fluss absperrt, was es ermöglicht, den Zugang zum Grab vom Qualopek mit einem Teil des Scions zu finden. D. h. bestimmte Ereignisse, nämlich das Einsetzen der „Schlüssel“, sind immer notwendig, um das nächste Level zu erreichen. Durch diese Ereignisse wird nicht nur der Funktionskreislauf der Bewegung aufrecht erhalten, das Spiel wird vielmehr in eine bestimmte Richtung gelenkt. Im Sinne einer Handlungslogik bilden die „Schlüssel“ also Mittel, um einen Zweck zu erreichen. Ihr Aufnehmen und Einsetzen ist nach Tomashevskijs Terminologie eine *gebundene* Handlung, denn ohne die Schlüssel kann die Kette der Geschehnisse nicht fortgesetzt werden. Ihre Bedeutung und Wertigkeit bekommen die einzelnen Gegenstände durch den Rahmen, in den sie gestellt werden. Es handelt sich sowohl bei den bewegungsorientierten Gegenständen als auch bei den ergebnisorientierten jeweils um eine handlungsorientierte Mittel-Zweck-Relation. Die „Schlüssel“ haben jedoch nicht nur innerhalb einer Handlungslogik einen Platz, sondern verweisen auch auf eine narrative Logik, da sie für die Abfolge der Geschehnisse, also für die Geschichte von Bedeutung sind.

Die Geheimnisse in TOMB RAIDER unterliegen nicht der Handlungslogik, sie bilden Extras. Um sie zu finden, sind die Fortbewegungsmöglichkeiten ebenfalls nötig. Die Geheimnisse aber haben im Bedingungsgefüge der Geschehnisse keine weitergehende Funktion. Ein Geheimnis gilt als gefunden – und hier kann man sich

⁸ Der Gesundheitszustand wird durch einen Balken am oberen rechten Bildrand angezeigt.

wieder auf das Ergebnisprotokoll beziehen –, wenn ein bestimmter als „geheim“ definierter Raum betreten wird.⁹ Diese Räume haben nur einen Eingang, durch den sie auch wieder verlassen werden müssen. Sie bilden sowohl im handlungslogischen als auch im räumlichen Sinn Sackgassen, nicht aber im Sinn der Ergebnistabelle, denn hier wird das Auffinden eines Geheimnisses registriert, und während des Spielens wird das Eintreten in diese Räume mit Musik quittiert.

Zurückzuführen sind diese geheimen Räume auf das sogenannte *Easter Egg* von Warren Robinett. Er programmierte im Spiel ADVENTURE (Atari, 1978) einen Raum, von dessen Existenz die Firma Atari, für die er arbeitete, nichts wusste. Der Raum gehörte nicht zur Geschichte des Spiels, denn man fand in ihm nichts, was man im Spiel auch weiterhin verwenden konnte, sondern nur den Namen „Warren Robinett“ (vgl. Kent/ Horwitz/ Fiedler, Thomas Jr. the 70ies, 1979, Herman 1997, 43f.). Der Anlass für die Programmierung dieses Raumes war die Praxis der Firma Atari, die Namen der Programmierer nicht mehr zu nennen, sondern alle Spiele nur noch unter dem Firmennamen zu veröffentlichen.

Die Existenz der Geheimnisse ist also ursprünglich nicht einer narrativen Logik zu verdanken, sondern, wenn man so will, einer Logik des Urheberrechts bzw. der Produktionspraxis. Die Geheimnisse wurden jedoch in der Nachfolge von ADVENTURE auch weiterhin und unabhängig von der Produktionspraxis in die Spiele eingefügt, so dass sie inzwischen als genrespezifisches Merkmal in die narrative Struktur der Spiele eingeschrieben sind.

4.2 Die Geschichte

Ein Geschehnis kann durch die Auswahl einer Ergebnistabelle zu einem Ereignis werden. Aber auch eine Geschichte wählt aus möglichen Geschehnissen aus und ordnet nur einige von ihnen in der Geschichte an. Diese Auswahl geschieht in Abhängigkeit von der Logik der Geschichte – eine Vorgängigkeit der Ereignisse vor der Geschichte wird, wie in Kapitel 3 dargestellt, von der Narratologie bestritten.

Sowohl der Spieler als auch die Programmierer müssen mit dem Modell einer bestimmten Ereignisabfolge arbeiten, um eine gespielte Geschichte oder ein narratives Spiel zu erzeugen.¹⁰ Dieses Modell entspricht in vielen Videospiele und

⁹ In TOMB RAIDER findet man in diesen Räumen außerdem einen Gegenstand, der aber in der Kategorie „Pickup“ gewertet wird.

¹⁰ Um zu entscheiden, ob dieses Modell bewusst als solches eingesetzt wird, oder ob lediglich ein allgemeines narratives Verständnis zur Konstruktion einer Geschichte dient, müssten empirische Befragungen durchgeführt werden. Ich (re)konstruiere die Bedeutung und Form der Geschichte hier aus den im TEXT gegebenen Anhaltspunkten.

auch in TOMB RAIDER dem Modell der klassischen geschlossenen Form, die man zuerst bei Aristoteles (1982) findet. Seine Beschreibung der Tragödie als „Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung von bestimmter Größe,“ (ebd., 19) mit Fabeln, die „dramatisch sind[,] und sich auf eine einzige, ganze und in sich geschlossene Handlung mit Anfang, Mitte und Ende beziehen“ (ebd., 77), kann heute als kanonisches Erzählmodell gelten. Denn nicht nur beschreibt diese Formel recht gut, was im landläufigen Sinn unter einer Erzählung verstanden wird, das aristotelische Modell wird auch über alle Mediengrenzen hinaus z. B. als Leitlinie zum Verfassen „guter“ Drehbücher benutzt (vgl. dazu Field/ Märthesheimer/ Längsfeld 1987).

Worauf Aristoteles mit obiger Bestimmung der Tragödie vor allem abzielt, und was auch in den Drehbuchhandbüchern und dem alltäglichen Umgang mit Erzählungen wieder aufgenommen wird, ist die Form des Ablaufs einer Nachahmung, oder anders gesagt, die Form der Geschichte, die einen Anfang, eine Mitte und ein Ende hat. Es ist ein sehr einfaches, aber, wie sich zeigen wird, sehr wirkungsmächtiges Erzählmodell, das auf Geschlossenheit und Handlung aufbaut. Bevor auf seine Bedeutung für die Videospiele näher eingegangen wird, soll zunächst ein genauerer Blick auf dieses Modell und seine Weiterführung in der strukturalistischen Erzählforschung geworfen werden.

4.2.1 Geschlossenheit der Handlung

„Die Nachahmung von Handlung ist der Mythos. Ich verstehe unter Mythos die Zusammensetzung der Geschehnisse.“ (Aristoteles 1982, 19). Der Mythos ist für Aristoteles ist der wichtigste Teil der Dichtkunst. Er lässt die geschlossene Handlung entstehen. Ihm werden die einzelnen Geschehnisse untergeordnet, deren Zusammensetzung auf den Abschluss und die Geschlossenheit abzielt. Dabei stellt Aristoteles Handlung und Geschehnis gegenüber. Auf der Ebene des Inhalts setzt er Einzelteile, die Geschehnisse, an, die erst durch ihre Zusammenfügung eine Handlung, ein Ganzes, bilden. Nicht die Einzelteile führen zur Handlung, d. h. zum Ganzen, es ist vielmehr umgekehrt: Das Ziel, zu dem die Einzelteile führen, bestimmt die Einzelteile, die sich durch die Arbeit des Mythos zu einer zielgerichteten Handlung zusammensetzen (ebd., 77).¹¹ Die Zusammensetzung der

¹¹ Die vorhandene oder nicht vorhandene Unterordnung der Ereignisse unter ein Ziel macht für Aristoteles einen Unterschied zwischen Geschichtsschreibung und Epik aus. In der Geschichtsschreibung wird ein bestimmter Zeitraum dargestellt, in der Epik aber eine bestimmte Handlung (Aristoteles, 1982, 77).

Geschehnisse ist also auch immer ein Prozess der Auswahl. Nur diejenigen Geschehnisse, die in die Konzeption der geschlossenen Handlung eingepasst werden können, werden aus allen möglichen Geschehnissen ausgewählt und dann angeordnet. Die Erzählung wird dadurch eher vom Schluss, konkret: vom Abschluss der Handlung, bestimmt, als von der Abfolge der Geschehnisse, die zu einem Ergebnis führt.

Zufälligkeiten und episodische Erzählungen, die nicht dieser rigorosen Geschlossenheit unterliegen, lehnt Aristoteles ab, alle Teile sollten nach „Notwendigkeit“ oder „Wahrscheinlichkeit“ (ebd., 35) auseinander hervorgehen. Kausalität oder Handlungslogik bilden demnach die entscheidenden Verknüpfungselemente der einzelnen Geschehnisse. Auch die Inhalte werden von der Handlungslogik bestimmt. Die Tragödie sei „nicht Nachahmung von Menschen, sondern von Handlung und Lebenswirklichkeit“ (ebd., 21). Auch die Charaktere werden den Handlungen untergeordnet, Charaktereigenschaften zeigten sich nur durch die Handlungen, die auf ein bestimmtes Lebensziel - Glück oder Unglück - zulaufen (ebd.). Die Geschlossenheit und die Handlung sind es, die die aristotelische Konzeption der Erzählung bestimmen, wobei die Handlung erst zu einer Handlung wird, wenn sie geschlossen ist, d. h. ihr Ziel erreicht hat.

Dieses Modell, von dem Aristoteles selbst eine eingeschränkte Medienunabhängigkeit behauptet – er bezieht es, wie in Kapitel 3 ausgeführt, auf Drama und Epos –, lässt sich auf neuere Formen des Erzählens, wie z. B. den Roman, nicht in jedem Fall anwenden, da Romane, wie z. B. der Nouveau Roman, nicht immer die Geschlossenheit und auch nicht die Handlungsorientierung aufweisen, die dem Modell von Aristoteles zugrunde liegen. Insbesondere Beschreibungen von Gedanken und Assoziationen lassen sich nur schwer mit den Aristotelischen Termini fassen. Es lassen sich jedoch Ähnlichkeiten zwischen der Aristotelischen Konzeption und Modellen einfacher Erzählungen, wie z. B. Märchen, ausmachen. Die Funktionalität dieser Modelle lehnt sich an die Aristotelischen Prinzipien der Handlung und der Geschlossenheit an (s.u.). Auch den Videospiele kommt das Aristotelische Modell aufgrund der Handlungsorientierung nahe. Brenda Laurel (1990) geht sogar soweit, den Umgang mit dem Computer im allgemeinen mit dem Aristotelischen Modell des Dramas zu beschreiben, ein Vorschlag, der bis zu einem gewissen Grad berechtigt ist und an einigen Punkten auch ausgesprochen überzeugend wirkt, jedoch auch oftmals zur Ausblendung von Differenzen führt. Laurel gibt drei Punkte an, die dafür sprächen, das dramatische Modell einem narrativen vorzuziehen. Sie bezieht sich dabei sowohl auf den Darstellungsmodus als auch auf die Form des Inhalts.

Der erste Punkt betrifft die Darstellung und die Rezeption, sie schreibt:

„*Enactment*, meaning to act out rather than to read. Enacted representations involve direct sensing as well as cognition. To state it more simply, the stuff of narrative is *description*, while the stuff of drama is *action*“ (Laurel, 1990, 94).

Dieser Punkt ist so berechtigt wie undifferenziert. Die Gegenüberstellung von *acting out* und *reading*, also von Spielen (oder Aufführen) und Lesen, vermischt die Produktions- und Rezeptionsseite des Dramas und der sprachlichen Erzählung, denn entweder müssten auf der Produktionsseite Spielen und Schreiben oder aber auf der Rezeptionsseite Zuschauen und Lesen einander gegenübergestellt werden. Der Zuschauer im Drama führt nichts auf, er wohnt einer Aufführung bei und diese Art der Rezeption unterscheidet sich vom Lesen.

Der Ausdruck *stuff* im zweiten Teil der Erklärung muss, damit er einen Sinn ergibt, auf den Darstellungsmodus bezogen werden und nicht auf das Dargestellte, da Erzählungen zumeist keine Beschreibungen erzählen, sondern Handlungen beschreiben, während im Drama durch Handlungen dargestellt wird. In dieser Hinsicht haben Videospiele durchaus eine Nähe zur dramatischen Darstellung. Auf die Implikationen des Unterschieds zwischen Spielen und Schreiben sowie Zuschauen und Lesen, die sich z. B. in unterschiedlichen Zeitbezügen zwischen dem Dargestellten und der Darstellung manifestieren, werde ich im nächsten Kapitel zurückkommen.

Laurels weitere Unterscheidungspunkte zwischen dramatischen und narrativen Modellen beziehen sich auf die Form des Dargestellten. Sie schreibt dem Drama *intensification* und *unity of action* zu, während sie der literarischen Erzählung *extensification* und *episodic structure* zuordnet. Diese Unterscheidungen trennen nicht das Drama von anderen literarischen Formen, sondern laufen durch die beiden Gattungen¹² hindurch. Ebenso wie sich *extensification*, ein Prozess, den sie vor allem auf die Ausdehnung von Zeit bezieht, nicht nur bei James Joyce und Virginia Woolf (Laurels Beispiele) durch die Beschreibung von Wahrnehmungsdetails und Gedanken zeigt, sondern z. B. auch in den Stücken Becketts, liegen episodische Dramen (z. B. Schnitzlers *Reigen*) und geschlossene literarische Erzählungen vor. Diese geschlossenen literarischen Formen sind der Ausgangspunkt für die klassische strukturalistische Erzählforschung, deren Ergebnisse durchaus für die Beschreibung von Videospiele nutzbar gemacht werden können. Ich werde im folgenden auf sie eingehen.

¹² Da sich Laurels Unterscheidung hier auf die Form des Inhalts bezieht und nicht auf die Präsentationsform, kann das Drama in diesem Punkt als literarische Gattung bezeichnet werden.

4.2.2 Funktionale Erzählmodelle

Die strukturalistische Erzählforschung der 60er Jahre (Bremond, Todorov, Greimas, Barthes) konzentriert sich vor allem darauf, Erzählmodelle zu entwickeln. Als ihr Vorläufer kann die Märchenforschung Vladimir Propps gelten.¹³

4.2.2.1 Die Märchenanalyse Propps

Propp untersucht in der *Morphologie des Märchens* (1928) einen überlieferten Stoff – das russische Zaubermärchen. Er betrachtet die einzelnen Motive der Märchen jedoch nicht in Hinblick auf ihre (mythologische) Bedeutung, wie es z. B. sein Vorläufer Veselovskij getan hatte, sondern nur in Hinblick auf ihre Funktion für die syntagmatische Entwicklung des Märchens.¹⁴ Aus einem Korpus von 100 russischen Zaubermärchen abstrahiert Propp Grundformen der Märchen.¹⁵ Als wesentlicher Bestandteil der Grundform gelten ihm dabei 31 für das Fortschreiten des Märchens relevante Handlungseinheiten, die er "Funktionen der handelnden Personen" (Propp, 1928, 26) nennt. Verbunden mit sieben "Handlungskreisen", die bestimmten Personen zugerechnet werden (vgl. ebd., 79-83), und einigen Hilfsfunktionen bilden die Funktionen die Grundstruktur eines jeden Zaubermärchens.

Mit Cesare Segre (1980, 83) lässt sich sagen, dass sich die hier ausgearbeiteten Prinzipien zum Ablauf und zur Entwicklung des Narrativen auf einer höheren Abstraktionsebene als der der Geschichte bewegen. Ist die Geschichte durch Umordnung der Geschehnisse aus dem Sujet abstrahiert, werden zur Modellbildung aus der Geschichte, als der Abfolge inhaltlicher Einheiten durch eine weitere Abstraktion neue Einheiten – die Funktionen – gewonnen. Sie bilden, wie der Name schon sagt, ein Modell für das Funktionsgefüge der Erzählung.

Die Funktionen haben für Propp Vorrang vor den Handlungskreisen, d. h. nur einigen Funktionen werden bestimmte Handlungskreise zugerechnet, andere funk-

¹³ Ein direkter Bezug zu Aristoteles liegt weder bei Propp noch bei den genannten Strukturalisten vor. Die Wiederkehr der Aristotelischen Prinzipien der Handlung und der Geschlossenheit wird jedoch deutlich werden.

¹⁴ Die fehlende Berücksichtigung der Semantik wird ihm später von Lévi-Strauss (1955) vorgehalten. Lévi-Strauss führt in seiner exemplarischen Analyse des Oedipus-Mythos diesen auf die Basis eines Bedeutungsunterschiedes zurück. Vgl. zur semantischen Fundierung der Systematik auch Greimas, Kapitel 6.

¹⁵ Weitere 350 Märchen benutzte er zur Überprüfung seiner Thesen.

tionieren ohne diese Zuschreibung. Die Funktionen und ihre zugehörigen Handlungskreise¹⁶ lauten im einzelnen:

1. Zeitweilige Entfernung (Familienmitglied), 2. Verbot (Held, Familienmitglied, passiv), 3. Verletzung des Verbots (Held, Familienmitglied), 4. Erkundigung (Gegenspieler), 5. Verrat (Gegenspieler, passiv, Verräter), 6. Betrugsmanöver (Gegenspieler), 7. Mithilfe (Held, unfreiwillig), 8. Schädigung (Gegenspieler), 8a. Mangelsituation (Familienmitglied, passiv),¹⁷
9. Vermittlung (SENDER), 10. Gegenhandlung (HELD), 11. Abreise (HELD), 12. erste Funktion des Schenkers (SCHENKER), 13. Reaktion des Helden (HELFER), 14. Empfang eines Zaubermittels (SCHENKER), 15. Wegweisung (HELFER), 16. Kampf (GEGENSPIELER), 17. Markierung (ZARENTOCHTER, VATER), 18. Sieg (HELD), 19. Aufhebung des Unglücks oder Mangels (HELFER), 20. Rückkehr (HELD), 21. Verfolgung (GEGENSPIELER), 22. Rettung (HELFER), 23. Unerkannte Ankunft (HELD), 24. Unrechtmäßige Ansprüche (FALSCHER HELD), 25. Prüfung, Schwere Aufgabe (VATER), 26. Lösung (HELFER), 27. Erkennung (ZARENTOCHTER, VATER), 28. Überführung (ZARENTOCHTER, VATER), 29. Transfiguration (HELFER), 30. Strafe (ZARENTOCHTER, VATER), 31. Hochzeit und Thronbesteigung (HELD). (vgl. Propp 1928, 31-66)

Durch die Art der Zuordnung der Handlungskreise zu den Funktionen zeigt sich zweierlei ganz deutlich:

1. Die sieben Handlungskreise stimmen nicht mit Figuren überein, sondern sind vielmehr aus den Funktionen gewonnene, relativ allgemeine Handlungen, deren Spezifikationen im Märchen von verschiedenen Figuren ausgeführt werden können. Deutlich zeigt sich das an der Trennung der Handlungskreise HELD und HELFER. Dem HELD kommen die Funktionen des Auszugs, der Reaktion auf den Schenker und der Hochzeit zu, während der HELFER dafür zuständig ist, Probleme zu lösen. Es kann eine Figur des Märchens sein, die beide Handlungskreise übernimmt, sie können aber auch von verschiedenen Figuren übernommen werden.
2. Die Funktionen haben, wie oben gesagt, Vorrang vor Figuren und Handlungskreisen. Da es sich bei den Funktionen um Handlungen oder – wie ich sagen würde – um Handlungskonglomerate¹⁸ handelt, steht Propp in der Aristotelischen

¹⁶ Die von Propp vorgenommene Zuweisung wird durch Großbuchstaben gekennzeichnet. Die anderen Angaben in den Klammern habe ich lediglich zur Orientierung hinzugefügt.

¹⁷ Die Trennung zwischen Funktion 8 und 9 wird von Propp eingeführt, da man im Einleitungsteil (bis Funktion 8) die Figuren noch nicht nach den Funktionen bestimmen könne.

¹⁸ Todorov (1972, 220) weist darauf hin, dass es sich bei den Funktionen Propps nicht um die kleinsten Einheiten der Erzählung handelt.

Tradition der Bevorzugung der Handlung vor den Figuren. Gegenständen und Eigenschaften schreibt er in seiner Morphologie den gleichen untergeordneten Status wie den Personen zu, da diese ebenfalls nur im Zusammenhang mit den Funktionen definiert werden (vgl. Propp 1928, 79ff.).

Das Modell, das Propp entwickelt, sieht also folgendermaßen aus: Aus einem Repertoire von 31 Funktionen in der Tiefenstruktur wählt das jeweilige Märchen einige oder auch alle aus und aktualisiert sie in der Oberflächenstruktur.¹⁹ Die Beziehung zwischen Tiefen- und Oberflächenstruktur ist in seinem Modell lediglich eine der Auswahl. Die Funktionen sind auf beiden Ebenen identisch und werden keiner Transformation unterzogen. Auch die Reihenfolge der Funktionen bleibt in jedem Märchen die gleiche. Es kann zwar eine Auswahl getroffen werden, zeitliche Verschiebungen aber kommen in Propps Schema nicht vor, jedes Märchen ist vielmehr durch einen festgelegten Ablauf charakterisiert.

Diese Festgelegtheit im Ablauf ist darauf zurückzuführen, dass Propp eine Gattungsanalyse unternimmt. Das russische Zaubermärchen hat eine bestimmte Form, die die Grundlage für sein Modell bildet. Getragen wird die Reihenfolge also nicht von einer Logik, die der einzelnen Geschichte innewohnt, sondern von einer überlieferten Konvention. Die Basis des Prinzips, das den Ablauf bestimmt, wird von der kulturellen Überlieferung gestellt. Insofern stellt Propps Modell auch weniger ein Funktionsgefüge dar, als vielmehr eine Abfolgebeschreibung, denn die Funktionalität der einzelnen Funktion geht nicht über die jeweilige Ortsbestimmung hinaus. An dieser Starrheit von Propps Modell setzt auch die weiterführende Kritik an.

¹⁹ Propp benutzt die Begriffe "Oberflächen- und Tiefenstruktur" nicht, er spricht von Sujet und Fabel. Um eine Vergleichbarkeit der Erzählmodelle herzustellen, bietet sich die Übersetzung seiner Terminologie in die linguistische jedoch an.

4.2.2.2 Das Entscheidungsmodell Bremonds

Claude Bremond nimmt den Zweig der strukturellen Modellbildung im Anschluss an Propp in den 60er Jahren wieder auf²⁰ und versucht, Propps Funktionsanalyse zu verallgemeinern:

„Propp, il est vrai, a conçu sa recherche en fonction d'un objet défini, le conte populaire russe. Mais la méthode qu'il emploie nous paraît pouvoir être étendue à d'autres genres littéraires ou artistiques“ (Bremond, 1964, 4).

Bei seiner Analyse behält Bremond die Funktion als kleinste Sinneinheit des Narrativen bei. Er kritisiert Propps Schema aber in Hinsicht auf die festgelegte Reihenfolge der Funktionen. Zwar räumt er ein, dass sich aufgrund der Handlungslogik für gewisse Funktionen eine bestimmte Reihenfolge ergibt – so kann der Held erst zurückkehren, nachdem er ausgezogen ist, oder ein Diebstahl erst stattfinden, nachdem das Schloss aufgebrochen wurde. Die sich daraus ergebenden Sequenzen aber könnten sich „nach Art von Muskelfasern oder Zopfsträngen überlagern, verknüpfen, kreuzen, verästeln“ (Bremond, 1964 dt., 197). So könne man sich vorstellen, dass die „Markierung des Helden“, die Propp an Position 17 zwischen „Kampf“ (16) und „Sieg“ (18) plaziert, auch vor dem „Kampf“ stattfinden kann. Die Position der „Markierung des Helden“ wird in Bremonds Schema lediglich in bezug auf die „Wiedererkennung des Helden“ (Funktion 27) festgelegt, denn er kann nur aufgrund einer vorhergehenden Markierung wiedererkannt werden.

Bremond kritisiert weiterhin, dass die Funktionen Propps immer nur ein einziges Ergebnis zulassen. Auf die Funktion Kampf folgt immer die Funktion Sieg des Helden, niemals seine Niederlage. Ein solches Nichterreichen des Ziels müsse aber in einem Modell des Narrativen mitgedacht werden.

Um Propps Modell verallgemeinern zu können, lockert Bremond also zum einen die Reihenfolge der einzelnen Funktionen in bezug auf die gesamte Geschichte und spricht lediglich den Funktionen in den Sequenzen die Notwendigkeit von Folgebeziehungen zu, und zum anderen führt er die Möglichkeit einer nicht-angestrebten Folge ein.

²⁰ Propps *Morphologie* blieb wahrscheinlich aufgrund der russischen Originalsprache lange Zeit unbeachtet, erfuhr jedoch 1958 nach ihrer Übersetzung ins Englische insbesondere in Frankreich große Beachtung. Claude Bremond, Tzvetan Todorov, Claude Lévi-Strauss, Algirdas Julien Greimas und Roland Barthes ergänzten, erweiterten und veränderten das Modell Propps, um es zu generalisieren und so ein Modell zur Analyse *aller* Erzählungen zu schaffen. Die deutlichste Bezugnahme auf Propp findet sich bei Claude Bremond.

Die Sequenz bildet dabei in seiner Konzeption die wichtigste Struktureinheit. Sie ordnet die Funktionen und stellt das Modell für die Erzählung im ganzen, die nach Bremond immer menschliche Vorhaben darstellt:

„Tout récit consiste en un discours intégrant une succession d'événements d'intérêt humain dans *l'unité d'une même action*. ... Où il n'y a pas intégration dans l'unité d'une action, il n'y a pas non plus récit, mais seulement *chronologie*, énonciation d'une succession de faits incoordonnés. Où enfin il n'y a pas implication d'intérêt humain (...) il ne peut y avoir de récit, parce que *c'est seulement par rapport à un projet humain que les événements prennent sens et s'organisent en une série temporelle structurée*“ (Bremond 1966, 62, erste und letzte Hervorhebung B. N.).

Die Vorhaben, die nach Bremond darin bestehen können, eine Situation zu verbessern oder eine Verschlechterung zu vermeiden, also sind die sinngebenden und sinnorganisierenden Prinzipien der Erzählung. Die Unterordnung dieser Vorhaben unter die Einheit der Handlung zeigt sich deutlich an seiner Beschreibung der Sequenz:

Die Sequenz wird von Bremond in drei Phasen unterteilt: Sie habe einen Ursprung, eine Entwicklung und einen Abschluss. Der Ursprung bestehe in einer Virtualität, d. h. in einer Situation, die eine Möglichkeit eröffne, in der Entwicklung dann aktualisiere sich diese Möglichkeit, d. h. es komme zu einem Geschehen, das auf ein „bestimmtes, vorher bekanntes Element zustrebt“ und dort seinen Abschluss finde (Bremond 1964 dt., 200). Zur Veranschaulichung führt er das Abschließen eines Pfeiles an: Das Spannen des Bogens ermögliche es, den Pfeil abzuschießen. Sei also der Bogen gespannt, so könne der Pfeil entweder abgeschossen werden oder nicht (Virtualität) und er müsse dann, einmal abgeschossen (Aktualisierung), entweder das Ziel treffen oder nicht (Abschluss, positiv oder negativ). Der Ablauf der Sequenzen wird damit, sind sie einmal aktualisiert, quasi naturwissenschaftlich erklärt. So ist es auch nicht verwunderlich, dass er bei vorsätzlichem Handeln und bei mechanischen Prozessen eine Strukturgleichheit annimmt, er differenziert sie lediglich terminologisch (finaler vs. mechanischer Prozess).

Bremond räumt also an zwei Punkten jeder Sequenz die Möglichkeit einer Verzweigung ein. Ist die Situation gegeben, die ein Handeln ermöglicht, so kann es in der Entwicklung entweder aktualisiert werden oder nicht, das Ziel kann erreicht werden oder nicht. Tabellarisch stellt er dies folgendermaßen dar (Bremond 1964 dt., 201):

| | | |
|--|--|--|
| Situation, die eine Möglichkeit öffnet | - Aktualisierung der Möglichkeit -Nicht aktualisierte Möglichkeit | - Erfolg - Mißerfolg |
| Bekanntwerden der Gefahr | -Verteidigungs- oder Schutzmaßnahmen -Keine Verteidigungs- oder Schutzmaßnahmen | - Gefahr beseitigt - Gefahr nicht beseitigt |

Er geht davon aus, dass sich die Geschichte an einigen Punkten verzweigen und die Richtung wechseln kann. Die Struktur enthält Wahlmöglichkeiten, so dass sich das Modell Bremonds im Vergleich zu Propps offener darstellt. Diese Offenheit, die scheinbar allen Entwicklungsmöglichkeiten der Geschichte Rechnung trägt, wird aber eingeschränkt durch die für sein Konzept konstitutive Annahme, dass die Sequenz auf ein bekanntes Element zuläuft. Die Sequenz stellt für ihn einen *gerichteten* Prozess dar, den er auch als Vektor beschreibt.

Auf der abstrakten Ebene von Virtualität und Aktualität, die keinerlei semantische Implikationen enthält, erhebt sich kein Zweifel über das Vorhandensein einer Alternative: entweder etwas wird aktualisiert oder nicht, und nur etwas Aktualisiertes kann auch Folgen haben. Doch schon beim Betrachten der oben genannten Sequenz fällt auf, dass das Schema in der Konkretisierung zu eng gefasst ist. Denn das Nichtergreifen von Verteidigungs- oder Schutzmaßnahmen kann ebenso die Aktualisierung einer Handlung sein, wie das Ergreifen dieser Maßnahmen. Und auch dieses Nichtergreifen kann Folgen haben. In Bremonds Schema jedoch entsteht gar keine Sequenz, wenn die *eine Möglichkeit* nicht aktualisiert wird. Der Bogen ist also gespannt und eröffnet die Möglichkeit des Schießens. Wird nicht geschossen, dann bleibt die Möglichkeit eben nur eine Möglichkeit. Die Sequenz beginnt also erst mit dem Abschuss des Pfeils, erst dann erscheint es ihm sinnvoll vom Erreichen oder Verfehlen des Ziels zu sprechen. Die Möglichkeit, den Pfeil wieder abzulegen und somit das Ziel ebenfalls nicht zu erreichen, wird von ihm

nicht in Erwägung gezogen, und so scheint es ihm unsinnig, vom Verfehlen des Ziels zu sprechen.²¹

Am Beispiel des Films *THE KILLERS* (RÄCHER DER UNTERWELT, Robert Siodmak, USA 1947) soll diese Problematik noch einmal verdeutlicht werden.

Der Film beginnt mit dem *Bekanntwerden der Gefahr*. Pete Lang alias „der Schwede“ (Burt Lancaster), der sich in dem kleinen Provinzort Brentwood versteckt hat, erfährt, dass ihn die Auftragskiller seiner Verfolger gefunden haben. Nach Bremonds Schema eröffnet diese Situation die Möglichkeit, *Schutz- oder Verteidigungsmaßnahmen* zu ergreifen. Werden sie nicht ergriffen, bleibt die Möglichkeit virtuell und es entsteht keine Sequenz. Der Film jedoch wählt die zweite Möglichkeit: Pete Lang bleibt auf seinem Bett liegen und erwartet die Killer, er versteckt sich nicht, läuft nicht weg und besorgt sich auch keine Waffe. Aktualisiert wird hier also das eigentlich nicht zu Aktualisierende. Bremonds Schema bietet für diese Wendung des Geschehens keine positive Beschreibungsmöglichkeit, denn eine Situation eröffnet nur eine Möglichkeit und keine Alternative. Das Nichtergreifen der Schutzmaßnahmen kann lediglich negativ bestimmt werden: als nicht aktualisierte Möglichkeit des Ergreifens von Schutzmaßnahmen. Damit würde im Schema die Sequenz abgebrochen, sie bliebe unvollständig.

Dass es sich aber um eine vollständige Sequenz handelt, zeigt der Film: Die Killer kommen, sie schießen, und Lang ist nach 12 min. Erzählzeit tot. Er hat sich bewusst nicht verteidigt, was schließlich zu dem Ergebnis führte, dass er erschossen wurde. Lang hat eine Unterlassungshandlung begangen. Da nur Handlungen unterlassen werden können, ist auch die Unterlassung einer Handlung eine solche (vgl. dazu Danto, 1985, 97f.). Die Situation bietet also tatsächlich mindestens zwei Möglichkeiten zu handeln. Beide führen zu einem Ergebnis und können sogar zum gleichen Ergebnis führen. Bremonds Schema, das den Anspruch erhebt, alle *möglichen* Geschichten zu beschreiben und nicht nur aktualisierte, wäre also mindestens dahingehend zu erweitern, dass es alternative Sequenzen zulässt. Besser noch, es würden mehr als zwei Möglichkeiten gedacht, denn nicht jede Situation eröffnet nur die Möglichkeit etwas zu tun oder es zu unterlassen, es gibt vielmehr unterschiedlichste Handlungsmöglichkeiten.

Der Film *THE KILLERS* ist nicht nach zwölf Minuten zu Ende. Nach der Eröffnungssequenz wird in Form einer Investigationsgeschichte die Vorgeschichte des Mordes

²¹ Das Eröffnen einer Möglichkeit ist somit auch dem Aufstellen von Schachfiguren zu vergleichen: Erst wenn der erste Spielzug getan ist, beginnt das Spiel. Das Eröffnen der Möglichkeit gehört damit noch nicht zum Spiel, es ist notwendige Voraussetzung.

aufgedeckt: Lang hat in der Vergangenheit mit einigen Komplizen einen Raub begangen. Um von diesen nicht selbst betrogen zu werden, hat er sie um die Beute betrogen und sich seitdem versteckt. Schließlich wird er von den Verfolgern aufgespürt und es kommt zur oben geschilderten Situation.²²

Mit diesem im Laufe des Films erworbenen Wissen kann die Eröffnungssequenz des Films im Sinne von Bremonds Schema uminterpretiert werden. Die Ankunft der Killer und der Mord in Brentwood kann nun als der Abschluss der Sequenz *Vermeidung der Gefahr* interpretiert werden. Lang hat Versuche unternommen, der Gefahr zu entkommen, am Schluss jedoch kann sie nicht mehr vermieden werden, weil Lang psychisch so zermürbt ist, dass er sie gar nicht mehr vermeiden will. So endet die Geschichte tödlich. Durch diese Interpretation wäre eine größere Sequenz beschrieben, die sich in mehrere Untersequenzen aufteilt. Aber ist damit die Eröffnungssequenz des Films hinreichend bestimmt? Sollte man nicht besser von zwei Sequenzen sprechen, da sich Langs Ziel im Laufe der Geschichte geändert hat? Zunächst wollte er der Gefahr ausweichen, am Ende seiner Geschichte (am Anfang des Films) jedoch hat er ein anderes Ziel – er will sich erschießen lassen.

Wofür auch immer man sich entscheidet²³, es ist offensichtlich, dass es das Zielelement ist, das die Interpretation der Handlungen bestimmt. Die Interpretation einer Geschichte oder die Beschreibung ihrer Struktur ist nach dem Bremondschen Modell also nur retrospektiv möglich, denn erst ausgehend von der Zielvorgabe kann die Bedeutung der einzelnen Funktionen und Sequenzen erschlossen werden (vgl. dazu auch Scheerer/Winkler 1976).

Ausgangspunkt für eine Sequenz ist für Bremond nur scheinbar die Virtualität, die in ihrer Aktualisierung auf ein bekanntes Element zustrebt, tatsächlich ist es das Endelement, das das Erkennen der Möglichkeit erst ermöglicht und somit den Vorgang steuert. Die Sequenz wird bei ihm nicht als richtungslos definiert, sondern als auf dieses Ende hin gerichtet. Im Beispiel des Pfeils handelt es sich um ein mechanistisches Prinzip. Im Fall von Handlungssequenzen wird ein Handlungsbegriff zugrunde gelegt, der Handlung als Realisierung eines in der Zukunft liegenden Zielzustands versteht (Parsons im Anschluss an Weber, nach Luhmann 1993, 128). So wie ein physikalischer Prozess abläuft, läuft die Handlung, wie Bremond sie versteht, auf ein bestimmtes Ziel zu. Die Handlung wird definiert durch das Vorhaben, das sie realisieren soll.

²² Diejenigen, die den Film kennen, werden bemerken, dass ich hier einige - für die Argumentation in diesem Fall unwichtige - Wendungen des Films weggelassen habe.

²³ Man könnte auch versuchen, Langs Verhalten in Abhängigkeit von der Frau zu sehen, die er liebte, die ihn aber betrogen hat, und damit eine weitere Interpretation vorschlagen.

Bremond führt das finalistische Prinzip, d. h. die Definition des Verlaufs durch sein Ende, das er bei Propp kritisierte, wieder ein: „... le narrateur qui veut ordonner la succession chronologique des événements qu'il relate, leur donner un sens, n'a d'autre ressource que de les lier dans l'unité d'une conduite orientée vers une fin“ (1966, 76). Die Möglichkeiten der Verzweigung des Verlaufs, die er fordert, beschneidet er damit selbst, denn sowohl in der ganzen Geschichte als auch in der einzelnen Sequenz gibt es nur einen Weg, der eingeschlagen werden kann.

Bei Propp war die Logik der Erzählung eine kulturelle Logik. Seine Untersuchungen der Märchen fußen auf einem bestimmten und genrespezifischen und damit eingeschränkten und statischen System. Bremond abstrahiert von den Genrekonventionen und legt seinem Konzept eine finalistische Handlungslogik zugrunde. Dass dieses Modell entgegen der Annahme Bremonds nicht für jede Erzählung gilt, ist oben einschränkend bemerkt worden.²⁴ Seine Anwendbarkeit auf Videospiele wird unten zu überprüfen sein.

4.2.3 Geschichte und Erzählmodell als ordnende Sinnstrukturen

Jonathan Culler (1980) macht darauf aufmerksam, dass nicht nur in Bremonds Modell die erzählten Ereignisse keine Vorgängigkeit vor der erzählten Geschichte und ihrem Endpunkt besitzen. Er propagiert jedoch eine diese Modelle erweiternde doppelte Lesart bei der Analyse von Erzählungen. Die erste hätte das Augenmerk auf die Ereignisse als unabhängig von ihrer narrativen Form zu richten, eine zweite aber sollte sie nur im Zusammenhang mit den Forderungen des narrativen Abschlusses betrachten, die dazu führten, dass sie überhaupt erzählt würden. Die Beispiele, an denen er seine Analyse durchspielt, kommen zwar aus unterschiedlichen Epochen und sind nicht nur literarischer Natur – auch Freuds narrative Analyse wird einbezogen –, es handelt sich aber bei allen Beispielen um Erzählungen, die Wiedererkennung und damit Identitätsbildung thematisieren. So ist die Geschichte des Hirtensohns Oedipus, der jemanden tötet, ein Rätsel löst und eine Königin heiratet, erst eine Schicksalsfügung und damit der von Aristoteles geforderten Stringenz unterworfen, wenn sie mit der Geschichte des ausgesetzten Königssohns und der Prophezeiung zusammentrifft. Erst in diesem Fall wird die vollständige Identität von Oedipus offenbar, und sein Handeln erscheint zwangs-

²⁴ Auch Greimas, Todorov und Barthes, die oben im Zusammenhang mit Bremond genannt wurden, modifizieren diese stringente Handlungslogik teilweise.

läufig – es *musste* so kommen. Freuds Verfahren haben eine ähnliche Basis – um bestimmte Traumata zu erklären oder um einem Verhalten einen Sinn zu geben, wird auf Ereignisse in der Vergangenheit geschlossen. Es sei, so Culler, aber auch möglich, dass diese Ereignisse nur konstruiert werden, um die Gegenwart sinnvoll erklären zu können, d. h. dass sie aufgrund einer narrativen Logik entstehen.

Eine weitere Quelle, auf die Culler in diesem Zusammenhang rekurriert, sind die Selbstevaluierungen in mündlichen Erzählungen, die Labov (1972)²⁵ in seinen Forschungen feststellen konnte: Selbst wenn jemand nach einer bestimmten Begebenheit in seinem Leben gefragt wird, so versucht er doch, eine „gute“ Geschichte daraus zu machen, d. h. das Erzählte „auf den Punkt“ zu bringen, so dass niemand fragen kann: Ja und? Jede Geschichte muss scheinbar einen Sinn haben.

Das Modell der zielgerichteten Geschichte scheint einen ähnlichen Zwang auszuüben wie die Prophezeiung im *König Oedipus*. Genette erklärt ihre Funktionsweise folgendermaßen:

„Vergessen wir bei dieser Gelegenheit auch nicht, daß Ödipus das, wovon andere, wie es heißt, nur täumen, bloß deshalb getan hat, weil ihm ein Orakel zuvor *erzählt* hat, daß er eines Tages seinen Vater töten und seine Mutter heiraten werde: Ohne das Orakel kein Verlassen Korinths, also kein Inkognito, also kein Vatermord und kein Inzest. Das Orakel im *König Ödipus* ist eine futuristische metadiegetische²⁶ Erzählung, deren bloßer Aussageakt, die ‚Höllmaschine‘ in Gang setzt, die fähig ist, es zu bewahrheiten. Es ist keine Prophezeiung, die in Erfüllung geht, sondern eine Falle in Form einer Erzählung, die ‚zuschnappt‘“ (Genette 1994, 174).

Ähnlich funktioniert die zielgerichtete Geschichte, die wie die Prophezeiung dazu führt, dass die Ereignisse von der Narration so ausgewählt werden, dass sie schließlich die Vorgaben der Geschichte erfüllen. Und es scheint als wäre Bremond mit seiner Sinnkonzeption in diese Falle getappt, wenn er das Modell der Geschichte mit einem mechanistischen Prinzip – dem Abschießen des Pfeils – vergleicht.

Wenn man einen Blick auf mögliche kausale Beziehungen unter Ereignissen in der Geschichte wirft, wird deutlich, dass mechanistische Prinzipien keine sinnvollen Prinzipien sind. In der Erforschung narrativen Verstehens werden nach Shen (1990, 5f.) drei verschiedene Kausalitätsbeziehungen unterschieden. Dies sind:

a) die Beziehung der Ursache (X ist hinreichende oder notwendige und hinreichende Bedingung für Y) - X: Der König warf den Ball. Y: Der Ball flog.

²⁵ Die deutsche Übersetzung des Abschnittes über die Evaluation findet sich im Aufsatz: „Der Niederschlag von Erfahrungen in der Syntax von Erzählungen“ in Labov 1980.

²⁶ Eine *metadiegetische* Erzählung ist in Genettes Terminologie entgegen dem intuitiven Verständnis eine Erzählung innerhalb einer anderen Erzählung.

b) die Beziehung der Vorraussetzung (X ist notwendige [aber keine hinreichende] Bedingung für Y) - X: Der König ging ins Wasser. Y: Der König ertrank.

c) die Beziehung der Motivation (X ist ein mentaler Zustand, der Y motiviert, wobei Y selbst eine [beabsichtigte] Handlung ist, die von einem menschlichen Handelnden ausgeführt wird) - X: Der König verbot alle Computer. Y: Die Computer wurden nur heimlich benutzt.

Unter diesen kausalen Verbindungen sind es gerade die aus Gruppe a), die den geringsten Grad an Narrativität aufweisen, denn aufgrund ihrer Gesetzlichkeit nähern sie sich der Form eines logischen Syllogismus an. In dieser Form lautet Beispiel a) vollständig: Der König warf den Ball. Bälle fliegen, wenn sie geworfen werden. Also flog der Ball, den der König geworfen hat. Kausale Beziehungen beschreiben eine logische Folge und keine zeitliche, da sie immer gelten. Sie beschreiben eine allgemeine Gesetzmäßigkeit und stehen damit der Lotmanschen Annahme, dass ein Ereignis immer etwas Neues beschreibt, d. h. dem Bruch einer Regel entspricht, entgegen. Dass der Ball fliegt, wenn er geworfen wird, ist nichts Neues, sondern nur eine regelgerechte Folge.

Wie oben ausgeführt besteht die Arbeit des Mythos, also die Narration, darin, aus den möglichen Geschehnissen auszuwählen, und sie in der Form einer Geschichte aneinander anzuschließen. Die Verbindungen der Gruppe a) benötigen jedoch keine möglichen Geschehnisse aus denen ausgewählt wird, denn es wird nicht gewählt, sondern gefolgert. Wäre die Beziehung der Ursache die einzige Beziehung in einer Reihe von Geschehnissen, so wäre der Anfangspunkt, der alle weiteren Geschehnisse als Folgen nach sich zieht, das einzige Ereignis in dieser Reihe. Alle anderen folgten der Regel. Eine solche Kette hätte also einen geringen Informationswert, denn es würde nur ein einziges Ereignis stattfinden. Eine ständige Auswahl und Anordnung wie in der Narration fände nicht statt.

Kausale Verbindungen allein können nicht die von Bremond geforderte sinnvolle Geschichte herstellen. Die Tätigkeit, die der Sinn vollzieht, ist nach Luhmann (1971, 26) „die Erfassung und Reduktion [einer] Kontingenz möglicher Welten“. Ein weiteres Spezifikum der Sinnbildung sieht er darin, dass die nicht selektierten Elemente von Welt immer mitgedacht werden, und zwar als nicht aktualisierte aber mögliche Elemente. Auswahl und Nichtausgewähltes in der Narration begrenzen sich damit gegenseitig. Potentialitäten blieben erhalten. Wenn aber, wie in der notwendigen und hinreichenden logischen Folge, eine Reduktion von Kontingenz nicht nötig ist, da keine Kontingenz vorliegt – ist die Bedingung der Fall, so ist es auch die Folge –, so ist auch ein Mitdenken von Nichtausgewähltem ausgeschlossen. Und wenn es keine anderen Möglichkeiten gibt, so wäre auch im Luhmann-

schen Sinn kein Sinn herzustellen. Er hat in einem rein logischen Universum keinen Platz.

Die Narration stellt also Sinn her, indem sie aus einer Komplexität auswählt und Anschlüsse herstellt. Das Ergebnis dieses Prozesses, die Geschichte, kann als sinnhafte Ordnungsstruktur bezeichnet werden. Auch das Handeln wird in der Definition von Max Weber (1980, 1) vom Verhalten durch seine Sinnhaftigkeit unterschieden. Handeln wird als sinnvolles Tun bestimmt, das auf etwas anderes abzielt, also einen Anfangszustand an einen Zielzustand anschließt. In diesem Sinne ist auch die Aristotelische Bestimmung der Fabel als geschlossene Handlung zu verstehen.

Dies klärt auch die Bedeutung des Settings oder der Umgebung. Es gehört zum Nichtausgewählten, zum Kontingenten, das da sein muss, damit die Narration auswählen kann.

Kann jedoch auch eine Erzählung ohne ein zu Anfang festgelegtes Zielelement als sinnvoll bezeichnet werden? Die Geschichte des Hirtensohns könnte auch ohne die Wiedererkennung ablaufen, als Aneinanderreihung von Geschehnissen ohne ein vorher bestimmtes Ziel. Wäre der Anschluss der einzelnen Geschehnisse aneinander jedesmal ein sinnhafter, einfach dadurch, dass sie aneinander angeschlossen werden? Gehen wir von dem Fall aus, dass es sich um eine chronologische Reihung handelt.

Könnte ein Satz wie

(1) Der König kämmt sich die Haare und dann ging der Computer an.

schon eine minimale Geschichte darstellen?

Dieser Satz beschreibt zwei Geschehnisse, die in einer chronologischen Relation zueinander stehen.²⁷ Explizit haben die beiden geschilderten Geschehnisse ansonsten nichts miteinander zu tun. Es wird nicht mitgeteilt, um welchen König es sich handelt, ob der Computer dem König gehört oder in welcher Verbindung sie zueinander stehen. Vielleicht handelt es sich um den König von Bayern und der Computer steht in Grönland.

Kann sich nun aufgrund einer solchen Ausgangslage ein Sinnzusammenhang ergeben? Wird diese Frage verneint, so wären das Haarekämmen und das Anspringen des Computers zwei Geschehnisse, die lediglich nacheinander stattfinden würden,

²⁷ Eine filmische Entsprechung könnte in zwei durch einen harten Schnitt miteinander verbundenen Einstellungen bestehen, wobei sich in der ersten ein Mann, der durch sein Aussehen oder die Ausstattung des Raumes als König gekennzeichnet wird, die Haare kämmt, und in der zweiten ein Computer (relativ nah, damit keine räumliche Verbindung hergestellt werden kann), der angeht, möglicherweise dadurch gekennzeichnet, dass Zeichen auf dem Monitor erscheinen, gezeigt wird, wie in ALIEN (Ridley Scott, GB 1979).

aber sonst keine Beziehung zueinander hätten. Der Satz könnte nur als Aufzählung von nacheinander stattfindenden Geschehnissen interpretiert und auch beliebig fortgesetzt werden. Das, was erzählt wird, hätte untereinander keinen Sinnbezug. Es ist aber möglich - wenn in diesem Fall auch etwas umständlich - einen Sinnzusammenhang zu konstruieren. Unter der Voraussetzung nämlich, dass man davon ausgeht, dass es einen solchen Zusammenhang gibt, da nichts Sinnloses erzählt wird. In Anlehnung an die Griceschen Konversationsmaximen könnte man sagen, dass so etwas wie eine Erzählmaxime vorliegt: Erzähle nichts Sinnloses. Eine solche „Erzählmaxime“ wäre als eine Unterkategorie des Griceschen Kooperationsprinzips zu lesen. Es lautet: „Mache deinen Gesprächsbeitrag jeweils so, wie es von dem akzeptierten Zweck oder der akzeptierten Richtung des Gesprächs, an dem du teilnimmst, gerade verlangt wird“ (Grice 1967, 248). Als Zweck oder akzeptierte Richtung der Kommunikationssituation, in der erzählt wird, kann gelten, dass etwas auf irgendeine Art Sinnvolles erzählt wird, nicht nur delirantes Geschwätz. Wird nun (1) als Erzählung bezeichnet, so ist es am Rezipienten, den Sinn zu konstruieren. Es besteht eine Konversationsvereinbarung, die „den Empfänger verpflichtet, eine Geschichte zu formulieren, wo scheinbar nur die zufällige oder boshaft intendierte Verletzung einer Konversationsmaxime vorliegt“ (Eco 1994, 134). Positiv gewendet könnte es die Absicht des Erzählers gewesen sein, die Zuhörer dazu anzuregen, Hypothesen zu bilden. Scheinbar reichen schon zwei in eine chronologische Reihe gestellte Ereignisse aus, um den Leser dazu anzuregen, eine Geschichte zu konstruieren. Stoffzusammenhänge²⁸, z. B. ein Besitzverhältnis, und Sinnzusammenhänge werden an die beiden Ereignisse herangetragen.

Nun werden die Geschichten, die aus Satz (1) konstruiert werden können, wahrscheinlich stark voneinander abweichen, da die Vorgaben sehr dürftig sind. Das Beispiel ermöglicht es gleichermaßen, keinen oder ungemein viele Sinnbezüge zwischen den beiden Ereignissen herzustellen, ohne gegen die Vorgaben des TEXTES zu verstoßen. Eine Geschichte kann in diesem Fall also nicht dem TEXT zugesprochen werden, sie wird erst in der Konstruktion durch den Rezipienten erstellt. Narrativität wird hier im Prozess der Interpretation durch Hinzufügung eines Kontextes und Kommunikationsmaximen hergestellt.

Eine chronologische Reihung allein bietet zu wenig explizite Anschlusskriterien zweier Ereignisse, als dass der Eindruck von Narrativität erzeugt werden könnte. Wenn nun aber das *Haare-kämmen* durch *einschlafen* ersetzt würde, so lägen mit

²⁸ Ich habe diesen Terminus von Lämmert (1955, 26) übernommen.

Einschlafen und *Angehen* zwei Tätigkeiten vor, die semantisch in einem oppositionellen Verhältnis zueinander (das Angehen einer Maschine kann mit dem Aufwachen eines Lebewesens verglichen werden) stehen, so dass die Herstellung eines Sinnbezuges im diesem Fall nicht nur durch die „Erzählmaxime“, sondern außerdem durch eine semantische Relation im TEXT gestützt würde und damit nicht ganz so offen wäre. Eine weitere Möglichkeit wäre die, Computer und König explizit in einen räumlichen Zusammenhang zu stellen und damit die Offenheit der chronologischen Reihung zu reduzieren. Hier hätte das Setting nicht wie im Falle der kausalen Verbindung die Aufgabe, eine Offenheit herzustellen, sondern sie zu begrenzen. Sinn braucht nicht nur eine gewisse Offenheit, sondern auch Auswahl- und Anschlusskriterien.

Mit der, diesen Einschränkungen unterworfenen, Aneinanderreihung von Geschehnissen würde ein anderes Modell von Erzählung aktiviert werden, eines, das nicht mehr als ganzes der Handlungslogik unterworfen wäre. Man könnte auch von einer Narration ohne Geschichte sprechen.

Doch auch innerhalb der geschlossenen Geschichte können einzelne Elemente, wie z. B. das *Osterei* Robinetts, darauf hinweisen, dass es durchaus nicht durch Handlungen motivierte Ereignisse in einer Erzählung geben kann. Geheimnisse kommen regelmäßig in einer Gruppe von Videospiele (den *Adventures*) vor und konstituieren somit ein Genremerkmal, was in diesem Fall bedeutet, dass Ereignisse stattfinden, die außerhalb der klassischen narrativen Handlungslogik liegen.²⁹ Auch Propp konnte seine Morphologie auf Genremerkmalen aufbauen, was dazu führte, dass er ein relativ starres Modell ansetzte, das sein Augenmerk nicht in erster Linie auf die zielgerichtete Handlung richtete.

Man könnte sagen, dass es sich bei Erzählungen mit der doppelten Logik von fortschreitenden Ereignissen und ordnender Geschichte lediglich um eine bestimmte – wenn auch sehr große – Gruppe von Erzählungen handelt. Narration ohne Geschichte bildet auf andere Weise Sinnzusammenhänge aus. Im Zusammenhang mit einer Geschichte aber trägt die Narration dafür Rechnung, dass die Geschichte sich entwickelt, sie ist das prozessuale Element in der Erzählung. Um Verwechslungen und Unklarheiten auszuschließen, sollte nach Cullers Vorschlag die Narration – das wie auch immer geartete Auswählen, Verbinden und Darstellen von Geschehnissen – von der Geschichte, d. h. der strukturellen Ausrichtung auf ein Ziel hin, getrennt werden.

²⁹ Genremerkmale, die die Darstellung betreffen, können z. B. durch (programmier)technische Voraussetzungen entstehen. So arbeiten die Spiele DOOM, QUAKE und HEXEN (alle id-entertainment) jeweils mit der gleichen Grafik-Engine, was dazu führt, dass die Gänge, in denen sich das Spielgeschehen abspielt, alle den gleichen Grundriss haben und nur die Oberfläche jeweils anders ausgestattet wird.

4.2.4 Die Funktion von Geschichten in Videospielen

In TOMB RAIDER wird eine virtuelle Geschichte in der Exposition vorgegeben. Sie besteht aus Aufbruch, Weg und Ziel: nämlich in der Aufforderung zur Suche des Scions, in der Suche und schließlich im Auffinden des Scions.

Vergleicht man die verschiedenen möglichen Sujets oder Geschichten miteinander, so kann man feststellen, dass sie alle den gleichen Anfang haben, der wiederum die gleiche Zielstellung beinhaltet: Lara bricht auf, um im Auftrag Jacqueline Nadlas das Scion zu suchen, d. h. zu Anfang des Spiels wird das Ziel vorgegeben. Der Ablauf eines jeden Sujets kann damit als absichtsvolle Handlung des Avatars interpretiert werden, die der Geschichte Geschlossenheit gibt. Die Suche, die den Großteil des Spielablaufes darstellt, wird damit zu einem Teil dieser Gesamthandlung.

Die Zielsetzung des Avatars, genauer: des Spielers als Avatar, kann dabei keinesfalls mit der Motivation, aus der heraus der Spieler das Spiel spielt, gleichgesetzt werden. Die Absicht, in der Narration ein bestimmtes Ziel zu erreichen, kann nur dem Avatar als dem Handlungsträger in der Diegese zugeschrieben werden. Der Wettkampf, d. h. die Absicht, den Computer zu schlagen, ist möglicherweise die Motivation für den Spieler, doch das kann hier weder beantwortet werden, noch steht es überhaupt zur Debatte.

Je nachdem, wie nah Lara dem Ziel kommt, endet die Geschichte früher oder später. Es lassen sich bei dieser Zielvorgabe aber nur zwei grundsätzlich verschiedene Abschlüsse vorstellen: Entweder wird das Ziel erreicht oder nicht. Durch den gemeinsamen Anfang, d. h. durch die identische Zielsetzung, bildet die virtuelle Geschichte, bei der das Ziel erreicht wird, immer den Hintergrund für die Geschichten, bei denen es nicht erreicht wird. Die Mitte, d. h. die Ausführung der Aufgabe, wird in den verschiedenen Partien unterschiedlich ausfallen. Für das Ende gibt es aber in Hinblick auf diese Geschichte nur zwei verschiedene Möglichkeiten. Und da das Nichterreichen des Ziels nur als Negation des Erreichens des Ziels betrachtet werden kann, ist auch diese zweite Möglichkeit nur in Abhängigkeit von der ersten zu verstehen. Das Erreichen des Ziels muss auch beim Nichterreichen des Ziels immer mitgedacht werden. Denn Sinn wird durch Auswahl und Komplexitätsreduktion hergestellt (vgl. Luhmann 1971). Auch die Negation von Sinn konstituiert nach Luhmann (1975) wieder Sinn, da die Negation der Negation immer mitgedacht wird. Es wird nicht der Sinn negiert, sondern nur die jeweilige

Auswahl. Bremonds funktionalistisches Modell der Sequenz wird in TOMB RAIDER also vollständig realisiert.

Vor diesem Hintergrund lassen sich auch die ständigen Wiederholungen im Prozess des Spielens in die Logik von Geschichte und Sujet einordnen. Janet Murray (1997) bezeichnet eine Geschichte, die durch Wiederholungen einzelner Sequenzen oder der ganzen Geschichte erzählt wird, als *multiform story*. Als Beispiele dienen ihr verschiedene Filme, so IT'S A WONDERFUL LIFE (IST DAS LEBEN NICHT SCHÖN, Frank Capra, USA 1946), in dem einem Selbstmordkandidaten von einem Engel erzählt wird, wie die Geschichte seiner Heimatstadt verlaufen wäre, wenn er nicht geboren worden wäre. In diesem Falle geht es um den Einfluss, den die Existenz einer Person auf den Verlauf der Geschichte (Historie) haben kann. Ein weiteres Beispiel ist RASHOMON (Akira Kurosawa, J 1950), der die gleiche Begebenheit aus vier verschiedenen Blickwinkeln erzählt, die einander ausschließen. Und schließlich GROUNDHOG DAY (UND TÄGLICH GRÜßT DAS MURMELTIER, Harold Raimis, USA 1993), in dem ein Wetternachrichtenredakteur den gleichen Tag immer wieder erlebt.³⁰ Er durchlebt diesen Tag so oft, wie er braucht, um sein Ziel, nämlich die Liebe einer Kollegin, zu erreichen. Durch diese Zielvorgabe unterscheidet sich dieser Film von den anderen beiden und ähnelt sich den Videospiele an. Jeder Tag ist ein weiterer Versuch, die Liebe der Kollegin zu gewinnen, und wenn es nicht gelingt, so beginnt der Tag von vorn.³¹ „Because of his simulation structure, *Groundhog Day*, though it has none of the shoot-'em-up content of videogames, is as much like a videogame as a linear film can be“ (Murray 1997, 36).

Murray schreibt die Ähnlichkeit zwischen dem Film und Videospiele vor allem der Simulationsstruktur zu, d. h. sie wertet die missglückten Versuche als Simulation. Der Ernstfall tritt somit erst mit dem geglückten Versuch oder der beendeten Geschichte ein, d. h. mit dem Erreichen des Ziels. Auch in ihrer Argumentation zeigt sich also wieder die abgeschlossene Geschichte als Sinnhorizont. Deshalb wäre es im Fall von GROUNDHOG DAY und auch für die Videospiele präziser, nicht wie Murray von einer *multiform story* zu sprechen, sondern von einem *multiform Sujet*

³⁰ Ein weiteres Beispiel in dieser Reihe wäre DAIL „M“ FOR MURDER (BEI ANRUF MORD, Alfred Hitchcock, USA 1954). Die Geschichte wird hier in verschiedenen Modi und Zeitformen erzählt. Zunächst wird der Plan für den Mordabend vorgestellt (Futur, Konjunktiv), dann die Rekonstruktion der Ereignisse nach dem durchgeführten Plan (Futur II, Konjunktiv), danach läuft der Abend tatsächlich ab (Indikativ Präsens) und dann werden die Ereignisse und der Plan, der zu den Ereignissen führte, dreimal auf verschiedene Weise rekonstruiert, bis man sich schließlich auf die, wie der Zuschauer weiß, richtige Version einigt.

³¹ Es ist, das sei hier angemerkt, allerdings so, dass der Redakteur Phil sein Ziel im Laufe des Films ändert, zunächst will er nur Sex mit der Kollegin, erst nach ca. 2/3 des Films verliebt er sich in sie und steckt sein Ziel neu, er will nun ihre Liebe – an der generellen Struktur des Film aber ändert dies nichts.

(oder Plot), denn die Geschichte hat nur eine Form, sie wird jedoch im TEXT auf der Ebene des Sujets in mehreren Formen gezeigt. Die Geschichte hält die Wiederholungen des fast immer Gleichen, die sich auf der Ebene des Sujets abspielen, durch den in ihr gegebenen Sinn zusammen.

Im Videospiel kann der Spieler so oft von vorne beginnen, bis er alle Hindernisse überwunden und das Ziel erreicht hat. Der Unterschied zwischen dem Nachrichtenredakteur Phil und einem Videospieler besteht jedoch darin, dass Phil sich der Wiederholung des gleichen Tages nicht entziehen kann, bevor er nicht das Ziel erreicht hat, während ein Videospieler die Möglichkeit hat, den Wiederholungen zu entgehen, indem er das Spiel abbricht. Während also die Wiederholungen von Phils Tag zum Inhalt der Erzählung gehören, sind die Wiederholungen im Videospiel dem Spielen bzw. dem Erzählen zuzurechnen (vgl. dazu das nächste Kapitel).

Bisher haben wir vor allem über die Geschichte als modellhaften Sinnhorizont gesprochen. Dafür, dass eine Geschichte tatsächlich als Sinnhorizont fungieren kann, ohne dass sie vollständig realisiert wird, bietet die Kognitionsforschung eine Erklärung.

Sie betrachtet den narrativen Sinnbildungs- und Ordnungsprozess des Rezipienten, indem sie davon ausgeht, dass jeder Mensch im Laufe seines Lebens gewisse Schemata erlernt, die er zum Erkennen oder Wiedererkennen von narrativen Diskursen an diese anlegt. Zwei Einflüsse seien für das Entstehen dieser Schemata vor allem verantwortlich:

„Der eine ist oftmaliges Hören von Geschichten und besteht im Wissen um die Abfolge von Ereignissen in Erzählungen, einschließlich ihrem typischen Anfang und Ende. Der andere hat mit Welterfahrung zu tun und schließt Wissen über kausale Beziehungen und verschiedene Sorten von Handlungsfolgen ein“
(Mandler/Johnson 1978, 338).

Die Schematheorie untersucht dabei vor allem die Beziehung von Erinnerungsleistungen und narrativen Textstrukturen, wobei man davon ausgeht, dass eine Geschichte besser erinnert wird, wenn sie sich an das Schema anlehnt (vgl. Mandler/Johnson, 1978, 339, Stein, 1978, 234). Die erarbeiteten Schemata lehnen sich stark an die klassische vollständige Struktur (vgl. dazu Todorov 1971, Branigan 1992, 4ff.) einer Geschichte an. Es sieht in nichtformalisierter Form etwa folgendermaßen aus:

- | | | |
|-----|--|--|
| 1) | Setting (Introduction of the protagonist; can contain information about physical, social, or temporal context in which the remainder of the story occurs.) | An einem schönen Sommertag in Wladiwostok ging Sascha zum Hafen. |
| 2) | Einführendes Ereignis (An action, an internal event, or a natural occurrence which serves to initiate or to cause a response in the protagonist.) | Am Horizont tauchte eine kleine Rauchwolke auf. Dies musste das Schiff sein, mit dem seine Frau Irina, die drei Jahre in Brasilien verbracht hatte, zurückkommen sollte. |
| 3) | Reaktion des Protagonisten (An emotion, cognition, or goal of the protagonist) | Sascha wurde ganz aufgeregt. Da das Wetter so schön war, wollte er am Kai warten, bis das Schiff angelegte. |
| 4) | Versuch (An overt action to obtain the protagonist's goal) | Sascha wartete geduldig. |
| 4a) | Verkomplizierende Ereignisse | Die Rauchwolke näherte sich nur langsam. Regen, der langsam in Schnee überging, setzte ein. |
| 5) | Ergebnis (An event, action, or endstate which marks the attainment or nonattainment of the protagonist's goal.) | Als das Schiff anlegte, lag Sascha erfroren am Kai. |
| 6) | Reaktionen auf das Ergebnis | Irina sah Saschas Leiche, erschrak sehr und erlitt einen Herzinfarkt. – Man soll die Stabilität der Temperaturen im Wladiwostoker Sommer nicht überschätzen. |

32

Dieses Schema enthält keine Minimalbedingungen für die Geschichte und auch keine Minimaleinheiten, wie sie oben anhand der Verbindungsmuster zwischen Geschehnissen diskutiert wurden, vielmehr stellt es eine Makrostruktur dar. Es dient dazu, Ergänzungen vorzunehmen, wenn Teile nicht in der Geschichte vorkommen. So ermöglicht es, von einer Geschichte mit offenem Ende zu sprechen, wenn z. B. 5) und 6) weggelassen werden. Wird 4a) weggelassen, so ist man möglicherweise dazu gezwungen, darüber zu spekulieren, was in der Zwischenzeit passiert ist, und kann in der Erinnerung die Leerstelle durch entsprechende Ereignisse füllen (vgl. Mandler 1978).

Neben dem Konzept des Schemas, das vor allem benutzt wird, um Erinnerungen zu beschreiben, existiert noch das Konzept des Skripts. Das Skript stellt ein dynamisches Modell dar, das angewendet wird, um Erwartungen in einer bestimmten Sequenz zu formulieren (Herman 1997, 1047). Sieht man z. B. in einem Spielfilm

³² Das Schema ist von Stein (1978, 235) übernommen. Branigan (1992, 14f.) bezieht sich ebenfalls auf Stein, ersetzt aber ihren Punkt 4. „Attempt“ durch 4a. „complicating actions“. Beispiel von mir.

zwei Personen ein Restaurant betreten, wird das „Restaurant-Skript“ beim Zuschauer aktiviert. Er wird davon ausgehen, dass sie sich an einen Tisch setzen, dass eine Kellnerin oder ein Kellner die Speisekarten bringt, sie etwas zu essen bestellen, das Essen gebracht wird, sie essen, etc. Solche im Weltwissen erworbenen Skripts ermöglichen es der Narration, Auslassungen zu machen. So kann sie nach dem Betreten des Restaurants gleich zum Dessert übergehen, ohne dass Verwirrung entsteht. Die Narration hat hier den Normalfall weggelassen, die Geschichte wurde nicht explizit erzählt. Dennoch wird kaum jemand davon ausgehen, dass die zwei Personen zwischen dem Betreten des Restaurants und dem Dessert nicht gegessen, sondern das Restaurant überfallen haben. Dies wäre eine Abweichung vom Skript und damit - wenn es nicht andere Hinweise auf den Überfall gäbe - eine rein subjektive Interpretation.

Werden also, wie im Falle von TOMB RAIDER, schon die Punkte 1) (Lara in der Hotelhalle, das Buch *Adventurer*), 2) (das Angebot Jacqueline Nadlas), 3) (Lara in den Anden) und eine Vorausschau auf 5) (das Scion wird gefunden) gegeben, so kann der Spieler das Skript „vollständige, geschlossene Geschichte“ aktivieren, im Laufe des Spiels das Spielgeschehen mit dem Schema für die Geschichte abgleichen und dabei auch feststellen, ob auch dies vollständig und geschlossen ist. Oder aber er kann feststellen, dass sich im Spiel keine Geschichte findet. Die Geschichte ist in dieser Hinsicht, so könnte man sagen, also erzählt, bevor das Spiel gespielt ist.

Die abgeschlossene Geschichte ist nicht nur im Vorspann von TOMB RAIDER, in dem der Auftrag erteilt wird, als Sinnhorizont des Spiels und des Spielers angelegt. Sie kann auch tatsächlich gespielt werden. Lara kämpft sich in verschiedensten Umgebungen durch die „verkomplizierenden Ereignisse“, findet alle Teile des Scions und verlässt schließlich, nachdem Jacqueline Nadla tot ist, mit deren Motorjacht den Ort des Geschehens und fährt auf das offene Meer hinaus.

Die Möglichkeit, dieses Ende zu erreichen, ist im Programm angelegt. Die Bedingung für ihre Aktualisierung ist die Aktualisierung aller notwendigen Ereignisse, die gemeinsam auch hinreichend für das Erreichen des Endes sind. Diese Geschichte kann die *Minimalgeschichte* des Spiels genannt werden.

Die einzelnen Ereignisse sind noch zu größeren Gruppen, nämlich zu den einzelnen Levels, zusammengefasst. Bis auf das Auffinden der verschiedenen Teile des Scions haben alle notwendigen Ereignisse nur Bedeutung für die einzelnen Level, einige Gegner müssen getötet werden, um das Tor zum nächsten Level zu öffnen, und auch die „Schlüssel“ werden innerhalb der einzelnen Level benutzt. Wenn

auch die einzelnen Level als Sequenz im Bremondschen Sinne bezeichnet werden können, so ist es doch nicht so, dass sie sich verzweigen oder verästeln. Sie werden nacheinander abgearbeitet.³³ Die Minimalgeschichte hat eine sequentielle Form. Munition, Waffen und Medipacks können zwar über die Levelgrenzen hinaus mitgenommen werden, sie haben aber, wie gesagt, keine Funktion für die Geschichte, sondern nur für die Fortbewegungsaktivitäten, also die Narration.

Der Minimalgeschichte gegenüber steht eine Geschichte, die einen Idealweg repräsentiert, die sogenannte *Komplettlösung* oder der *Walkthrough*, die man entweder in Spielezeitschriften oder im Internet findet. Der Walkthrough beschreibt die Möglichkeit, das Spiel vollständig zu absolvieren, d. h. er gibt den Weg an, auf dem man alle Gegenstände einsammeln, alle Gegner töten und alle Geheimnisse finden kann. Der Walkthrough weist den Weg zu den Ereignissen, die singulär sind, und nur sie erscheinen, wie gesagt, in der Ergebnisanzeige des Spiels. Weniger als die rein funktionale Minimalgeschichte, ist es die vom Walkthrough beschriebene Idealgeschichte, die den Rahmen vorgibt, der den einzelnen Handlungen und Bewegungen Bedeutung zumisst und als Sinnhorizont des Spiels mitgedacht wird.

Wenn man die bereits gespielte Geschichte des Spiels wiedergibt, um, wie Todorov es ausdrückt (vgl. Kap. 3), „zu sagen, was passiert ist“, so werden es vor allem die im Walkthrough genannten Ereignisse sein, die nacherzählt werden. Auf die Hindernisse und ihre Überwindung muss nicht im einzelnen eingegangen werden. Es ist also nicht nötig, jeden Schritt zu beschreiben, der nötig ist, um ans Ziel zu gelangen. Erwähnenswert werden diese Schritte nur, wenn sie Probleme bereiten oder wenn sie besonders gut gelöst werden. Wäre Lara gehbehindert und würde einen Schritt tun, so wäre dies etwas, das die Normalität stört, da sie normalerweise nicht läuft. Dies wäre im Sinn von Lotman (1983) ein Ereignis, etwas, das es zuvor nicht gab oder nicht geben durfte. Die verschiedenen Fortbewegungsaktivitäten jedoch gehören zur Normalität, sie sind nichts besonderes und haben keinen Informationswert. So findet man in einem Walkthrough auch nur an den Stellen genauere Hinweise auf die Fortbewegungsmöglichkeiten, an denen sie sich als besonders schwierig erweisen.

Es muss auch nicht jede Wiederholung beschrieben werden, die dazu führt, dass das Ziel erreicht wird. Lara kann zum Beispiel drei oder auch vierzig Mal an einer bestimmten Stelle vorbeilaufen, ohne dass dies zu irgendeinem Ergebnis führt.

³³ Diese eingeschränkte Bedeutung der Gegenstände wurde in TOMB RAIDER IV geändert. Hier behalten laut PC Games (1/2000, S. 177) Gegenstände länger eine Bedeutung.

Solche Wiederholungen des Immergleichen können in der sprachlich erzählten Geschichte ausgelassen werden. In der sprachlichen Nacherzählung besteht die Möglichkeit, diese Wiederholungen zusammenzufassen und sie als Hinweis auf die Schwierigkeit, das Ziel zu erreichen, zu werten. Im Sinne von „Immer wieder versuchte Lara vergeblich, den Fluss zu überspringen, bis es ihr beim fünfunddreißigsten Versuch endlich gelang.“ Solche Zusammenfassungen ermöglicht das Spiel nicht. Es erzählt anders. Die Zusammenfassungen sind den Videosequenzen oder den Zusammenfassungen am Ende der einzelnen Level vorbehalten, die allerdings nur numerisch vorgehen und nicht auf das Anstrengungsniveau oder besondere Kunstfertigkeit in der Ausführung eingehen.

Besser als mit Tomashevskijs Unterscheidung zwischen gebundenen und ungebundenen Motiven, die sich auf die Notwendigkeit beziehen, lässt sich die Bedeutung der Fortbewegungsaktivitäten für die Geschichte mit der Unterscheidung zwischen Kardinalfunktionen und Katalysen³⁴ von Roland Barthes (1966) fassen:

„Kardinal wird eine Funktion allein dadurch, daß die Handlung, auf die sie sich bezieht, eine für den Fortgang der Geschichte folgentragende Alternative eröffnet (aufrechterhält oder beschließt), kurz, daß sie eine Ungewißheit begründet oder beseitigt“ (ebd., 112f.).

Die Fortbewegungsaktivitäten eröffnen innerhalb des Spiels keine Alternativen, sie sind notwendig, um Punkte zu erreichen, die solche Alternativen eröffnen. Dies können die „Schlüssel“ sein, die darüber entscheiden, ob eine Tür sich öffnet oder nicht, es kann aber auch – je nach Spielverlauf – ein Medipack sein, das eventuell notwendig wird, um den Kampf mit einem Gegner zu überstehen. Das Beispiel des Medipacks zeigt noch deutlicher als die „Schlüssel“, dass die Bestimmung einer Funktion als Katalyse oder als Kardinalfunktion frühestens mit dem Bekanntwerden eines korrelativen Elements erfolgen kann. Die Interpretation ist erst vom Ende aus durchführbar. Erst wenn Lara vor dem Gegner steht, wird klar, dass ein Medipack ihr genug Gesundheit geben könnte, um den Kampf zu überstehen.

Dass Kardinalfunktionen nicht immer einer Handlungslogik unterliegen müssen, zeigen besonders deutlich die Filme *SMOKING* und *NO SMOKING* von Alain Resnais (F 1993). Er führt das Prinzip der handlungsmotivierten Kardinalfunktionen ad absurdum, indem er die Entscheidung, eine Zigarette zu rauchen oder eben nicht, als Scharnier für den Fortgang der Erzählung einsetzt. In diesen Filmen wird ganz deutlich, dass das Rauchen nur eine explizit von der Narration eingesetzte Kardinalfunktion darstellt, denn aufgrund einer Handlungslogik oder des

³⁴ Diese Unterscheidung ist in der Narratologie gängig geworden. Vgl. z. B. Chatmans „Kernels and Satellites“ (1978).

Weltwissens hat das Rauchen diese Funktion nicht. Das Rauchen ist nicht dafür verantwortlich, dass es an der Tür klingelt, ebensowenig wie Nichtraucher handlungslogisch damit in Verbindung gebracht werden kann, dass es nicht klingelt. Wie die ganze Geschichte eine Ordnungsstruktur darstellt, so dienen die Kardinalfunktionen dazu, spezifische Momente dieser Ordnung zu unterstreichen. Die Katalysen dienen dazu, diese Ordnungspunkte zu verbinden.

TOMB RAIDER arbeitet mit einer Geschichte als Sinnhorizont und Ordnungsmodell, im Spiel jedoch entwickelt sich eine von vielen sprachlichen und filmischen Erzählungen unterschiedene Darstellungsform. Durch Wiederholungen von Bewegungen schreibt sich das Spielerische, das Hin-und-Her, wie Buytendijk sagt, in die Narration ein. Auf der Ebene des Sujets, d. h. der tatsächlich im TEXT gegebenen Abfolge der Ereignisse, tritt dies zutage.

4.3 Das Sujet im Videospiel

Die konkrete Handlungsführung im Videospiel ist, wie in jedem Spiel, an den Spieler gebunden. Die ablaufenden Ereignisse bei jeder Partie können und werden sich von den Ereignissen in einer anderen Partie unterscheiden. Auch die genaue Reihenfolge des Ablaufs der Ereignisse ist nicht festgelegt. Die Handlungsführung kann in jedem Spiel eine andere sein. Es ist möglich – um bei unserem Beispiel zu bleiben –, dass Lara im Zickzack läuft, dass sie sich springend statt laufend vorwärtsbewegt oder zuerst zu die Wölfe erschießt und danach die Fledermäuse. Zieht Lara beim Angriff der Fledermäuse nicht die Waffe und läuft auch nicht weg, sondern bleibt stehen, so werden die Fledermäuse sie töten. Die Partie wäre zu Ende und die nächste könnte beginnen. Diese Ereignisse haben eine bestimmte Abfolge und auch kausale Beziehungen lassen sich herstellen. Einige dieser Ereignisse sowie einige dieser Beziehungen werden in der nächsten Partie wieder aktualisiert werden, andere nicht.

Die Handlungsführung ist jedoch nicht allein dem Spieler überlassen. Er ist nicht frei in der Wahl seiner Handlungen. Datenbank und Programm liefern ein Modell für alle möglichen Erzählungen, denn sie steuern die Ereignisse, die Umgebung und die Art der Darstellung von beidem. Sie steuern auch die möglichen Freiheiten in der Realisierung.

Die Struktur aller möglichen Erzählstränge ist im Programm festgelegt. Es enthält in der jeweiligen Programmiersprache die Objekte, die im Spiel zu sehen sein können und die Ereignisse, die realisiert werden können. So geben Lebling/Blank/Anderson (1979, 52) an, dass das Programm von ZORK, dem ersten erfolgreichen Text-Adventure, 191 „Räume“, 211 „Objekte“ und 71 „Aktionen“ beinhaltet, die durch ein Vokabular von 908 Worten dargestellt werden. Diese Einheiten werden aufgrund von Beziehungen, die Räume, Objekte und Aktionen in der realen Welt zueinander haben, modelliert. Den Objekten und Räumen werden Eigenschaften zugeschrieben, die den Umgang mit ihnen bestimmen. So haben z. B. einige Objekte die Eigenschaft, festgenagelt zu sein, und können deshalb nicht mitgenommen werden (Aktion: take). Eine Waffe z. B. hat die Eigenschaft, eine Waffe zu sein, d. h. sie ist zum Angriff auf Feinde geeignet, und es sind nur die Objekte mit der Eigenschaft „Waffe“, die zum Angriff geeignet sind. Auch Possesivverhältnisse und räumliche Beziehungen werden geregelt, so muss man im Besitz einer Waffe sein, um diese zu benutzen, und der Gegner, der angegriffen werden soll, muss sich in Reichweite befinden.

Das Programm legt fest, was ein mögliches oder unmögliches Ereignis im Spiel ist. Ein unmögliches Ereignis in TOMB RAIDER ist es zum Beispiel, dass Lara einen Gegner durch eine geschlossene, aber durchbrochene Tür erschießt. Die Tür hat nicht die Eigenschaft „durchschießbar“ zu sein. Ebenso wenig kann Lara sich etwas Wärmeres anziehen, es gibt in TOMB RAIDER keine Objekte mit der Eigenschaft „anziehbar“.³⁵ Und auch Abfolgebeziehungen sowie die Gebundenheit und Ungebundenheit der Ereignisse werden festgelegt. Dass die Zahnräder auf Level 4 als „Schlüssel“ fungieren, ist eine Programmvorgabe.

Das Programm kann für das jeweilige Spiel also als ein Repertoire aus möglichen Objekten und Ereignissen und ihren möglichen Beziehungen zueinander betrachtet werden. Es stellt eine Welt bereit, in der sich die Geschichte – oder verschiedene Geschichten – abspielen können, je nachdem, welches Erzählmodell in das Programm eingeschrieben ist. Zudem regelt es die möglichen Sichtweisen auf die

³⁵ In TOMB RAIDER II ist es so, dass Lara sich je nach Umgebung kleidet. Der Spieler hat darauf jedoch keinen Einfluss. Der Wunsch nach Kleidungsstücken, die die Eigenschaft „ausziehbar“ zu sein, besitzen, wird durch Patches für das Spiel, die man im Internet findet, befriedigt (vgl. <http://www.bnv-bamberg.de/home/ba3418/lara.htm>).

Dem Wunsch nach einem offiziellen „Nacktcheat“, wurde von der Herstellerfirma Eidos allerdings bislang nicht nachgegeben (vgl. Das Offizielle Play Station Magazin 10/99, S. 51). Ansonsten kann das Bedürfnis, den Star auch ohne Garderobe zu sehen, durch „Nacktbilder“ in Zeitschriften und wiederum im Internet gestillt werden. Dies kann als eine Reaktion auf die Popularität Lara Crofts als erstem weiblichen virtuellen Star gewertet werden, denn insbesondere zu einem weiblichen Star gehört seit einiger Zeit nicht nur die Garderobe, sondern auch, dass er sie ablegt.

Welt, denn auch die „Kameraperspektiven“ sind durch das Programm voreingestellt.³⁶

Das Programm stellt weder die Geschichte noch das Sujet dar, denn das Programm erzählt nicht, was geschehen ist, sondern liefert lediglich die Bedingungen dafür, dass etwas geschehen kann. Unterschiede zwischen Plot-Modellen und Computerprogrammen bestehen darin, dass das Computerprogramm für die Existenz des Spiels notwendig ist, während die Plot-Modelle mögliche Erzählungen beschreiben, die unabhängig von ihnen existieren. Ein Computerprogramm ist in das jeweilige Spiel eingeschrieben. Außerdem enthält das Programm noch mehr als ein Plot-Modell, da es nicht nur die Funktionen oder Ereignisse beschreibt, sondern auch den Hintergrund, vor dem diese Ereignisse ablaufen, während das Plot-Modell sich auf die Ereignisse beschränkt. Ein Programm wäre also einer Welt vergleichbar, die die Bedingungen dafür liefert, dass etwas geschehen kann. Die Differenz zwischen der Welt, die ein Programm erstellt, und der realen Welt besteht – neben dem Komplexitätsgefälle in den Möglichkeiten – darin, dass die reale Welt, zumindest in der neuzeitlichen Version, ein geschlossenes System bildet, das die Geschehnisse selbst hervorbringt, während die Welt des Videospieles dafür den Input von außen benötigt. Und da es der Spieler ist, der diesen Input liefert, befindet er sich im Videospiele immer in einer gottähnlichen Position, die allerdings erst von seiner Welt geschaffen wird.

Das Programm ist nicht für die Anordnung und Auswahl der Ereignisse verantwortlich, dies ist Aufgabe des Spielers. Das Programm begrenzt die Wahlmöglichkeiten und erstellt Anordnungsvorgaben. Programm und Spieler erschaffen also zusammen ein Sujet, wobei die möglichen Anordnungen vom Programm vorgegeben werden und die aktualisierten Wahlen vom Spieler getroffen werden. Und da Auswahl und Komplexitätsreduktion die Aufgabe von Sinngebung sind und die Sinnproduktion Anschlüsse herstellt, kann erst aus diesem Prozess heraus die Geschichte, die zu Anfang des Spiels möglicherweise als Skript vorliegt, zu einer gespielten Geschichte werden.

³⁶ Man könnte an dieser Stelle weitergehen und fragen, welche Restriktionen dem Erzählmodell durch die jeweiligen Programme auferlegt werden, die wiederum abhängig von der Programmiersprache und der Hardware sind. Auch wäre es möglich zu fragen, ob sich auch beim Lesen eines Programmes – was natürlich nur mit der Kenntnis der Programmiersprache möglich ist – Narrativität entfaltet und ob und wie der Compiler mit der Narrativität umgeht und schließlich ob auch in der Computersprache noch Narrativität zu finden ist. Doch wäre dies eine andere Forschungsaufgabe, denn es würde sich um einen anderen Untersuchungsgegenstand handeln, da wir es mit einer völlig anderen Darstellungsweise zu tun haben. Oder wie Niesz und Holland (1984, 112) es für die interaktive Literatur formulieren: „that would be an altogether different experience from reading the interactive fiction itself.“ Im Prozess des Spielens entwickelt sich Narrativität in anderer Weise, als es möglicherweise beim Lesen eines Computerprogramms der Fall wäre.

Bis der Spieler jedoch die „richtige“ Wahl der Bewegung getroffen hat, also diejenige, die das Programm als Zug, der das Sujet im Sinne der Geschichte weiterführt, anerkennt, darf er den Bewegungsablauf trainieren. Das schlägt sich im Sujet als Variation des Immergleichen nieder.

Schon im dramaturgischen Bereich, für den nach Bordwell das Sujet maßgebend ist, zeigen sich also Unterschiede zwischen den einzelnen Medien. Es spricht nach diesen Betrachtungen deshalb einiges dafür, anzunehmen, dass das Sujet nicht medienunabhängig ist, sondern auf die jeweils spezifisch mediale Art der Narration reagiert. Sind es im Videospiel die Wiederholungen von Bewegungsabläufen, die im Prozess dieser Wiederholungen optimiert werden, so zeigen sich in der Literatur und im Film Zeitverschiebungen und Ellipsen (vgl. z. B. Genette 1994, 21-140 und Bordwell 1985, 74-98) und in der mündlichen Form Reime und Wiederholungen bestimmter Formulierungen (vgl. z. B. Murray 1997, 185-197 und Ong 1982, 31-77).

Diese dramaturgischen Unterschiede können sowohl der Produktions- und Rezeptionsweise, dem Schreiben und Lesen, dem Sprechen und Hören, dem Filmen und Zuschauen und schließlich dem Spielen zugeschrieben werden als auch den Symbolsystemen, mit denen die jeweilige Erzählung operiert.

Dies alles betrifft die Präsentationsweise, oder, wie Genette es ausdrückt, den Akt der Narration, der im nächsten Kapitel untersucht werden soll.

5. Narration und Darstellungsweisen

Die Narration, der Akt des Erzählens, wie Genette es ausdrückt, bezeichnet die Produktionsweise eines narrativen TEXTES. Die Begriffe Darstellungsweise und Präsentationsweise verweisen eher auf den Ausdruck oder die Darbietungsform des narrativen TEXTES, die eine jeweils spezifische Rezeption erfordert. Beides – Produktionsweise und Präsentationsweise – lässt sich aber nur zusammen begreifen, da jede Narration nur in einem bestimmten Zeichensystem und einem konkreten Medium erfolgen kann, und jede Rezeption sich wiederum mit diesem Zeichensystem und Medium auseinandersetzt.

Die Narratologie konzeptioniert Geschichte und Sujet als medienunabhängigen Inhalt des Narrativen. Beides sind nach den in Kapitel 3 vorgestellten Modellen Abstrakta, die erst aus der konkreten Darstellung erschlossen werden können, sei es vom Rezipienten, der sie in der Rezeption konstruiert und diese damit strukturiert, sei es vom Erzählanalytiker, der sie ebenfalls konstruiert und als Tiefenstrukturen dem Text zuschreibt. Im letzten Kapitel wurde jedoch deutlich, dass die These von der Medienunabhängigkeit des Sujets, die zuvor unter Zuhilfenahme von Bordwells Ebene des *styles* in Zweifel gezogen wurde, nicht haltbar ist. Denn die Produktionsweise, d. h. die Narration, schlägt sich auf die Form des Sujets nieder. Das Sujet bildet den Schnittpunkt von Geschichte und Erzählmodell auf der einen und von Narration und Darstellung auf der anderen Seite und wird auch in diesem Kapitel eine Rolle spielen.

Auf der Ebene der Darstellung wird die Erzählung konkret. Die Darstellung ist die Oberfläche, die der Rezipient wahrnimmt, und mit der er umgeht. Hier trennen sich Literatur, Film und Videospiele, da die Schrift andere Ausdrucksmöglichkeiten als der Film oder das Videospiele besitzt. Die Ebene der Darstellung kann in Literatur, Film und Videospiele niemals die gleiche sein.

5.1 Modus, Zeit und Stimme nach Genette

Die in Kapitel 3 angesprochene Prämisse, dass ein Erzählen in verschiedenen Medien möglich sei, ist nicht unbestritten. Gérard Genette (1994, 200f.) plädiert dafür, nichtsprachliche Darstellungsformen aus der Untersuchung des Narrativen auszuschließen, denn:

„Tatsächlich gibt es keine ‚narrativen Inhalte‘: es gibt Verknüpfungen von Handlungen und Ereignissen, die sich so oder anders darstellen lassen [...], und die man nur deshalb ‚narrative‘ nennt, weil man ihnen in einer narrativen Darstellung begegnet“ (ebd., 201).

Für ihn ist es also nicht die chronologisch und kausal angeordnete Ereignisfolge, also die Geschichte, die eine Erzählung zu einer Erzählung macht, sondern die Art der Darstellung, die sie hervorbringt.

Auch wenn ich mich der Forderung des Ausschlusses alles Nichtsprachlichen aus dem Bereich des Narrativen nicht anschließen möchte und mich dabei in guter Gesellschaft befinde (vgl. z. B. Bordwell 1985, Chatman 1975, Branigan 1992, Metz 1991), so sind Genettes Einwände und Beschreibungen der Ebene der Narration durchaus hilfreich in Hinblick auf Konzeptionierungen von und Differenzierungen zwischen literarischer, filmischer und dramatischer Darstellungsweise. Das zeigt sich nicht zuletzt darin, dass viele der Begriffe, die Genette an der literarischen Erzählung entwickelte, für die Analyse des filmischen Diskurses übernommen wurden (vgl. den Überblick in: Stam, Burgoyne, Flitterman-Lewis, 1992, 87-100). Diese Übernahmen sprechen auch dafür, dass der filmische Diskurs ebenfalls narrativ ist. Die Frage, die hier zur Debatte steht, ist die, ob es nicht nur ein literarisches oder filmisches Erzählen, sondern auch ein spielerisches Erzählen gibt, und wie dieses beschaffen ist.

Die narrative Darstellung zeichnet sich nach Genette durch ihren spezifischen *Modus*¹ aus. Der Modus betrifft nach Genette die Art der Informationsvergabe, die „Regulierung der narrativen Information“ (Genette 1994, 115):

„In der Tat kann man das, was man erzählt, *mehr oder weniger* nachdrücklich erzählen, und es *unter diesem oder jenem Blickwinkel* erzählen; und genau auf dieses Vermögen und die Weisen, es auszuüben, zielt unsere Kategorie des narrativen Modus“ (ebd.).

Der narrative Modus zeige sich darin, dass der Leser „auf mehr oder weniger direkte Weise oder mehr oder weniger detailliert“ (ebd.) informiert werde. Er stellt ein spezifisches Distanzverhältnis zwischen dem Diskurs und der Geschichte dar. Die Frage der *Distanz* bezieht Genette auf die Möglichkeit, Ereignisse unterschiedlich genau zu zeichnen, indem man sie detailliert darstellt, sie nur en passant erwähnt oder auch mehrere zusammenfasst. Der Unterschied zwischen distanzierter und

¹ Die Bestimmung des Ausdrucks „Modus“ leitet er metaphorisch aus seiner grammatischen Bedeutung als „Bezeichnung für die verschiedenen Verbformen, die benutzt werden, um eine Sache mehr oder weniger nachdrücklich zu behaupten und um auf die verschiedenen Blickwinkel [points de vue] hinzuweisen, unter denen sie betrachtet werden“ (LITTRÉ zit. n. Genette, 1994, 115). Vgl. auch Todorovs Konzeption in Kapitel 3.

weniger distanzierter Darstellung mündet in die Unterscheidung zwischen direkter und indirekter Darstellung, wobei der narrative Modus für Genette immer indirekt ist. Der zweite Aspekt des Modus, der *Blickwinkel*, von dem aus erzählt wird, betrifft den Umfang des Wissens, das vom Diskurs über die erzählte Welt preisgegeben wird: Wenn die Sichtweise einer Figur von der Narration übernommen wird, so adaptiert sie die Perspektive dieser Figur, was auch dazu führt, dass die Narration nur das erzählen kann, was diese Figur sieht, weiß und fühlt. Dies wäre also eine Innensicht oder eine *interne Fokalisierung*, wie Genette es nennt, um den räumlichen Metaphern zu entkommen.² Eine *externe Fokalisierung* liege vor, wenn z. B. ein Zeuge von Ereignissen berichtet. Er könne nur eine Außensicht einnehmen, da er selbst nicht an den Ereignissen beteiligt war.

Eng mit dem Modus verbunden, sind zwei weitere Aspekte des Erzählens. Der Aspekt der *Stimme* und der Aspekt der *Zeit*.

Während die Fokalisierung, die Genette dem Modus zuordnet, auf die Frage „Wer sieht?“³ antwortet, beschäftigt sich der Aspekt der Stimme mit der Frage „Wer spricht?“ (vgl. Genette, 1994, 132), also mit dem Erzähler. Es sei der „Anwesenheitsgrad der narrativen Instanz“ (ebd., 119), der mit der Stimme bezeichnet werde. Erzählt ein Erzähler eine Geschichte, in der er auch vorkommt, so wird er von Genette als *homodiegetischer* Erzähler bezeichnet. Ein Erzähler, der eine Geschichte erzählt, in der er nicht vorkommt, ist ein *heterodiegetischer* Erzähler. Weiterhin unterscheidet Genette noch zwischen dem *intradiegetischen* und dem *extradiegetischen* Erzähler. Diese Unterscheidung betrifft die narrative Ebene. Ein intradiegetischer Erzähler kann immer nur der Erzähler einer eingeschobenen, bei Genette *metadiegetischen*, Erzählung sein. Es ist zwar möglich, dass er in der Geschichte, die er erzählt, nicht vorkommt, er befindet sich aber in der Diegese. Über ihm befindet sich immer noch eine weitere Erzählinstanz. So ist Scheherazade eine heterodiegetische, intradiegetische Erzählerin, d. h. sie erzählt Geschichten, in denen sie nicht vorkommt, ist aber durchaus eine diegetische Figur (vgl., Genette, 1994, 151-188, insbes. 178).

Der Aspekt der Zeit betrifft die *Zeitverhältnisse* zwischen Narration und Geschichte, wie z. B. die Kennzeichnung der Vergangenheit der Geschichte durch

² Genette benutzt die Ausdrücke „Distanz“ und „Perspektive“ aufgrund ihrer visuell-räumlichen Konnotationen nur vorsichtig und metaphorisch. Im visuellen Medium Videospiele aber kann man mit ihnen weniger vorsichtig umgehen.

³ In der Langform lautet die Frage bei Genette (1994, 132): „Welche Figur liefert den Blickwinkel, der für die narrative Perspektive maßgebend ist?“ In dieser Langform wird deutlicher, dass mit der Fokalisierung also keine räumliche Perspektive gemeint ist, sondern eine damit verbundene Perspektive des Wissens und der Einstellung. Der Verbindung von Sehen und Wissen ist aber nur schwer zu entkommen. Vgl. dazu Abschnitt 5.3.4.2 und S. 172f.

den Diskurs, Zeitraffungen und -streckungen oder Umstellungen in der Chronologie des Ablaufs.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass unter den Aspekten des Modus, der Stimme und der Zeit die Fragen danach, wie erzählt wird, wann erzählt wird und von wem erzählt wird, abgehandelt werden. Da alle drei Fragen aufs engste zusammenhängen, ergeben sich – welche Reihenfolge man auch für die Abhandlung wählt – Wiederholungen und Überschneidungen einzelner Aspekte. Man möge sie mir verzeihen.

Nach Genette kann eine Geschichte nur von der schriftlichen oder mündlichen Erzählung im narrativen Modus dargestellt werden, das Theater würde den dramatischen Modus benutzen (vgl. Genette, 1994, 200f.). Der Film würde demnach, so lässt sich folgern, in einem filmischen und das Videospiel in einem spielerischen Modus darstellen. Der Frage, wie diese Modi sich darstellen, wird im folgenden zunächst anhand der Distanz von Geschichte und Diskurs unter Rückgriff auf die in der Literaturwissenschaft entwickelte Unterscheidung von direkter und indirekter Darstellung nachgegangen. Danach werde ich auf den Aspekt der Stimme, d. h. auf die Produktions- und Erzählinstanzen des Diskurses und ihrer spezifischen Weise des Erzählens eingehen. Dann kehre ich über die Zeitverhältnisse zwischen Geschichte und Narration zur Frage nach der Distanz zurück.

5.2 Mimesis und Diegesis - Zeigen und Erzählen

Sowohl die Frage nach der Produktionsinstanz bzw. der Stimme als auch nach der Distanz des Diskurses zur Geschichte werden traditionell durch die Unterscheidung von mimetischer und diegetischer Darstellung abgedeckt. Diese Unterscheidung koppelt die Art der Vermittlung an einen Erzähler.

Zurückzuführen ist diese Unterscheidung von Darstellungsformen auf Platons Differenzierung zwischen *Mimesis* und *Diegesis*. In einer kurzen Passage im 3. Buch der *Politeia* klärt er zunächst, welchen Inhalt eine Erzählung haben kann und sollte. Anschließend beschreibt er mögliche Darstellungsformen dieses Inhalts, die er in mittelbare und unmittelbare Wiedergabe aufteilt. Die *Mimesis*, die unmittelbare Wiedergabe, sei reine Nachahmung. In ihr trete der Dichter hinter seine Personen zurück und gebe sich nicht selbst als erzählende Instanz zu erkennen, er spreche „durch den Mund eines anderen“ (Platon, 1991, 171). Die *Diegesis*, die mittelbare

oder indirekte Nachahmung, zeichne sich hingegen dadurch aus, dass der Dichter sich nicht verbirgt, sondern selbst spricht. Vermittels der Sprache gibt der Dichter Ereignisse, zu denen auch die Rede der Personen gehört, wieder. Dem Drama ordnet Platon die unmittelbare Wiedergabe, die *Mimesis*, zu, der Lyrik die mittelbare und dem Epos eine gemischte Form, wobei er ausdrücklich festgestellt, dass Erzählung beides sei: die Reden der diegetischen⁴ Figuren, d. h. Passagen der direkten Rede, und „das, was er [der Dichter] zwischen den Reden sagt“ (vgl. Platon, 1991, 170-173).⁵ Die Merkmale der Indirektheit und der Verdichtung finden sich hier also in der indirekten Rede wieder, die zusammenfasst, was die einzelnen Personen sagen. Mimetische Darstellung würde durch die direkte Rede hervorgerufen.

Die Unterscheidung von *Mimesis* und *Diegesis* wird in der Literaturwissenschaft durch die Unterscheidung von *telling* (erzählen) und *showing* (zeigen) wieder aufgenommen⁶ und auch in die Diskussion um die filmische Darstellung übertragen. So betrachtet z. B. Avrom Fleishman den „erzählten Film“ als Sonderform. Der Film *zeige* normalerweise seinen Inhalt, werde der filmische Inhalt jedoch *erzählt*, dann sei dies lediglich ein Stilmittel und gehöre nicht zu den wesentlichen Eigenschaften des Films (Fleishman 1992, 17).

Ich werde im folgenden dem Unterschied zwischen direkter und indirekter Nachahmung genauer nachgehen.

5.2.1 Literarische Erzählung: Erzählen durch Zeigen?

Die Unterscheidung zwischen Zeigen und Erzählen wird analog der platonischen Unterscheidung vor allem an der Art des Umgangs eines Erzählers mit dem TEXT festgemacht. Ausschlaggebend ist dabei allerdings nicht das Vorkommen eines Erzählers als Figur in der Geschichte, der damit in Genettes (1994, 175) Terminologie ein homodiegetischer Erzähler wäre. Erzählt werden kann auch von einer heterodiegetischen Position aus, also von einer Position, die außerhalb der Geschichte liegt. Zur Debatte steht vielmehr, ob die Ereignisse vermittelt durch einen Erzähler

⁴ Diegetische Figur meint hier eine Figur aus der erzählten Welt, die auch als Diegese bezeichnet wird. Der Ausdruck *Diegese* ist - entgegen der sonst üblichen Richtung - aus der Filmwissenschaft in die Literaturwissenschaft übergegangen (vgl. dazu Kessler 1997).

⁵ Auch Aristoteles trifft in der *Poetik* eine solche Unterscheidung, führt sie aber noch differenzierter aus. Er spricht vom Bericht in der dritten oder in der ersten Person oder dem Auftretenlassen von Personen in direkter Handlung (Aristoteles, 1982, 9). Platons Unterscheidung aber wurde begriffsprägend.

⁶ Die Erfindung dieser Terminologie wird zumeist Percy Lubbock: *The Craft of Fiction*, London 1921 zugesprochen. Genette (1994, 221, Anm. 2) macht jedoch darauf aufmerksam, dass sich diese Terminologie nicht bei Lubbock findet und möglicherweise erst später eingeführt wurde.

dargestellt werden oder ob es so scheint, als erzählte sich die Geschichte selbst (vgl. Lubbock 1921, 113).

In der mimetischen Darstellung, die dem Drama zugeordnet wird, werden Ereignisse, Handlungen und Dialoge scheinbar direkt, d. h. ohne die Vermittlung durch einen Erzähler, dargeboten. Das Drama besteht vor allem aus Dialogen. Im Theaterstück⁷ werden die Worte, so wie sie (angeblich) gesprochen wurden, schriftlich wiedergegeben. „Das Drama ist eine Mimesis des Dialogs“, heißt es bei Northrop Frye (1964, 269, zit. nach Hamburger, 1957, 158, Anm. 118). Somit wäre das Theaterstück unmittelbare Wiedergabe, die direkte Rede. Nach Genette wäre diese direkte Rede ein Zitat (vgl. dazu Genette, 1994, 220).

Das Zitat aber setzt eine zitierende Instanz voraus. Es sind nicht die Menschen selbst, die sprechen, sondern nur eine über Zeichen vermittelnde Wiedergabe ihrer Rede. Ein Zeichen aber funktioniert nur durch seine Zeichenhaftigkeit, d. h. dadurch dass es sich selbst als Zeichen zu erkennen gibt. Damit aber wird auch deutlich, dass es für etwas anderes eingesetzt wurde. Es findet auch hier eine zeichenvermittelte und keine unmittelbare Wiedergabe statt. Metz bezeichnet „die Anwesenheit des Enunziats [d. h. die Aussage selbst, B. N.] als DIE enunziative Markierung *par excellence*“ (Metz 1991, 154).

Die ordnende Hand einer erzählenden Instanz hat vorher gewirkt. Sie hat Geschehnisse als Text angeordnet und sich nun zurückgezogen und offenbart sich lediglich durch die Zeichen, die sie zurückgelassen hat. Ein Theaterstück gibt vor, direkt etwas wiederzugeben (wenn auch nur eine Fiktion), aber allein durch seine Existenz offenbart es das Gegenteil.

Auch in Passagen direkter Rede in literarischen Erzählungen kann die erzählende Instanz zurücktreten und sich nur durch das Einsetzen von Zeichen offenbaren. In dieser Hinsicht gibt es keinen *fundamental*en Unterschied zwischen einer literarischen Erzählung und einem Theaterstück, beide sind verfasst worden. So wie die Produktionsinstanz des Dramas durch die Dialogform dafür sorgt, nicht beachtet zu werden, so kann auch in einer literarischen Erzählung der Erzähler „versteckt“ werden. Die Darstellung einer Erzählung im Modus der Mimesis wäre also ein erzählerischer Kunstgriff – es wird nur so getan, als gäbe es keinen Erzähler.

„Zeigen“ kann am Ende nur eine *Weise des Erzählens* sein, und diese Weise besteht darin, möglichst wenig zu *sprechen* und doch zugleich möglichst viel zu

⁷ Um Begriffsverwirrungen vorzubeugen: Ich werde für die geschriebene Form den Begriff „(Theater)stück“, für die Aufführung „(Theater)aufführung“ benutzen. „Drama“ steht unspezifisch für beide Formen. In diesem Abschnitt beziehe ich mich auf die schriftliche Form des Dramas.

sagen: ‚man muß so tun‘, sagt Platon, ‚als sei es nicht der Dichter, der redet‘ – d. h. man muß darüber hinwegtäuschen, daß es der Erzähler ist, der erzählt“ (Genette 1994, 118).

Das Zeigen wäre also nur ein verkapptes Erzählen. Es kann in der sprachlichen Erzählung, so Genette, nur eine *Mimesis-Illusion* hervorgerufen werden, „weil die Sprache bezeichnet ohne nachzuahmen“ (ebd., 117). Je nachdem wie detailliert beschrieben wird und wie unauffällig sich die sprachlichen Zeichen geben, könne von einer mehr oder weniger mimetischen Darstellung gesprochen werden. Es kann also von Mimesis und Diegesis nur in Hinblick auf eine Skala gesprochen werden. Sie sollte auch über die Sprache hinaus erweitert werden, denn wenn Zeigen nur eine Weise des Erzählens sein kann, so ist es doch eine Weise des Erzählens. Und wenn die Sprache bezeichnet, ohne nachzuahmen, so bleibt doch zu fragen, ob eine Nachahmung ohne Bezeichnung tatsächlich möglich ist. Und diese Frage ist von der Semiologie hinreichend verneint worden, da auch Nachahmung auf einem Bezeichnungsprozess beruht. Kommunikationsmittel bezeichnen auf unterschiedliche Arten und Weisen, der Grad der Ähnlichkeit zwischen Signifikant und Signifikat variiert, so dass es z. B. beim Schauspiel leichter möglich ist, Signifikat und Signifikant zu verwechseln als bei einer sprachlichen Darstellung (vgl. dazu Abschnitt 6.4f.).

Innerhalb der Literatur führt sich die Unterscheidung zwischen Zeigen und Erzählen selbst ad absurdum, wenn man sie absolut nimmt.

Edward Branigan spielt verschiedene Möglichkeiten der Unterscheidung von Erzählen und Zeigen und ihrer Ansiedlung auf verschiedenen Ebenen einer Erzählung durch. Auf einer Tiefenebene würde es sich, wie oben gesagt, immer um ein Erzählen handeln, das unterschiedliche Oberflächeneffekte auslöst:

„ ..., we can say that if there is an author underneath it all, then the entire text is really a ‚telling‘ and those parts which are ‚showing‘ are merely temporary and local surface effects (where the author conceals himself). On this interpretation the categories of telling and showing seem not to be on the same level of generality; that is, there is always a deep telling and, at times, on the surface, a showing“ (1984, 191).

Nun könnte auf der Oberfläche aber wieder ein Erzählen stattfinden, z. B. wenn eine der diegetischen Personen eine Geschichte erzählt, so dass „Erzählen“ zwei verschiedene Prozesse bezeichnete, einmal den Erzählprozess, der den ganzen Text umfasst – umfassen muss – und zum zweiten den Darstellungsmodus auf der

Oberfläche. Ohne erklärende Zusätze wäre der Begriff also ambig. Zum einen würde er den generellen Ausdrucksmodus bezeichnen, zum anderen ein Stilmittel. Dieses Stilmittel – das Erzählen auf der Oberflächenebene – ist der Definition nach dadurch gekennzeichnet, dass ein Erzähler durch den Text, den er erzählt, kenntlich wird. Ein Erzähler sei aber wiederum eine Nachahmung des Autors. So wäre die Diegesis – das indirekte Nachahmen (erzählen) – auf der Oberfläche abhängig von einer Mimesis, einem direkten Nachahmen (zeigen). D. h. das Erscheinen eines Erzählers im Text wäre abhängig von der Nachahmung eines realen Erzählers.

Erzählen und Zeigen können also, so Branigan (1984, 192), niemals auf der gleichen Ebene, sondern immer nur verschachtelt vorkommen und deshalb kein Gegensatzpaar sein.

Das scheint mir aber ein nachgeordnetes Problem zu sein, denn wenn man den Unterschied zwischen Zeigen und Erzählen ernst nimmt und einmal festgestellt wurde, dass jeder homodiegetische Erzähler nur eine Nachahmung eines realen Erzählers ist, kann gefolgert werden, dass auch jeder heterodiegetische Erzähler eine Nachahmung eines realen Erzählers ist und insofern jedes literarische Erzählen abhängig von einem „Zeigen“ wäre. Dann aber müsste man schließen, dass es literarisches Erzählen in einer reinen Form gar nicht gäbe, sondern nur in Abhängigkeit von einer Nachahmung.

In so einer Konzeption beruhte das literarische Erzählen darauf, dass es den Akt des Erzählens nachahmt, indem ein Erzähler eingesetzt wird oder darauf, dass der Erzähler sich versteckt und so eine Mimesis-Illusion hervorgerufen wird. Im ersten Fall handelte es sich um ein Erzählen, das ein Zeigen zur Grundlage hat, und im zweiten Fall um ein Zeigen, das tatsächlich aber ein Erzählen wäre. Wie also arbeitet ein sprachlicher Erzählakt genau?

5.2.2 Sprachliche Erzählakte

Genette (1983,10) spricht von der literarischen Narration als dem fiktiven oder realen Akt des Erzählens, deren Differenz er für die Narratologie (die sich für ihn nur auf sprachliche Erzählungen bezieht) als unwesentlich betrachtet. Da in dieser Arbeit nicht die literarische Erzählung im Vordergrund steht, lohnt sich jedoch die Frage, ob dieser Unterschied tatsächlich unwesentlich ist, und wie sich ein realer Akt des Erzählens überhaupt von einem fiktiven abhebt. Gibt es *den* Akt des Erzählens überhaupt, oder nur je medial geprägte?

Im eigentlichen Sinn gibt es den Akt des Erzählens nur in der Situation mündlichen Erzählens. Da man von einer Kommunikationssituation ausgehen kann, lässt sich also sagen: Jemand erzählt jemand anderem eine Geschichte. Jemand spricht, (gestikuliert oder rollt mit den Augen), um die Geschichte in der Zeit zu kommunizieren. In der gleichen Zeit wird die Geschichte durch die gegebenen Zeichen rezipiert. Erzähler, Zuhörer, Geschichte und Erzählung sind also zur gleichen Zeit an einem Ort anwesend. Sie befinden sich in einer Situation. Aufgrund des sprachlichen Ausdrucks hat der Erzähltext deiktische Markierungen, die auf die Erzählsituation hinweisen. So ist z. B. jede Verbform zwangsläufig personal und temporal markiert. Personalpronomen weisen auf den Erzähler und seine Beziehung zum Erzähltext hin, und auch Adjektive, die das Erzählte beschreiben, sagen etwas über die Beziehung des Erzählers zum Erzählten aus. Im sprachlichen Ausdruck finden sich also Zeichen, die einen Bezug zwischen der Geschichte und Sprecher, Zuhörer, Ort und Zeit des Erzählens herstellen, oder auf die Tatsache, dass erzählt wird, verweisen. Diese Zeichen stellen eine Beziehung zwischen Erzähler und dem Erzählten her. Sie können aber nicht als Spuren, die auf einen *abwesenden* Erzähler verweisen, gelesen werden, da dieser *anwesend* ist. Die Beziehungen zwischen Enunziat (Ausgesagtem) und Enunziator (Aussagendem) scheinen kein Spezifikum des Erzählens zu sein, sondern eines der Sprache.

Wenden wir uns nun dem realen Akt des *schriftlichen* Erzählens zu. Er hat mit dem mündlichen Erzählen wenig gemein. Die schriftliche Produktion einer Erzählung findet unabhängig vom Rezipienten statt: Jemand schreibt eine Geschichte auf. Dies kann sich mit Hilfe von Feder und Tinte oder eines Computer vollziehen. Was im Text als ein einfacher Satz erscheint, kann durch wochenlanges Umstellen und Streichen entstanden sein. Diese Tätigkeiten prozessieren die Geschichte nicht wie in der mündlichen Erzählung in der Zeit, sondern führen zunächst einmal zu ihrer Speicherung im Raum des Textes.⁸ Dieser Text wird dann im Prozess des Lesens in eine Zeitlichkeit überführt. Günther Müller (1948, 258) nennt es die „auslegende Verwirklichung des Sprachleibs im Zeitraum.“ Eine Erzählung ist für Müller erst abgeschlossen und wirklich, wenn sie erzählt oder gelesen ist. Bis dahin ist die Erzählung für ihn nur ein Schema und der Autor lediglich ein „Vorerzähler“ (ebd., 276). Erzählen bedeutet für Müller das Anordnen und Interpretieren der Geschichte in der Zeit. Eine Tätigkeit, die beim mündlichen Erzählen

⁸ Konzeptionelle Tätigkeiten des Autors vollziehen sich möglicherweise in der Zeit, jedoch sind sie als Konzeptionen einer anderen Zeitlichkeit unterworfen als die Erzählung. Diese Arbeit ist anhand des Textes nicht mehr nachvollziehbar.

vom Erzähler ausgeübt wird. Das schriftliche Erzählen braucht hierbei die Mitarbeit des Lesers.

Die Form der schriftlichen Erzählung wird nach Segre (1979, 96) durch diese Zweiphasigkeit geprägt. Sie erfordere eine spezifische Bewältigung. Denn: „nicht der Sender wendet sich an uns, sondern die Nachricht selbst enthält *als Teil ihrer ‚Technik‘* die dem Sender zugeordneten Anreden und Überlegungen.“ (ebd., Hervorhebung B. N.)

Spezifische Hinweise auf das Erzählen im Text als Teil der literarischen Technik zu lesen, hieße, den fiktiven Akt der Narration, auf den Spuren im Text verweisen, nicht als Abbildung des realen Akts der Narration, der die Erzählung hervorbringt, zu lesen, sondern als einen Effekt der Kommunikationssituation, d. h. der Verzögerung zwischen Produktion und Rezeption. Er wird dann spezifisch literarisch ausgeführt, indem er die Narration simuliert (oder nachahmt). Dies wäre also der literarische Versuch, sich dem Prototyp des Erzählens, den das mündliche Erzählen darstellt, anzunähern. Oder provokativ verkürzt: Die Literatur braucht die Simulation des Erzählens, weil sie nicht erzählt.

Die schriftliche Erzählung besitzt im Moment der Rezeption keinen körperlich anwesenden Erzähler mehr. Der Leser ist allein. Die deiktischen Markierungen im Erzähltext aber bleiben erhalten. Der Text enthält Spuren, die darauf hinweisen, dass er von jemandem erzählt wurde. Auch eine literarische Erzählung, die niemals ein mündliches Vorbild hatte, enthält diese Spuren. Eine solche literarische Erzählung kann als eine Nachahmung oder ein Abbild der mündlichen Erzählung betrachtet werden, denn es scheint in der Rezeptionssituation so, als würde die Erzählung von einem Erzähler erzählt. Auf der Ebene der medialen Manifestation simuliert das schriftliche Erzählen einen realen mündlichen Erzählakt und genau dieser *Akt der Simulation* ist es, der die Ebene der *narration*, also den fiktiven Erzählakt, in der schriftlichen Erzählung ausmacht.

Setzt man das mündliche Erzählen oder die Simulation des mündlichen Erzählens als die einzige Möglichkeit der Narration an, so kann man Genette durchaus beipflichten und andere Darstellungsformen als nicht-narrativ ausschließen. Jedoch unterscheidet sich, wie gesehen, auch der reale Akt des mündlichen Erzählens von dem realen Akt des schriftlichen Erzählens, da ersterer in einer Phase abläuft, zweiterer aber zweiphasig. Sie sind nicht identisch. Warum also zwei unterschiedliche sprachbasierte Tätigkeiten als Erzählen bezeichnet werden sollen, während z. B. die Darstellung einer Geschichte in einem Film ausgeschlossen wird, ist weniger einsichtig. Das Erzählen sollte deshalb nicht an die Tätigkeiten des

Sprechens oder Schreibens oder ihre Simulation gebunden werden, sondern vielmehr als konzeptuelles Verfahren aufgefasst werden, das im jeweiligen Medium zu einer spezifischen Art der Darstellung führt.

Um also das Erzählen in verschiedenen Medien analysieren zu können, werde ich im folgenden nicht nur auf den fiktiven, sondern auch auf den realen Akt des Erzählens eingehen, denn dies ermöglicht zu unterscheiden, wer den TEXT produziert und wer den Diskurs, und ob sich dabei das Simulationsverhältnis, das bei der schriftlichen Narration auftritt, auf ähnliche Weise findet.

5.3 Produktions- und Vermittlungsinstanzen

5.3.1 Produktions- und Vermittlungsinstanzen in der literarischen Erzählung: Autoren und Erzähler

Aufgrund von Erfahrungswerten kann angenommen werden, dass die meisten literarischen Erzählungen tatsächlich von jemandem verfasst wurden, dass sie also einen Autor haben. Aus dem Text selbst ist aber nicht zu ersehen, ob dem wirklich so ist. Es kann sich auch um ein Autorenkollektiv handeln, und ebenso kann der Text ein von einem Computer erzeugtes Zufallsprodukt sein – letzteres ist unwahrscheinlich, aber möglich.⁹ Was der Text erkennen lässt, sind Hinweise auf seine eigene Verfertigkeit, seine Gemachtheit oder Erzähltheit und damit aufgrund der Handlungslogik (hinter jeder Tat steht ein Täter) Hinweise auf eine wie auch immer geartete Produktionsinstanz, die aber nicht weitergehend bestimmt werden kann. Aufgrund dieser Unsicherheit bezüglich der Text-Autor-Beziehung führte die Literaturwissenschaft eine fiktive Produktionsinstanz ein: den implizierten Autor (Booth, 1974, 77f, vgl. auch Chatman, 1978, 148).¹⁰ Der implizierte Autor ist derjenige, von dem sich der Leser mit Hilfe der TEXTE ein Bild macht. Er zeichnet verantwortlich für die Ordnung, den Stil, die Auswahl – kurz für die Darbietung des ganzen Textes. Über den vom implizierten Autor getrennten realen Autor kann anhand der Texte nichts gesagt werden.

Neben dem vom Leser nur implizierten Autor wird dem Text noch eine weitere Erzählinstanz zugeschrieben: der Erzähler. Der Erzähler markiert die Position, von

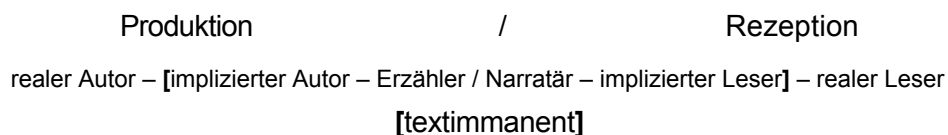
⁹ Vgl. dazu Pias (1999, 429)

¹⁰ Eco (1994) verwendet den Begriff Modell-Autor. Es existieren aber noch erheblich mehr Begriffe. Metz nennt den Zustand einen „suspekthe[n] und komische[n] Wildwuchs narratologischer Instanzen: implizierter, impliziter, imaginärer Autor, Enunziator, impliziter Enunziator, Erzähler, implizierter Erzähler, Modell-Autor, immanenter Autor usw.“ (1991, 169). Ich werde weiterhin den Begriff „implizierter Autor“ verwenden, der darauf verweist, dass dieser Autor vom Leser impliziert wurde.

der aus erzählt wird. Er ist, neben allen anderen Aspekten des Textes, vom implizierten Autor eingesetzt. So hat sich der implizierte Autor von *Tristram Shandy* dafür entschieden, den Erzähler Tristram Shandy auftreten zu lassen, der seine Lebensgeschichte erzählt. Und so hat sich auch der implizierte Autor der *Odyssee* dafür entschieden, einen heterodiegetischen Erzähler einzusetzen.

Analog zum implizierten Autor und dem Erzähler wird auf Rezeptionsseite ein implizierter Leser¹¹ und ein Narratär¹² angenommen. Der Narratär, das Analogon zum Erzähler, kann vom Text direkt angesprochen werden (z. B.: Lieber Leser, es wird dich jetzt nicht überraschen, dass ...), er muss es aber nicht (vgl. Prince 1971, 100f.). Der implizierte Leser stellt immer nur eine fiktionale Instanz dar, die den Text interpretiert.

Es werden also, um es noch einmal zusammenzufassen, drei Instanzen auf der Produktionsseite angenommen und drei auf der Rezeptionsseite:



Das *direkte* Auftreten von Narratär und Erzähler im Text ist dabei optional, sie können explizit in einem Text vorkommen oder auch nur erschlossen werden. Auf jeden Fall sind es aber Instanzen, die im Text die fiktive Erzählsituation herstellen. Der Erzähler ist, so Genette, die *Stimme* des Textes, der Narratär wäre demnach das *Ohr*. Es sind Mittel des Textes, die die Aufgabe haben, so zu tun, als hätten sie den Text produziert bzw. rezipiert.

Der implizierte Autor und der implizierte Leser sind Instanzen, auf die der Text als ganzes scheinbar referiert. Sie vervollkommen die Kommunikationssituation. Auch sie sind jedoch textabhängig, d. h. vom Text geschaffen, in Käte Hamburgers Terminologie: Funktionen des Textes. Ohne den Text gäbe es weder den implizierten Autor noch den implizierten Leser. In diesem Sinne lassen sie sich auch als fiktional bezeichnen. Man könnte auch sagen, dass implizierter Autor und Leser die Referenzen sind, die die literarische Erzählung sich schafft, weil der anwesende Erzähler und der Zuhörer abhanden gekommen sind.

¹¹ Der implizierte Leser heißt bei Wayne Booth *postulated reader*, bei Chatman analog zum implizierten Autor *implied reader*. Ich bleibe aufgrund der Korrespondenz mit dem „implizierten Autor“ beim „implizierten Leser“, auch wenn Iser (1976) vom impliziten Leser spricht.

¹² Der Begriff Narratee (Narratär) findet sich das erste Mal bei Prince (1971).

Hier tritt ein Problem zutage, das Genette (1994, 283-298) anspricht. Er erklärt sich damit einverstanden, den implizierten Autor als ein aus dem Text erschlossenes Konstrukt zu betrachten, spricht sich aber gegen den implizierten Autor als Produktionsinstanz des Textes aus, denn ein aus dem Text erschlossenes Bild könne den Text nicht produzieren, dies könne nur der reale Autor. Der reale Autor aber sei keine narrative Instanz, da er keine Stimme im Text habe und damit von der Narratologie auch nicht zu beachten sei. Als Stimme in der Erzählung ist für ihn nur der Erzähler interessant. Das ist bei seiner Konzeption der Erzählung als sprachliches Gebilde einzusehen, denn die Sprache weist immer auf eine Position hin, von der aus erzählt wird. Doch auch hier tut sie nur so, als hätte der Erzähler sie produziert, wobei er doch ihr Effekt ist, eine Produktionsinstanz kann also auch der Erzähler nicht sein, er ist nur eine vom Text erzeugte Stimme.

Die Annahme eines implizierten Autors hat gegenüber dem realen Autor jedoch auch Vorteile, denn er wird nur insofern betrachtet, als er Autor des Textes ist und nicht, wie eine reale Person, auch in Hinblick auf sein sonstiges Leben – diese Betrachtungsweise ist Aufgabe der Biographen, nicht der Narratologen.

Wie aber sind diese fiktiven Mitteilungsinstanzen beim Film und beim Videospiele beschaffen? Wo finden sich hier (implizierter) Autor, Erzähler, Narratär und (implizierter) Leser?

5.3.2 Vermittlungsinstanzen in der filmischen Erzählung

Erzähler und Narratäre kommen als klar zu identifizierende Charaktere in den vielen Filmen nicht vor.¹³ Sie können jedoch problemlos als Stilmittel eingesetzt werden, wie es z. B. in *THE USUAL SUSPECTS* (*DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN*, Bryan Singer, USA 1995) und *THE LADY IN THE LAKE* (*DIE DAME IM SEE*, Robert Montgomery, USA 1947) der Fall ist.

In der Geschichte von *THE USUAL SUSPECTS* wird versucht, ein Verbrechen aufzuklären. Verbal Kint, ein Beteiligter, wird verhört. Er berichtet einigen FBI-Agenten von den Vorgängen, die zum Verbrechen führten. Seine Erzählung wird durch eine Rückblende visualisiert. Verbal ist ein homodiegetischer intradiegetischer Erzähler, d. h. er erscheint als Erzähler in der Geschichte und erzählt dann seine eigene Geschichte. Als Narratär(e) fungieren in diesem Film die FBI-Agenten, die den Erzählungen von Verbal zuhören.

¹³ Fleishman (1992, 191) gibt an, dass nach seiner Amateurstatistik nur jeder sechste Tonfilm erzählt wird, was nach seiner Definition des „erzählten Films“ bedeutet, dass der Film einen Erzähler hat, aus dessen Perspektive (zumindest teilweise) erzählt wird (vgl. ebd., 17f.).

Etwas anders liegt der Fall bei *THE LADY IN THE LAKE*. In diesem Film wendet sich der Erzähler Philip Marlowe, dargestellt von Robert Montgomery, der zugleich auch Regisseur des Films ist, direkt an den Filmzuschauer, indem er zu Anfang des Films direkt in die Kamera blickt und die Zuschauer anspricht. Hier ist es ein potentieller Filmzuschauer, der als Narratör gedeutet werden kann. Marlowe scheint in der Anfangssequenz ein homodiegetischer extradiegetischer Erzähler zu sein, der außerhalb einer Geschichte seine eigene Geschichte erzählt.¹⁴ Aber auch hier steht der Erzähler nicht völlig außerhalb von dem, was der Zuschauer sieht. Irgendwer muss Marlowe als Erzähler, der nun seine eigene Geschichte erzählt, eingesetzt haben, schließlich ist er im Film zu sehen. Er ist also ein intradiegetischer Erzähler, der nur so tut, als wäre er ein extradiegetischer Erzähler. Er wäre in Genettes Terminologie ein *metadiegetischer* Erzähler, d. h. ein Erzähler, der eine eingeschobene Geschichte erzählt. Personale Erzähler, wie Verbal oder Marlowe sind im Film immer intradiegetische Erzähler, da über ihnen immer die visuelle Darstellung steht, die sie zu einem Teil der Diegese macht. Sie werden auch als *character-narrators* (vgl. Stam, Burgoyne, Flitterman-Lewis 1992, 97ff.) bezeichnet.

„But in film, the character-narrator always has his or her story embedded within the larger narration produced by the ensemble of cinematic codes, the overarching discourse of the external, impersonal cinematic narrator, who renders the text in a non-verbal-form“ (ebd., 98).

Im Zitat findet sich schon ein Vorschlag für die Benennung der Instanz oberhalb des *character-narrators*, der *cinematic narrator* – ein Ausdruck, den auch Chatman bevorzugt (vgl. Chatman, 1990, 134). Doch ist dies nicht der einzige Ausdruck, der diese Erzählinstanz bezeichnet, und auch die Konzeptionen ihrer Aufgaben gehen auseinander. Denn sollte man diese Instanz wiederum Erzähler nennen? Eine Stimme, die spricht, ist hier nicht auszumachen. Der erzählende Film enthält zwar Spuren seiner Gemachtheit, doch entsprechen sie nicht den deiktischen Elementen der Sprache. Personale und temporale Endungen sowie Personalpronomen, die in der Sprache und damit auch in der sprachlichen Erzählung auf ein produzierendes *Subjekt* hinweisen, enthält der Film nicht.¹⁵ Da nicht sprachlich erzählt wird, wird auch der Akt des mündlichen Erzählens nicht simuliert. Wird hier überhaupt eine andere Erzählsituation simuliert, und wenn ja, welche?

Frühe Theorien des filmischen Erzählens, die Bordwell (vgl. Bordwell 1985, 3-15) unter dem Begriff „Mimetische Theorien des Erzählens“ faßt, bevorzugten die

¹⁴ Auf den Rest des Films, der komplett aus einer subjektiven Position heraus gefilmt wird, gehe ich an anderer Stelle ein.

¹⁵ Ausführlich dazu Metz (1991, 2-27).

Kamera als Erzähleräquivalent, nämlich als „unsichtbaren Beobachter“, der von beliebigen Positionen aus das Geschehen aufnimmt. Diese Theorien gehen also davon aus, dass im Film der Blick des Menschen simuliert wird, allerdings ein Blick, der weitaus mehr mögliche Blickpunkte aufweist als der menschliche. Bordwell weist jedoch darauf hin, dass mit dem Einsetzen der Kamera als oberster Erzählinstanz die Rolle der anderen filmischen Techniken für die Erzählung ausgeblendet wird: Das Profilmische¹⁶ wird lediglich als vorfindliches Geschehen betrachtet, und der Schnitt wird gänzlich vernachlässigt.

Neuere Theorien des filmischen Erzählens versuchen, auch diese Aspekte einzubeziehen.

André Gaudreault (1984) sieht zwei Modalitäten als für die filmische Erzählung verantwortlich an: die *Monstration* und die *Narration*. Analog dazu bildet er die Instanzen des *monstrateurs* und des *narrateurs*, die zusammen die oberste Erzählinstanz des Films ausmachen. Im Prozess der Monstration würden durch die Kamera Bilder eingefangen. Diesen Prozess der bildlichen Darstellung durch den Film nennt Gaudreault „quoting“, der Film zitiere das, was sich vor der Kamera abspielt. Diese bildlichen Zitate des Films – die Einstellungen – werden dann durch die Narration, nämlich die Montage, in den Film eingebunden. Es sei die Montage, die die Handlungen zusammensetzt oder auseinanderzieht, Auslassungen macht, alles in ein zeitliches Gefüge einordnet und den Blick des Zuschauers lenkt. Die Montage, die filmische Narration, verwende die Bilder, die die Kamera eingefangen hat, und erstelle daraus dann die filmische Erzählung. Bei der Unterscheidung zwischen Monstration und Narration kommt es Gaudreault vor allem darauf an, deutlich zu machen, dass die Montage dem Film eine zeitliche Flexibilität erlaubt. Die Monstration, das Zeigen, sei ans Hier und Jetzt gebunden, da das Bild keine temporalen Markierungen aufweise. Zwischen die Aufnahme und die Vorführung im Kino aber sei ein vermittelnder Blick geschoben,

„et c’est précisément la nécessaire présupposition de ce regard intermédiaire qui implique l’existence d’un ‚temps de réflexion‘ de la part de moment où les événements se sont (ou sont censés s’être) produits et celui où ils sont appréhendés par le narrataire“ (Gaudreault, 1984, 92).

Die Montage also überführe die direkte bildliche Darstellung in eine indirekte, vermittelte Darstellung.

¹⁶ Auch dieser Begriff stammt aus der Tradition Souriaus: „*Profilmique* – A dire de toute réalité objective offerte à la prise des vues, et particulièrement de ce qui est spécialement créé ou aménagé en vue de cette prise de vues“ (Souriau, 1948, 240).

Gaudreault berücksichtigt zwar die außerordentlich wichtige Funktion der Montage, vernachlässigt bei dieser rigorosen Trennung zwischen Bild und Zusammenfügung des Bildes allerdings, dass auch innerhalb einer Einstellung durch Bewegungen der Kamera der Blick des Zuschauers gelenkt werden kann und damit eine narrative Aktivität stattfindet. Zudem vernachlässigt er, wie die „mimetischen Theorien“, die Rolle des Profilmischen.

Tom Gunning (1991) schlägt ein *Narrator-System* vor, das aus drei Ebenen besteht. Die erste sei die profilmische:

„The pro-filmic refers to everything placed in front of the camera to be filmed. It includes such things as the actors (and therefore casting decisions and performance style), lightning, set design, selection of locations, and selection of props. Strictly speaking, pro-filmic elements do not appear on the screen except through the next level of discourse, their capture on film as enframed images. [...] Every film makes a selection of elements based on a preexisting set of possibilities (this actor and performance style rather than that one; that sort of set design rather than another). Therefore, as narrative discourse the pro-filmic embodies a series of choices and reveals a narrative intention behind the choices“ (Gunning 1991, 19).

Auf dieser Ebene werden, so könnte man sagen, Basisentscheidungen getroffen. Charaktere und auch das Setting, kurz die Gegebenheiten, deren Vorkommen im Drehbuch festgelegt wurde, bekommen Gestalt. Und auch die Handlungen, von denen die Geschichte erzählt, werden hier zum Ausdruck gebracht.

Die zweite Ebene Gunnings, „the enframed image“ umfasst die Bildkomposition und die Kameraarbeit, die dritte ist die Ebene der Montage, auf der die Einstellungen ausgewählt und zusammengestellt werden.

Die Beschreibung und auch die Benennung der obersten Erzählinstanz des Films als *Narrator-System* hat gegenüber den anderen vorgestellten Konzeptionen zwei entscheidende Vorteile: Die Bezeichnung *Erzähler-System* enthält keine (oder doch nur sehr geringe) anthropomorphe Konnotationen¹⁷, es evoziert vielmehr die technische Komponente des Films. Dieses System kann vom jeweiligen (implizierten) Autor eingesetzt werden, um die filmische Erzählung hervorzuheben. Und es enthält zweitens alle Komponenten des Films, die wiederum in drei Ebenen gegliedert werden. So ermöglicht es dieses System, auch verschiedene Medien miteinander zu vergleichen. Das Theater z. B. besitzt explizit weder die zweite, noch die dritte Ebene – allerdings sind sie teilweise in die erste impliziert, denn das Rahmen der Handlung findet in Hinblick auf den Bühnenrahmen statt, und Schnitte können durch die Einteilung in Akte und Szenen „imitiert“ werden. Dem Videospiel hingegen fehlt die erste Ebene – es gibt nichts, was abgebildet wird, es sei denn

¹⁷ Es ist vor allem Bordwell (1985), der sich gegen die Anthropomorphisierung des filmischen Erzählprozesses wendet (s. u.).

man betrachtet das Programm als das Pro-Spielerische. Auch die dritte Ebene – die Montage – wird nicht in allen Spielen eingesetzt.

Die Mittel, durch die der Film erzählt, sind also weitaus komplexer als die der literarischen Erzählung und keinesfalls als eine Imitation einer außerfilmischen Erzählweise zu begreifen. Lediglich der Blick der Kamera kann als Imitation des menschlichen Blickes aufgefasst werden, allerdings immer mit der Einschränkung, dass die visuelle Wahrnehmung des Menschen eine andere ist als die filmische. Die Kamera als Erzähler zu betrachten erscheint bis zu einem gewissen Grade einleuchtend, denn sie bietet immer einen bestimmten Blickpunkt – und dies rein räumlich verstanden – auf das Geschehen. Unterstützt oder konterkariert werden kann dieser Blickpunkt – jetzt nicht mehr räumlich, sondern im Sinne der Fokalisierung verstanden – durch verbale Erzählungen von Charakteren oder Off-Kommentare. Sucht man also nach einem Erzähleräquivalent im Film, so wird man auf die Kamera oder auf *character-narrators* stoßen. Diese Äquivalente sind aber mit weitaus weniger Kompetenz ausgestattet als der literarische Erzähler. Ein Äquivalent in der Kompetenz bietet nur das Erzähler-System.

Es schließt sich noch die Frage nach dem (implizierten) Autor an, der das Erzähler-System benutzt.

Den implizierten Autor eines Filmes als Imitation des realen Autors zu sehen, fällt aufgrund des Produktionsprozesses eines Films relativ schwer, da ein Film nur in Extremfällen von einer einzelnen Person hergestellt wird. Es ist ein Produktionsteam, das den Film erstellt.¹⁸ Weiterhin hat der Produktionsprozess eines Filmes, der unter erheblichem Einsatz von Technik erfolgt, nur wenig mit dem mündlichen Erzählen einer Geschichte gemein. Denn während eine literarische Erzählung auch vorgelesen oder auswendig vorgetragen werden kann (man vergleiche FAHRENHEIT 451, GB 1966, François Truffaut), also im wörtlichen Sinne erzählt werden kann, kann eine filmische Erzählung nicht in diesem Sinne erzählt werden, sie kann nur unter Zuhilfenahme der Technik als filmische Erzählung dargeboten werden.¹⁹ Die Empirie widerspricht der Annahme, eine einzelne Person als Produktionsinstanz eines Filmes anzusehen. Hat die Verwendung des Begriffes *implizierter Autor* bei der literarischen Erzählung als Hilfsmittel der Analyse aufgrund von empirischen Annahmen über den realen Produktionsprozess und auch aufgrund der Beschaffenheit des in der Literatur verwendeten Zeichensystems, der

¹⁸ Die Diskussion um das Autorenkino macht diese Problematik deutlich.

¹⁹ Die Dokumentation auf Video erfolgt ebenfalls unter Einsatz technischer Mittel und ist damit ebenso schwer mit dem mündlichen Erzählen zu vergleichen.

Sprache, durchaus Vorteile, so ist seine Verwendung in bezug auf den Film weniger einleuchtend. Er sollte besser durch einen weniger personal markierten Begriff, wie z. B. Produktionsinstanz oder Produktionssystem (analog zum Erzähler-System), ersetzt werden.

David Bordwell geht im Gegensatz zu den eben beschriebenen Theorien rigoroser vor. Er plädiert dafür, bei der Analyse des narrativen Films ganz auf die Begriffe *Erzähler*, *implizierter Autor* oder *Produktionsinstanz* zu verzichten und nur vom *Prozess der Narration*, in den er explizit den Zuschauer einbezieht, zu sprechen. Erzähler produzierten nichts: „personified narrators are invariably swallowed up in the overall narrational process of the film, which they do not produce“ (1985, 61).
Und

„[n]o trait we could assign to an implied author of a film could not more simply be ascribed to the narration itself: it sometimes suppresses information, it often restricts our knowledge, it generates curiosity, it creates a tone, and so on. To give every film a narrator is to indulge in an anthropomorphic fiction“ (1985, 62).

Tatsächlich, so räumt auch Seymour Chatman als Verteidiger des implizierten Autors ein, geht durch die Abschaffung dieses Konstrukts keine Analysemöglichkeit verloren, es handelt sich nach Chatman lediglich um ein Problem der Benennung:

„If ‚narration‘ indeed ‚does‘ these things, it is by definition an agent, and so it requires not the object-nominalizer ‚-tion‘ but the *nomina agentis* ‚-er‘. [...] I go into Bordwell's excellent theory in such detail because, except for our differences on the cinematic narrator, it is so close to my own. [...] It comes down, as I say, to the difference between ‚-tion‘ and ‚-er‘ (1990, 128ff.).

Das Schaubild der filmischen Erzählung sollte demnach ausgedünnt werden. Was bleibt, ist laut Metz eine Dissymmetrie in der *realen* Erzählsituation: Auf der einen Seite findet sich der vom Autor verlassene TEXT, die Entfaltung der narrativen Funktionen, auf der anderen der Zuschauer, eine reale Person, die dem TEXT gegenübersteht aber keinen Einfluss auf die symbolische Produktion hat (Metz, 1991, 172-180).

TEXT <-----> realer Leser/Zuschauer

Es müsste jedoch, um Bordwells Konzeption der Erzählung angemessen zu repräsentieren, eine Erweiterung vorgenommen werden. Denn Bordwell sieht die Erzählung (narration) nicht als ein feststehendes Gebilde, das von jemandem geschaffen wurde, und nun als Nachricht an einen Empfänger weitergegeben wird, sondern

als eine Bewegung, einen Prozess, der Informationen an den Zuschauer weitergibt: weniger als Erzählung, denn als Erzählen. Während des Prozesses der Darbietung interpretiere ein Zuschauer den Film und dieser Prozess veranlasse ihn, eine Geschichte zu bilden.

Narration <-----> Zuschauer -----> Geschichte

Um aber die fiktive Erzählsituation des Videospieles zu beschreiben, ist der Einsatz der verschiedenen Erzählinstanzen sinnvoll. Produziert der Zuschauer im Prozess des Filmsehens die Geschichte, so wirkt er im Prozess des Videospieles schon an der Narration mit, d. h. er hat Einfluss auf die symbolische Produktion. Das Verhältnis zwischen TEXT und Zuschauer muss also ein anderes sein, als beim Film.

Welche Produktionsinstanzen lassen sich also im Videospiele ausmachen? Ich werde im folgenden verschiedene Möglichkeiten durchspielen.

5.3.3 Produktionsinstanzen im Videospiele: Autor und implizierter Autor

Aus der Diskussion der Produktions- und Vermittlungsinstanzen des Films lässt sich ersehen, dass die Erzählung zum einen als Prozess begriffen werden kann, der während der Rezeption abläuft, zum anderen aber auch als Struktur, die von bestimmten Instanzen produziert wurde. Je nachdem, welche dieser Konzeptionierungen im Vordergrund steht, wird das Augenmerk auf die Herstellung der Struktur gelegt oder auf den prozessualen Umgang mit ihr. Beginnen werde ich bei der Betrachtung der Videospiele mit der strukturell orientierten Variante. Danach geht die Betrachtung quasi von außen nach innen, von den extratextuellen zu den textuellen Instanzen, vor.

Das Programm wurde oben als das Modell betrachtet, das alle möglichen Sujets beinhaltet. Strukturell betrachtet wären das Spiel und die Erzählung des Spiels durch das Programm vermittelt und der Programmierer als Produktionsinstanz des Spiels zu verstehen. Er wäre also Autor des Spiels und ein Spieler der Rezipient.²⁰

²⁰ Zu der Konzeptionierung des Spielers als Benutzer oder User komme ich unten.

Der implizierte Autor wird aus dem Text erschlossen, aber nach dem Bild eines realen Autors geschaffen. Wie also ist er im Videospiel beschaffen?

Den Programmierer gibt es im Videospiel ebensowenig wie den Autor im Film, denn zumeist werden die Spiele in einem Team entwickelt. Das Team wird (in einigen Spielen) in einem Vorspann von Credits genannt (vgl. z. B. SHADOWS OF THE EMPIRE oder FINAL FANTASY VII). Die Credits weisen aber nicht innerhalb der Erzählung als deiktische Elemente auf die Produktionsinstanz hin. Es sind, wie Metz (1991, 14) am Film erläutert, metasprachliche Elemente²¹, die weder in einer zeitlichen noch in einer räumlichen Beziehung zum Erzählten oder der Rezeptionssituation stehen. Auch deuten die Credits kein Possessivverhältnis an. Es geht nicht aus dem Programm oder dem Spiel hervor, wie und von wem es hergestellt wurde, und ob es sich dabei um einzelne Personen handelt. Vor diesem Hintergrund wird auch verständlich, dass Warren Robinett ohne die Credits, die Atari 1978 abschaffen wollte, zu dem Mittel des *Easter Egg* greifen musste, um auf seine Existenz aufmerksam zu machen.

Auch in diesem Fall handelt es sich um eine metasprachliche Information, die sich allerdings an ungewöhnlicher Stelle befindet, denn sie ist dem Spiel nicht vorgelagert und stellt nicht den Übergang von der realen Welt in die Welt des Spiels dar, sondern ist in den Prozess des Spielens eingefügt, fällt aber aus der fiktiven Welt des Spiels heraus, da keinerlei Schlüssel oder ähnlich spielrelevante Gegenstände gefunden werden. Die Herstellungsbedingungen des Spiels, die sonst versteckt sind, werden hier im Spiel sichtbar. Es liegt eine strukturelle Koppelung²² zwischen dem fiktiven Handlungs- und Bedeutungssystem und dem Produktionssystem vor.

Die gleiche Funktion – wenn auch möglicherweise eine andere Wirkung – hätte z. B. Alfred Hitchcock, wenn er in seinen Filmen nicht nur stumme Rollen, in denen er als nicht weiter definierter Passant fungiert, übernehmen würde, sondern sich z. B. in einer Partyszene einer diegetischen Figur als Regisseur des Films, in dem sie sich gerade befinden, vorstellte, ohne dass diese Vorstellung Einfluss auf das weitere Geschehen nähme. Eine solche Information würde im Prozess der Filmvorführungen gegeben und im Prozess des Filmsehens wahrgenommen, gehörte aber nicht zur Diegese.

Im Gegensatz zu einem Filmzuschauer, der Hitchcock in der eben beschriebenen Szene in einem Film sehen würde, wurde jedoch derjenige, der den Namen „Warren Robinett“ als erster in dem Spiel fand, zum Co-Autor des *Ostereis*. Es

²¹ Sie entsprechen in etwa den oben (Kap. 2) erwähnten paratextuellen Elementen.

²² Zum Begriff der „strukturellen Koppelung“ siehe Luhmann (1990, insbes. 163-166).

war, laut Herman (1997, 44) ein 11jähriger Junge aus Salt Lake City, Utah. Dies liegt an der Form von Robinetts *Easter Egg*, denn ein Geheimnis geht erst in einen Diskurs ein, wenn es entdeckt wird. Insofern musste Warren Robinetts Autorschaft erst durch einen Spieler bestätigt werden. Das Anschauen eines Films setzt keine besonderen Fähigkeiten voraus, das Spielen eines Videospieles jedoch erfordert jeweils vom Spiel definierte Fähigkeiten. Auf dieser außertextuellen Ebene kann ein Spieler als Mitproduzent eingesetzt werden. Solche Verhältnisse der Mitarbeit von Spielern am Spiel repräsentieren auch die im Internet von Spielern veröffentlichten Cheats und Walkthroughs und auch die Spielezeitschriften bitten Spieler darum, ihre Lösungen gegen Bezahlung zur Veröffentlichung anzubieten (vgl. z. B. Sony Play Station Magazin und PC Games). Dass dieser 11jährige Junge überhaupt in der Literatur erwähnt wird, zeigt, dass sich das Verhältnis zwischen Programmierer und Spieler anders darstellt, als zwischen dem implizierten Autor und dem Zuschauer eines Films. Will man diesen extratextuellen Verhältnissen durch das Beschreibungsinstrumentarium gerecht werden, so müsste man für das Videospiele zwei implizierte Autoren annehmen.

Diese extratextuellen Beziehungen wiederholen sich auf der fiktiven Ebene des Spiels. Denn das Programm, von dem man sagen kann, dass das Produktionsteam es hergestellt hat, ist nicht das, worauf der Spieler trifft, wenn er spielt. Es kann also nicht die Darstellungsebene sein. Im Gegenteil, wenn etwas im Spiel unsichtbar ist, dann ist es das Programm. Nur mit Kenntnis der Programmiersprache kann man es lesen. Die Darstellung läuft visuell ab, nicht in einer Programmiersprache. Sie wird während des Spiels vom Computer gelesen und in die visuelle Darstellung übersetzt.

Mehr noch als auf den Verfasser einer literarischen Erzählung trifft der Begriff *Vorerzähler* (s. o. Abschnitt 5.1.2) auf die Programmierer oder der Begriff *Vorerzählung* auf das Programm zu. Vervollständigt sich für Müller eine literarische Erzählung erst, wenn sie gelesen wird, so kann auch das Videospiele erst zu einer Erzählung werden, wenn es gespielt wird. Müller kommt es vor allem auf das In-Bewegung-Setzen der Erzählung an, auf die Überführung des Text-Raumes in eine erzählte Zeit, so dass aus der Erzählung ein Erzählen wird oder aus der Struktur ein Prozess. Dieser Prozess wird in der literarischen Erzählung durch das Lesen initiiert. Beim Film wird es vom Projektor übernommen, die Instanz, die die Verzeitlichung der Geschehnisse vornimmt, ist also schon in den Filmapparat eingebaut. Im Videospiele sind es die ständigen Eingaben, die der Spieler vornehmen muss, um den Computer zum Prozessieren des Ablaufs aufzufordern.

Denn erst im Spiel werden die möglichen Erzählstränge aktualisiert, die einzelnen Objekte miteinander verbunden und in eine chronologische Abfolge überführt. Die Abfrageroutinen des Computers benötigen zwar auch eine gewisse Zeit, sie sind jedoch im Prozess des Spiels nicht nachzuvollziehen und gehören auch nicht zur Fiktion. Das Programm selbst beinhaltet keine Chronologie der Ereignisse dieser Ebene, sondern organisiert die möglichen Abfolgebeziehungen und auch mögliche Kausalbeziehungen.

Da das Programm vorschreibt, was geschehen könnte, und nicht beschreibt, was geschehen ist, wäre es auch nicht angebracht, das Programm als Geschichte zu betrachten. Zu einer potentiell narrativen Darstellung kommt es erst im Spiel. Denn erst hier wird das Strukturmodell des Programms in einen konkreten zeitlichen Ablauf von Handlungen überführt. Programm und Spieler arbeiten im Prozess des Spiels zusammen und produzieren den TEXT.

Es ist nicht, wie z. B. in der mündlichen Erzählung *möglich*, dass der Zuhörer sich an der Erzählung beteiligt, es ist *notwendig*, dass der Spieler spielt, da sich sonst keine Erzählung entwickeln würde. Um die Produktions- und Vermittlungsinstanz eines Spieles angemessen zu beschreiben, ist also ein prozessuales Verständnis des Spiels notwendig. Das Erzähler-System im Videospiel muss auch auf durch den Spieler ausgeführten Handlungen umfassen.

Wie lässt sich dieser Unterschied nun mit den oben dargestellten Erzählinstanzen fassen?

Beim Lesen einer Erzählung oder beim Ansehen eines Films wird eine Kommunikationssituation vervollständigt und eine Geschichte konstruiert: *Ich* (das Erzähler-System, der Film) erzähle *dir* (dem Zuschauer) etwas, und *du* machst dann eine Geschichte daraus. Oder in der Bordwellschen Version für den Film: Ein Erzählen vollzieht sich, wenn *du* eine Geschichte konstruierst. Dies wurde mit dem folgenden Schaubild veranschaulicht.

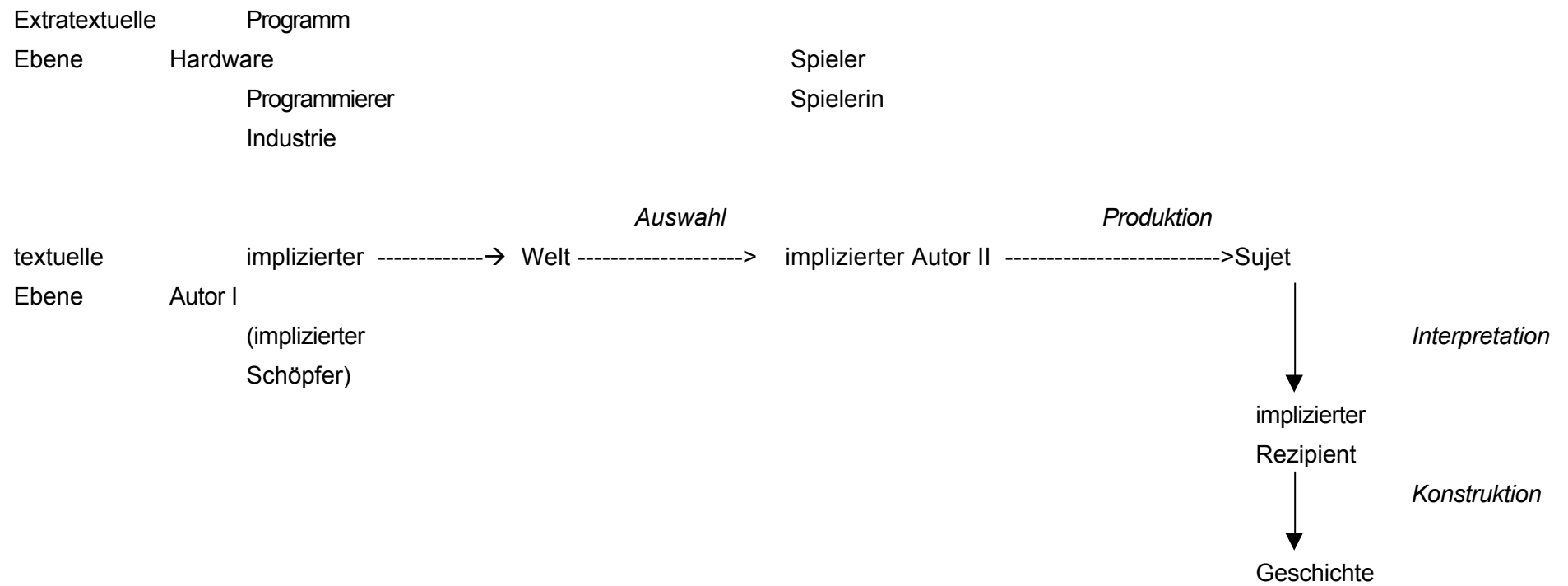
Narration <-----> Zuschauer -----> Geschichte

Die Anordnung der verschiedenen Ereignisse im TEXT ist sowohl in der literarischen als auch der filmischen Erzählung als Sujet im TEXT festgelegt. Beim Spiel ist das nicht so. Hier liegt vor dem Spielen keine tatsächliche Anordnung der Geschehnisse vor sondern nur - wie gesagt - eine mögliche. Der Spieler nimmt die endgültige Auswahl und Anordnung der Geschehnisse vor. Wird in der Literatur

und im Film eine Kommunikationssituation vervollständigt (*Ich* erzähle *dir* etwas, oder: Ein Erzählen vollzieht sich.), so wird im Videospiel erst ein Kommunikat hergestellt: *Ich* und *du* (Programm und Spieler) erzählen etwas, und *du* kannst dann eine Geschichte daraus machen.

Das Produktionsteam ist im TEXT nicht auffindbar. Es hinterlässt nichts als das Programm, das zusammen mit der Hardware die Möglichkeiten bestimmt, d. h. in der Neumannschen Terminologie das Spiel. Im Prozess des Spiels trifft der Spieler auf eine virtuelle Welt, die vorgegeben ist. Aus dieser wählt er aus und produziert so einen Spielablauf, ein Sujet. Dies kann er dann interpretieren, d. h. mit dem Schema der Geschichte abgleichen. Wenn sich im Spiel also von einem implizierten Autor sprechen lässt, dann wird diese Position von einem Abbild des Spielers eingenommen, denn er ist derjenige der die Geschehnisse zusammenfügt. Sein Verhältnis zur Geschichte als implizierter Leser wird dadurch nicht berührt, dies ist ein von der TEXTproduktion getrennter Prozess, der sich weitaus offener gestaltet als die Produktion. In einem Schaubild würde dies ungefähr so aussehen:

SCHAUBILD: ERZÄHLINSTANZEN IM VIDEOSPIEL



Die Autorenschaft des Spielers wird vom Spiel impliziert. Die Bezeichnung des Spielers als implizierter Autor enthält damit genau den Widerspruch, den Genette an dem Begriff implizierter Autor festmacht, und hält ihn aus. Ebenso wie der implizierte Autor in der Literatur im Prozess des Lesens aus dem Text gebildet wird, ist der implizierte Autor eines Videospieles durch das Spiel eingesetzt und wirkt am Spiel mit. Und ebenso wie der implizierte Autor in der Literatur den Text nicht hervorbringt, bringt der implizierte Autor des Videospieles zwar bestimmte Abläufe hervor, nicht aber im Sinne eines realen Autors den ganzen Text. Denn vor den Geschehensabläufen steht die Welt mit ihren Möglichkeiten, die nicht vom implizierten Autor hervorgebracht wird, sondern von Programm und Hardware vorgegeben wird, von einem übergeordneten implizierten Autor, den man auch als implizierten Autor I oder implizierten „Schöpfer“ bezeichnen kann. Der „Schöpfer“ zeigt sich nicht direkt, sondern nur durch sein Werk, nämlich durch die Welt, die er geschaffen hat. Er liefert damit eine erste Selektion, indem er überhaupt Möglichkeiten bereitstellt, aus denen dann in einem zweiten Selektionsschritt vom implizierten Autor II ausgewählt werden kann. Alle für die Geschichte relevanten Ereignisse und die Verbindungen zwischen ihnen stellt der implizierte Autor II im Prozess des Spielens her, und der implizierte „Schöpfer“ bleibt bescheiden als Setting zurück. Als Rezipient bleibt dem Spieler die gleiche Aufgabe, wie dem Rezipienten der filmischen Erzählung, er konstruiert eine Geschichte.

Es könnte Stimmen geben, die dieser Konzeption möglicherweise widersprechen würden:

- McMahan (1999) sieht den Spieler nicht als einen vom TEXT implizierten Autor. „Interactive narrative does not allow the spectator to ‚take over‘ the function of [the] narrator. Interactivity enables the narratee, the interactive user, to construct herself“ (ebd., 149). Sie verweist unter Hinweis auf die Ergebnisse der Forschungen von Jenkins²³ zum Umgang von Fans mit STAR TREK darauf, dass Narratäre oder Zuschauer niemals passiv sind, sondern sich aktiv mit dem Gesehenen auseinandersetzen: Die Fans schreiben die TEXTE um oder fügen neue hinzu, die dann z. T. in Fanzines veröffentlicht werden (vgl. ebd., 149f.). Diese Art Umgang mit Medientexten ist jedoch eine andere, als das Spielen eines Videospieles. Die Fans schreiben neue und andere TEXTE. An der Produktion der AusgangstEXTE sind sie nicht beteiligt. Es liegen hier zwei voneinander unterschiedene Produk-

²³ Henry Jenkins: Star Trek rerun, reread, rewritten: fan writing as textual poaching, in: Camera Obscura, no 32 (September-January 1993/4), S. 171-203.

tionsprozesse vor. Würde die Funktion des Spielers im Videospiel lediglich als die eines implizierten Lesers oder Narratärs konzipiert (er hat sie, wie oben gesagt, auch), so würden die Unterschiede zwischen dem Videospielen und dem Ansehen eines schon vollständig vorproduzierten TEXTES nivelliert. Auf das Lesen eines Hypertextes und unter gewissen Gesichtspunkten auch auf das Spielen eines Text-Adventures trifft McMahans Konzeption jedoch zu (vgl. die Abschnitte 6.3.5 und 7.3.4).

- Murray (1997) spricht von „derivative authorship“:

„We could perhaps say that the interactor is the author of a particular performance within an electronic story system, or the architect of a particular part of the virtual world, but we must distinguish this derivative authorship from the originating authorship of the system itself“ (ebd., 153).

Diese Unterscheidung entspricht der in meiner Konzeption. „Derivative authorship“ gibt jedoch nicht die enge Beziehung wieder, die zwischen Programm und Spieler beim Videospielen hergestellt wird. Die Funktion des Spielers ist nicht nur abgeleitet oder nachfolgend, sie für den Prozess des Spielens notwendig und deshalb impliziert.

Der implizierte Autor behält immer die gleiche Funktion im TEXT, er führt die Handlung. Er ist aber nicht selbst im TEXT anwesend. Diese Aufgabe übernimmt der Erzähler. Und auch die Frage nach der Position, von der aus die Handlungen ausgeführt oder beschrieben werden, betrifft den Erzähler. Denn die Position des Erzählers ergibt sich aus seiner Beziehung zur Diegese. Es bietet sich an, den Avatar als Äquivalent zum Erzähler zu sehen, denn er ist im TEXT anwesend und nimmt in verschiedenen Videospielen auch unterschiedliche Positionen zur Diegese ein.

5.3.4 Narration im Videospiel

5.3.4.1 Erzähler (Handlungsposition)

Die Literatur als sprachliches Medium simuliert den sprachlichen Aspekt des mündlichen Erzählaktes und schreibt ihn als fiktiven Akt des Erzählens in den Text ein. Der Film benutzt ein komplexes Erzähler-System. Da Videospiele nicht vorrangig sprachlich erzählen, wird sich auch kein sprachlicher Erzählakt in das Spiel

einschreiben. Die visuelle Ebene und damit einige Aspekte des filmischen Erzähler-Systems werden jedoch berücksichtigt werden müssen.

Bevor also auf die Position des Erzählers eingegangen werden kann, sollte geklärt werden, wie denn ein Avatar erzählt. Während ein Erzähler dadurch ausfindig gemacht werden kann, dass er etwas sagt, handelt ein Avatar auf andere Weise. Der Akt der Narration, die je spezifische Art und Weise des Erzählens rückt also in den Vordergrund. Es bietet sich noch einmal der Weg über die Produktionsweise des Spiels an, d. h. ein Blick auf die Hervorbringung des Sujets durch Programm und Spieler im Prozess des Spielens. Zunächst soll dabei, wiederum am Beispiel von TOMB RAIDER, auf die Handlungen des Spielers eingegangen werden. Was also tut sie oder er?

Durch das Betätigen bestimmter Tasten erzielt der Spieler einen Effekt auf dem Monitor. So lässt z. B. in der Playstation-Version des Spiels die Betätigung der Pfeiltaste (vorwärts) Lara laufen. Die Dreieckstaste sorgt dafür, dass sie ihre Waffen zieht, und bei gezogener Waffe schießt Lara, wenn die Kreuztaste gedrückt wird. Die Auswahl der Tasten ist wiederum von der Umgebung abhängig, in der Lara sich befindet, denn je nachdem, wo sich ein begehrter Weg findet, wird es sich für den Avatar als besser erweisen, geradeaus, nach links oder nach rechts zu laufen. Der Spieler nimmt die Situation, in der sich der Avatar befindet, wahr und beurteilt sie. In Abhängigkeit von der vorgegebenen Situation und ihrer Beurteilung wird vom Spieler dann eine Entscheidung für eine bestimmte Taste getroffen, die eine bestimmte Bewegung hervorruft, die wiederum zu einer neuen Situation führt, die beurteilt wird, etc. Das Wahrnehmen, d. h. das Sehen und Hören, ermöglicht das Einschätzen der Situation, während das Betätigen der Knöpfe die Reaktion auf die Situation darstellt – ungefähr vergleichbar dem Bemerkten von mangelndem Licht und dem Betätigen eines Lichtschalters in einer solchen Situation. Allerdings muss man sowohl im Spiel als auch beim Umgang mit dem Lichtschalter wissen, welchen Effekt das Betätigen des jeweiligen Schalters hat. Dies kann man durch Ausprobieren herausfinden, oder man ist auf eine gezielte Mitteilung angewiesen. Der Spieler kann also einfach anfangen zu spielen oder ins Beiheft schauen, um die Tastenbelegung kennenzulernen und im Falle von TOMB RAIDER auch ein Übungslevel absolvieren, das dem eigentlichen Spiel vorgeschaltet ist.²⁴

²⁴ Je differenzierter die Kombinationen der Tasten sind, desto sinnvoller scheint es, diese Übungen anzustellen. Geübte Spieler lernen schneller, weil sich die Bedienung der einzelnen Spiele ähnlich ist.

Die Analogie zum Lichtschalter trägt noch weiter, denn ebenso wie das Licht eine neue Situation entstehen lässt, weil bei Licht mehr zu sehen ist als in der Dunkelheit, führt die Bewegung des Avatars dazu, dass er sich in einer neuen Situation befindet. Sehen, Beurteilen und Knöpfe-Drücken stehen in einem ständigen Wechselverhältnis, es muss ständig eine Koordination zwischen Auge und Hand vorgenommen werden²⁵. Die Optimierung der Auge-Hand-Koordination wird auf der Eingabeseite vor allem durch dem jeweiligen Spiel angemessene Hardware zu erreichen versucht. Das „Knöpfe-Drücken“ erfolgt an verschiedenen Eingabegeräten, d. h. bei vielen Videospiele über die Maus bzw. Tastatur, es sind aber auch speziell für Spiele entwickelte Eingabegeräte an den Computer anzuschließen, wie ein Joystick, eine Lightgun, ein Joypad, Controller oder ein Steuerrad. Insbesondere die Arcade-Spiele heben sich hier durch ganze Kabinen, in die man sich hineinsetzt, hervor, so können z. B. Autofahrsimulationen aus einem „Cockpit“ mit Steuerrad, Gaspedal, Bremse, Kupplung und Schaltknüppel gefahren werden. Sehen und Hören sind abhängig von anderen Interfaces, nämlich den Ausgabegeräten Monitor und Lautsprecher. Die Graphikfähigkeit der Monitore hat sich seit den 60er Jahren verändert. In den 70ern wurde von der Vektorgrafik auf die Rastergrafik umgestellt. Mit diesem System ist es eher möglich, Vollbilder zu rendern. Dies sind die technischen Voraussetzungen dafür, dass sich auch die Darstellungsweise verändert hat, d. h. der Blick, der dem Spieler auf das Geschehen geboten wird. Die Darstellung nähert sich immer mehr einer filmischen Abbildungsweise an. Doch bleiben wir zunächst bei den Handlungen des Spielers und ihrer Inskription in die Darstellung des Spiels. Die im letzten Kapitel aufgeführte Tabelle zu den Ereignissen im Videospiele sollte jetzt erweitert werden, und zwar um die Handlungen des Spielers:

²⁵ In einigen Kategorisierungen von Videospiele wird zwischen Spielen, die vor allem auf Auge-Hand-Koordination setzen, und anderen Spielen unterschieden. Dieser Unterscheidung mangelt es allerdings an Trennschärfe, da dabei ausgeblendet wird, dass die Auge-Hand-Koordination die Bedingung der Möglichkeit aller Videospiele ist. Sie unterscheiden sich allerdings in Hinblick auf die Zeit, die für die Koordination zur Verfügung steht. In zeitkritischen Spielen ist es wichtig, rechtzeitig zu handeln, während bei anderen die Geschwindigkeit keine Rolle spielt, hier ist nur die Reihenfolge der einzelnen Handlungen relevant, erst wenn eine Wahl vom Spieler getroffen wurde, setzt sich das Spielgeschehen fort. Fritz (1997a) unterscheidet deshalb zwischen dem Turn- und dem Realtime-Modus.

| Gegebenheiten | Handlungen des Avatars | | Handlungen des Spielers | |
|--|--|---|-----------------------------|----------------|
| | Ergebnisse | Bedingungen | | |
| a) Setting: - Umgebung - Gegenstände b) Figuren: - Gegner (verschiedene Tiere & Monster - Jacqueline Nadla & ihre Angestellten - Lara Croft | - Geheimnisse finden - Gegner töten (- Gegenstände finden) -Gegenstände mitnehmen: a) Medipacks, Waffen & Munition, b) „Schlüssel“ | - laufen - springen - schwimmen - schießen - Gegenstände benutzen <i>sehen</i> <i>hören</i> | verschiedene Knöpfe drücken | sehen hören |

Es lassen sich zwei verschiedene Verbindungsweisen zwischen den Handlungen des Spielers und den Handlungen des Avatars feststellen. Die erste betrifft die Bewegungshandlungen des Avatars. Ein Knopfdruck löst eine Bewegung des Avatars aus, d. h. die Bewegung des Spielers wird in eine andere Bewegung, nämlich die jeweilige Bewegung Laras transformiert. Es ist eine kausale Beziehung.

Zum zweiten besteht eine auf Beobachtung und Zuschreibung basierende Verbindung zwischen Avatar und Spieler. Die Interpretation der Situation im Spiel wird aufgrund des Gesehenen und Gehörten vom Spieler geleistet – und je nachdem wie der Avatar modelliert und ins Bild gesetzt wird, kann die Fähigkeit zu sehen und zu hören auch dem Avatar zugeschrieben werden.

Diese Doppelung der Verbindungsweisen entspricht der Doppelung der in Kapitel 2 genannten Ebenen, nämlich der Handlungsposition und der Beobachtungsperspektive. Der Ablauf des Videospieles wird also auf doppelte Weise vermittelt, einmal durch die Fortbewegungshandlungen des Avatars und zum zweiten durch die virtuelle Kamera, die diese Handlungen verfolgt. Im folgenden werde ich zunächst auf die Handlungen des Avatars, danach auf ihre Darstellung eingehen.

Das Laufen kann als die Übersetzung des Produktionsaktes (des Knöpfe-Drückens) in den TEXT betrachtet werden. Deutlich wird dies, wenn man noch einmal einen Blick auf den Walkthrough wirft, dessen Funktion nicht darin liegt, als Geschichte von etwas Geschehenem zu berichten, sondern vielmehr darin, ein

Rezept oder eine Produktionsanleitung für das Spielen der Maximalgeschichte zu geben. Hier ein Beispiel:

„Now. Max out your health if it isn't 100 % and save your game, then walk cautiously into the valley until you can see a broken rope bridge above you and a massive bloody great T-Rex thundering toward you. Scream judiciously and start firing and jumping backward nonstop. Keep on the run, and don't let this bugger get close! unless [sic!] you really like the idea of becoming a coprolith. Keep an eye on your health bar and remember that you can heal yourself mid-fight if you have to. To do this, press Escape to bring up the inventory and freeze the action, use a medipack, and return to the fight with a sigh of contentment from Lara.

When he's dead and your heart has slowed to a workable rate, walk on into the valley under the bridge and past a single waterfall, to an area with two waterfalls. Climb the ledge to the right waterfall to find SECRET # 1, shotgun shells. Go to the ledge between the falls. Climb up two ledges und jump to the right onto the third ledge. Look up and notice a wedge-shaped crevice in the rock; jump and grab it, then shuffle to the right until you're in the middle of the falls. Pull yourself up and walk on water to reach SECRET # 2, shotgun shells and Uzi clips. (Secret # 2,5 is how you managed to walk on the top of the waterfall. Don't ask.) ...“

(Lynn Hendricks, 1996-200,

<http://www.avault.com/cheats/displaycheat.asp?game=tombwalk&type=3>).

Die Ratschläge, die hier gegeben werden, beziehen sich auf den Umgang mit dem Spiel: „Max out your health ... and save your game“. Auch wird das Spiel mit Kommentaren versehen: „Secret # 2,5 is ...“ Vor allem aber wird angegeben, was in der Diegese zu tun ist.

Der Imperativ weist darauf hin, dass es sich hier nicht um eine Geschichte handelt. Zudem reichen die Angaben über die Umgebung nicht so weit, dass man sich diese vorstellen könnte. Die Umgebung und die Gegner werden als gegeben und gesehen gesetzt, so dass der Walkthrough nur Sinn macht, wenn man sich in der jeweiligen Situation befindet. Die Wahrnehmung der Umgebung des Avatars bildet hier also die Voraussetzung für das Spielen. Nur in den jeweiligen Situationen kann der Walkthrough als Handlungsanweisung benutzt werden. Er arbeitet also von der Handlungsperspektive aus.

Er erinnert stark an die Wegbeschreibungen, die Labov und Linde (vgl. de Certeau, 1980, 220f.) bei Erzählungen über Wohnräume erhielten. Sie unterscheiden zwei Möglichkeiten, Wohnräume oder Orte zu beschreiben: Entweder wird eine Karte gegeben (z. B.: Das Schlafzimmer befindet sich rechts von der Küche.) oder ein Weg (z. B.: Wenden sie sich im Schlafzimmer nach rechts, um in die Küche zu gelangen.). Der Weg wiederum besteht „aus einer Reihe von Einheiten [...], die entweder die Form von ‚statischen‘ (‘nach rechts‘, ‘vor Ihnen‘ etc.) oder von ‘mobilen‘ (‘wenn Sie sich nach links wenden‘ etc.) Vektoren haben“ (de Certeau, 1980, 221). Die Strukturähnlichkeiten zwischen einer Geschichte und einer Wegbeschreibung sind offensichtlich, denn genau die Mischung aus statischen und

dynamischen Motiven, von der Tomashevskij in Hinblick auf die Fabel sprach, findet sich auch hier. De Certeau (1980, 216) geht sogar soweit zu sagen, dass jeder Bericht „ein Reisebericht – ein Umgang mit dem Raum“ sei.

Dennoch unterscheiden sich Erzählung und Wegbeschreibung in Hinblick auf ihre Zeitbezogenheit - eine Erzählung beschreibt einen abgeschlossenen Vorgang, während die Wegbeschreibung eine Vorausschau bietet und erst abgeschlossen ist, wenn der Weg beschritten wurde. Und eben dieses Beschreiten vollzieht Lara im Spiel. „Der Akt des Gehens ist für das urbane System das, was die Äußerung (der Sprechakt) für die Sprache oder für formulierte Aussagen ist“ (ebd., 189). Durch das Gehen, Laufen und Springen Laras wird die Geschichte aktualisiert oder „geschrieben“. Sie bezeichnen den Akt der Narration.

So ist es auch nicht verwunderlich, dass diese Handlungen in der Ergebnisanzeige nicht aufgeführt werden und auch im Sinne der Minimalgeschichte keine notwendigen Ereignisse darstellen. Denn sie befinden sich - obwohl sie auf dem Monitor zu sehen sind – nicht auf der Ebene der Geschichte oder des Sujets, es sind keine Ereignisse innerhalb der Geschichte sondern Ereignisse auf der Ebene der Narration. Es sind Fähigkeiten, die sich der Spieler zu Beginn des Spiels aneignen muss, um in die Geschichte einsteigen zu können. Ebenso wie die Fähigkeit zu lesen Bedingung für das Lesen einer literarischen Erzählung ist, ist die Fähigkeit diese Grundtechniken zu beherrschen, Bedingung für das Spielen. Je nachdem wie gut man diese Fähigkeiten beherrscht, dauert das Lesen oder das Spielen länger. Vor diesem Hintergrund wird auch die Repräsentation dieser Handlungen durch die gespielte Zeit einleuchtend, denn man kann diese Angabe auch als Angabe der Erzählzeit lesen. Was hier gemessen wird, ist Performanz.

Diese narrativen Tätigkeiten sind freier wählbar als die ergebnisorientierten, und sie machen auch den Stil der einzelnen Partie oder eines Spielers aus.²⁶ Ohne dass das Ergebnis davon beeinflusst wird, ist es z. B. möglich, Lara nicht nach vorn laufen, sondern immer nur nach vorn springen zu lassen. Hindernissen kann in einzelnen Fällen durch ein einfaches Weglaufen zur Seite oder aber auch durch einen Salto rückwärts mit anschließender Schraube seitwärts aus dem Weg gegangen werden. Die Handlungen des Avatars beschreiben in erster Linie, *wie* erzählt wird, nicht *was* erzählt wird. Doch ist der Akt der Darstellung im Videospiel stärker in das Dargestellte integriert als in anderen Medien, denn die Handlungen des Avatars sind nicht ohne weiteres als Erzählhandlungen zu erkennen. Die Verdoppelung des Spielers in Avatar und Spieler wiederholt sich auf der Ebene

²⁶ Und in dieser Hinsicht kann dann auch von einem Lernen im Spiel (vgl. Abschnitt 1.3.2) gesprochen werden.

der Bewegungen. Laufen und Springen sind nicht nur die Zeichen für den Akt der Narration, sie sind als Tätigkeiten des Avatars, wie oben gezeigt, auch Teile der Diegese.

Die narrativen Aktionen können – mit Ausnahme einiger Extremfälle – beliebig oft wiederholt werden. Es sind diese Extremfälle, die zum Abbruch des Spiels, d. h. zum Tod des Avatars, führen. Wenn es z. B. nicht möglich ist, einem Gegner auszuweichen und gleichzeitig auf ihn zu schießen, so wird er den Avatar töten. Ebenso führt ein Sturz aus zu großer Höhe oder ein Sprung auf einen mit Messern gespickten Untergrund zum Tod, und schließlich ertrinkt Lara, wenn sie zu lange unter Wasser bleibt. Wenn also die Fähigkeit zum Spielen nicht (mehr) vorhanden ist, kommt das Spiel zum Erliegen. Wenn eines der singulären und notwendigen Ereignisse nicht stattfindet, so bleibt man doch weiterhin im Spiel, bewegt sich allerdings entlang der Achse der Geschichte nicht vorwärts.

Die Fortbewegungsaktivitäten Laras bezeichnen den Akt der Narration im Videospiel. Im Spiel wird keine Sprechhandlung simuliert, sondern eine raumgreifende Bewegungshandlung. So wie das Sprechen oder auch das Zeigen ein Begreifen und Anordnen von Raum und Bewegungen in der Zeit darstellt, stellen hier Laufen und Springen des Avatars die Aneignungsformen des Raumes. Simuliert wird nicht der Akt der mündlichen Erzählung, sondern ein Akt der Bewegung. Dem implizierten Autor II wird die Ausführung dieser Erzählhandlungen zugewiesen.

Er hat jedoch keinen Einfluss darauf, von welcher Position diese Handlungen ausgeführt werden. Dass in TOMB RAIDER der Avatar Lara im Bild zu sehen ist, wie sie aussieht und wie sie abgebildet wird, ist ebenso eine Vorgabe des Programms wie die Umgebung, in der sie sich bewegt, und die Art, in der sie sich bewegen kann. Der „Schöpfer“ modelliert auch seine Kreaturen. Lara ist, wie alle anderen Avatare auch, eine intradiegetische Erzählerin. Die Handlungsposition von Avataren liegt innerhalb der Diegese. Lara ist zudem eine homodiegetische Erzählerin, da es ihre Geschichte ist, die erzählt wird.

Andere Videospiele arbeiten mit Avataren, die andere Fähigkeiten als Lara haben, oder sie setzen die Avatare auf eine andere Art ins Bild. Wieder andere Spiele arbeiten ohne abgebildeten Avatar. Ebenso wie in der literarischen Erzählung liegen auch im Videospiel verschiedene Erzählerpositionen vor.²⁷

In jedem Spiel werden jedoch die prozessualen Aspekte des Spiels dem Spieler als impliziertem Autor II zugewiesen. Die Produktionsinstanzen auf der anderen

²⁷Auf andere Handlungspositionen, wie z.B. die extradiegetische und heterodiegetische werde ich in den nächsten beiden Kapiteln eingehen.

Seite verschwinden hinter den Regeln für diese Prozesse und schreiben sich in die Gegebenheiten der virtuellen Welt und ihre Abbildung ein. Sie bilden die anderen Erzählebenen des Erzähler-Systems des Videospieles: die Weltgestaltung und die Bildgestaltung.

Im nächsten Abschnitt wird ein genauerer Blick auf die Bildgestaltung in bezug auf Abbildung des Avatars geworfen, konkret: auf die Herstellung einer Beobachtungsperspektive.

5.3.4.2 Visuelle Darstellung (Beobachtungsperspektive)

Auf der Ebene der Handlungsführung unterscheidet sich das Videospiele nicht prinzipiell von anderen Spielen, auch bei ihnen „spielen“ sich von Spielregeln geleitete Handlungen ab.

Das Programm eines Videospieles regelt aber nicht nur die Art, sondern auch die Darstellung dieser Handlungen, auf die der Spieler wiederum (je nach Spiel) Einfluss nehmen kann. Für die Analyse der visuellen Ebene des Videospieles werde ich den Film und seine Darstellungsmuster als Referenzmedium heranziehen. Es stellt sich also die Frage, welche Aspekte des filmischen Erzähler-Systems auch im Videospiele zur Anwendung kommen. Zur Beantwortung dieser Frage werde ich mich vor allem wieder auf das Beispiel TOMB RAIDER beziehen.

Ein Videospiele beginnt immer in der gleichen Umgebung, die durchquert werden muss. Vorgegeben sind die Orte, an denen sich die möglichen Ereignisse abspielen können. Dies können Höhlen, fiktive Planeten, Phantasiewelten aber auch Schlachtfelder, Autorennstrecken, Tennisplätze und anderes sein. Der Spieler hat zumeist keinen Einfluss auf die Beschaffenheit und das Aussehen dieser Orte²⁸ und ebensowenig darauf, ob dort andere Figuren anzutreffen sind²⁹ oder welche es sind. Die dem Profilmischen analoge Erzählebene, d. h. die Auswahl der Orte, der Dekoration und der Schauspieler findet hier also von seiten des implizierten „Schöpfers“ her statt, jedoch existieren diese Elemente im Gegensatz zum Profilmischen im Videospiele nur als diegetische oder, wenn man eine andere Kategorisierung ansetzt, als virtuelle.

Neben den möglichen Handlungen, Ereignissen, Objekten und Orten gibt das Programm auch vor, wann und wie diese gesehen werden können. Die Orte sind,

²⁸ Eine Ausnahme bilden die Spiele der Firma id Software. Schon DOOM besaß einen „Level-Editor“ mit dem die Oberfläche der einzelnen Level gestaltet werden kann (vgl. Schindler, Wiemken, 1997). Hier kann der Spieler also auch die Position des implizierten „Schöpfers“ einnehmen.

²⁹ Neuere Text-Adventures arbeiten daran, auch so etwas wie eine Einflussnahme auf die Figuren der Umgebung zuzulassen.

je nach Spiel, entweder von Anfang an und ganz zu sehen – die ersten Videospiele stellten nur einen Bildschirm, von dem das ganze Geschehen und auch das ganze Spielfeld überblickt werden konnte, dar – oder sie können erst im Laufe des Spiels gesehen und besucht werden. Die Handlungsführung dient, wie oben erläutert, in letzteren Spielen immer auch dazu, die vorgegebene Spielwelt zu erkunden.³⁰

In TOMB RAIDER hat der Spieler auch in Bezug auf die Perspektive, von der aus die Handlungen gesehen werden können, Wahlmöglichkeiten. Sie dient, wie die Bewegungshandlungen, dazu, die Orte zu erkunden und macht bestimmte Handlungen erst möglich. Alles, was der Spieler von der Spielwelt in TOMB RAIDER sehen kann, befindet sich auch in Sichtweite des Avatars.

Die oben beschriebene Exposition, d. h. die Sequenzen, die im Imperial Hotel, Calcutta, und in den Anden ablaufen, führt Lara Croft ein. Lara wird im Laufe dieser Exposition als Handlungsträgerin herausgestellt, da alle anderen Figuren beim Spielbeginn nicht anwesend (Jacqueline Nadla und ihr Bote Larsson) oder tot (der peruanische Begleiter) sind. Noch in der Exposition tritt sie in die Höhle ein, der Blickpunkt liegt vor ihr, sie ist ganz und leicht von unten zu sehen. Hinter ihr befindet sich das Tor. Während sich das Tor geräuschvoll schließt, blickt Lara zurück und die virtuelle Kamera fährt an ihr Gesicht heran, bis es schließlich groß im Bild ist. Während Lara den Kopf wieder vom Tor abwendet, nimmt sie ihre Brille ab und schaut in die Höhle hinein. Das Bild zeigt ihr Gesicht und ihren Blick (Abb. 5.1). Sie zieht die rechte Augenbraue hoch.



Abb. 5.1 Etablierung des Orientierungspunktes

³⁰ Fuller und Jenkins (1995) sprechen davon, dass dieses Erkunden des virtuellen Raumes auch als Ausleben von europäischen Kolonialisierungsphantasien zu verstehen ist.

Wird sie durch den Umgang mit Jacqueline und Larsson, das Öffnen des Tores und den Kampf mit den Wölfen als Handlungsträgerin eingeführt, so sorgt die eben beschriebene Sequenz dafür, dass sie auch als Trägerin eines Blickes gelten kann. Nimmt man Edward Branigans Schema des Point-of-View-Shots (vgl. Branigan 1984, 103ff.), das er für den Film entwickelt, zu Hilfe, so kann diese Szene als das erste Element des Point-of-View-Shots, nämlich die Festlegung eines Orientierungspunktes, bezeichnet werden.

Branigan geht davon aus, dass der Point-of-View-Shot aus 6 Komponenten und 2 Einstellungen besteht. Dies sind:

Einstellung A: Orientierungspunkt/Blick

1. Orientierungspunkt: Festlegung eines Orientierungspunktes im Raum (in der Regel eine Figur).
2. Blick: Festlegung eines Objektes außerhalb des Bildes mittels eines Blickes von diesem Orientierungspunkt.
(D. h. man sieht in dieser Einstellung eine Figur, die auf einen Punkt außerhalb des Bildrahmens blickt.)

Zwischen Einstellung A und B:

3. Übergang: Herstellung einer zeitlichen Kontinuität oder Simultaneität

Einstellung B: Orientierungspunkt/Objekt

4. Sicht vom Orientierungspunkt: Die Kamera ist auf (oder sehr nahe an) dem durch 1. festgelegten Orientierungspunkt positioniert.
5. Objekt: Das Objekt des durch 2. festgelegten Blickes (eine Figur oder etwas anderes) wird gezeigt.

Einstellung A und B:

6. Charakter: Der Raum und die Zeit der Elemente 1 bis 5 werden durch die Anwesenheit und normale Aufmerksamkeit eines Subjektes festgelegt (bzw. beziehen sich darauf).

Im Gegensatz zu Figuren in Spielfilmen, die von realen Menschen verkörpert werden, und denen dadurch die Fähigkeit, etwas zu sehen, inhärent ist, muss die Fähigkeit zu sehen jedem Avatar eigens zugeschrieben werden. Die Zuweisung eines Blickes zu einem Avatar dient dazu, diesem einen wichtigen Charakterzug zuzuschreiben, nämlich die Fähigkeit wahrzunehmen. Denn „... the concept of ‚glance‘ implies the existence of a sentient observer in whose viewpoint we may participate.“ (Branigan, 1984, 104) oder wie Metz (1991, 97) es ausdrückt: „Wenn eine Figur sieht (oder hört), weiß sie immer etwas, oder sie erlangt zumindest ein gewisses Wissen, diesem Sehen oder Hören und deren eventuellen Fallstricken entsprechend.“ Diese Verbindung zwischen Sehen und Wissen wird in TOMB RAIDERAusgenutzt, da geschlossen werden kann, dass Lara auch etwas weiß, wenn sie sieht. Die rein funktionalen Fähigkeiten wie Laufen, Springen, Schießen etc. werden also durch die kognitive Fähigkeit des Wahrnehmens erweitert.

Die Beziehung Orientierungspunkt/ Objekt wird im Spiel herausgezögert, denn die Spielphase von TOMB RAIDER beginnt wieder mit einer Außenansicht Laras. Sie ist zu Beginn der Spielphase in einer Totalen von der Seite zu sehen. Sie steht mit dem Rücken am Tor, das nun geschlossen ist (vgl. Abb. 5.2).



Abb. 5.2: Spielbeginn

Mit jedem Schritt, den sie vorwärtsgeht, bewegt sich die virtuelle Kamera auf die Achse zu, die Laras Weg anlegt, d. h. sie bewegt sich, da Lara vorwärts geht, von der seitlichen Position in eine Position hinter Lara. Nach dem achten Schritt hat die virtuelle Kamera ihre Normalposition erreicht, sie ist nun zwischen der Wand und Lara plaziert und verfolgt Laras weitere Bewegungen. Tatsächlich ist die virtuelle Kamera einer Filmkamera und ihren Beschränkungen angepasst. Denn in der digital erzeugten Umgebung mit einer nur virtuellen Kamera wäre es durchaus möglich, den Blickpunkt auch in der Ausgangsposition hinter Lara zu plazieren und sie durch die Wand hindurchsehen zu lassen. Dies würde allerdings dem gewöhnlichen Kamerablick widersprechen und die Raumwahrnehmung erschweren. Die Kamera bleibt, wenn der Spieler keine anderen Befehle gibt, hinter Lara und verfolgt ihre Bewegungen (vgl. Abb. 5.3). Das bedeutet, dass Lara fast nie von vorn zu sehen ist. Ich möchte diese Art der Darstellung den *Verfolgungsmodus* nennen.

Lediglich räumliche Gegebenheiten zwingen die Kamera dazu, sie auch von vorn zu zeigen, wenn sie z. B. so in einer Ecke steht, dass die Seitenansicht nicht möglich ist, da bei der Seitenansicht „durch die Wand“ geblickt werden müsste. Auch bei einem Salto rückwärts ist unter bestimmten räumlichen Gegebenheiten ein kurzer Blick in Laras Gesicht möglich, während sie den Salto ausführt. Ausführliche Vorder- und Seitenansichten sowie auch Großaufnahmen bieten die vorproduzierten Zwischensequenzen, in die der Spieler nicht eingreifen kann.

Auch wenn Lara im Verfolgungsmodus nicht explizit als blickende Figur gezeigt wird, so bleibt sie doch als Subjekt, von dem der Blick ausgehen kann, immer im Zentrum des Bildes. Nur der Avatar bietet einen möglichen Orientierungspunkt. Und auch im Verfolgungsmodus blickt der Spieler insofern mit Lara, als er in die gleiche Richtung schaut.



Abb. 5.3 Verfolgungsmodus

Lara wird explizit als Ausgangspunkt für einen Point-of-View-Shot genutzt, wenn vom Verfolgungsmodus in den *Blickmodus* umgestellt wird. Durch einen bestimmten Tastendruck kann der Spieler vom Verfolgungsmodus abgehen und den Blickpunkt wechseln. Diese Einstellung entspricht dann entweder wieder in etwa einem Over-the-Shoulder-Shot³¹ oder aber exakt der zweiten Einstellung eines Point-of-View-Shots. Dies ist der Fall, wenn der Blickmodus aktiviert wird, während Lara an einer Wand steht, d. h. in Seitenansicht zu sehen ist. Wird der Blickmodus in diesem Fall aktiviert, fährt die Kamera zunächst auf Laras Kopf zu und schwenkt dann in ihre Blickrichtung bis schließlich nur noch das zu sehen ist, was sie von ihrem Blickpunkt aus sehen würde. Der Blick kann von dieser Position aus vertikal und horizontal geschwenkt werden. In diesem Fall sind alle Elemente, durch die Branigan die normale Point-of-View-Struktur beschreibt, realisiert. Zwei verschiedene Einstellungen kommen hier zwar nicht vor, doch das ist auch nicht notwendig (vgl. Branigan, 1984, 113). Das dritte Element, die zeitliche Kontinuität, wird nicht durch harte Schnitte hergestellt, sondern dadurch erreicht, dass der Orientierungspunkt durch eine kontinuierliche Kamerabewegung mit dem Blick eines Subjekts (Element 6) verbunden wird.

³¹Da Lara weiterhin ganz im Bild bleibt, ist es eher ein „Over-the-Person-Shot“.

Der zweite Fall des Blickmodus kommt häufiger vor. Wird der Blickmodus aktiviert, wenn sich Lara frei im Raum befindet, so bleibt die Kamera zwar hinter Lara, rückt aber fast bis an sie heran. Gibt man die Anweisung, nach oben zu schauen, verlagert sich der Kamerastandpunkt nach unten, und man sieht den Raum über Lara sowie Lara selbst, die den Kopf so hält, als schaute sie nach oben. Bei der Anweisung, nach unten zu schauen, verlagert sich der Kamerastandpunkt nach oben – äquivalent dazu verhält sich die Kamera bei Blicken in der Horizontalen. Der Avatar, der in jeder dieser Blickmöglichkeiten im Bild ist, bewegt den Kopf in die jeweilige Richtung. Im Blickmodus sind auch Schwenkbewegungen möglich, wobei der Avatar den Kopf in die jeweils angegebene Richtung mitschwenkt. Es wird hier im Gegensatz zum ersten Fall nicht der Blick selbst gezeigt, wohl aber eine blickende Figur, ein Verfahren, das auch im Film vorkommt (vgl. Branigan, 1984, 104). In diesem Over-the-Shoulder-Shot werden die beiden Einstellungen in eine gebracht. Man sieht sowohl den Orientierungspunkt als auch ungefähr das, was von ihm aus gesehen wird, da die Blickachse des Zuschauers ungefähr parallel zur Blickachse der Figur verläuft.

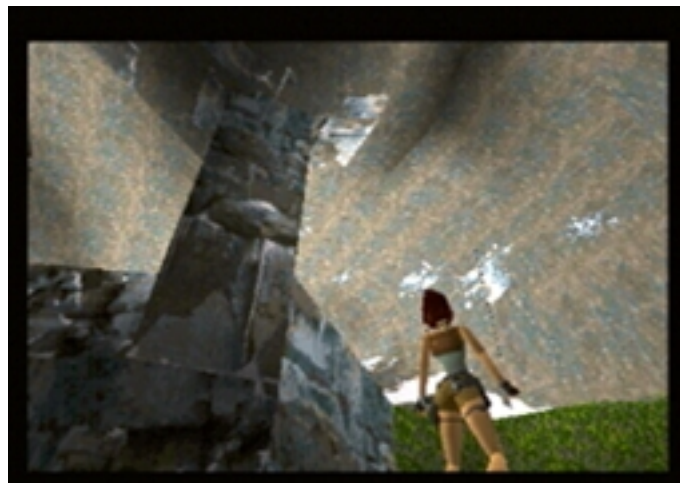


Abb. 5.4: Blick nach oben

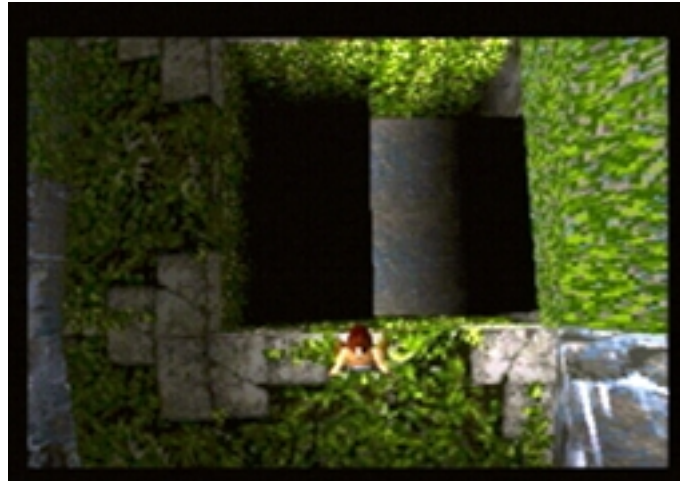


Abb. 5.5: Blick nach unten

Branigan stellt fest, dass der Unterschied zwischen diesen beiden Verfahren, einen subjektiven Point-of-View herzustellen, darin liegt, dass der Zuschauer im ersten Fall nur die Information bekommt, die auch die diegetische Figur erhält, im zweiten Fall aber mehr Information erhält als die Figur. Der Punkt, von dem aus er das Geschehen wahrnimmt, gibt dem Zuschauer also einen Wissensvorsprung vor der Figur oder auch eine zusätzliche Information über die Figur. Wenn im Film z. B. jemand in einer unbequemen Stellung hinter einem Stoß Brettern kauert und von dort aus eine andere Figur beobachtet, so kann – je nach Situation – z. B. die Angst, die die kauernde Figur vor der beobachteten hat, hervorgehoben werden. Lara jedoch zeigt in den Spielsequenzen weder Angst noch andere Gefühle. Durch die Point-of-View-Struktur wird ihr zwar die Fähigkeit zu blicken zugeschrieben, darüber, wie sie mit dem Gesehenen umgeht – ob sie tatsächlich wahrnimmt –, erfährt man nichts. Diese Unsicherheit besteht auch bei dem Schmerzenslaut, den sie ausstößt, wenn sie gegen eine Wand läuft. Da sie exakt den gleichen Laut jedesmal von sich gibt, wenn sie gegen eine Wand läuft und sich auch beim zehnten Zusammenprall nichts daran verändert (und auch ihr Gesundheitszustand nicht beeinflusst wird), schließt man nicht darauf, dass sie tatsächlich Schmerzen empfindet. Der Blick und der Schmerzenslaut sind Signifikanten, denen das Signifikat fehlt, kurz – Simulationen.

Lara erhält in den Spielsequenzen keine eigenständige Gefühlsstruktur und auch keine kognitiven Fähigkeiten. In dieser Hinsicht ist sie also unvollständig. Vervollständigt wird sie durch den Spieler, der möglicherweise in einigen Situationen des Spiels Angst empfindet und die Entscheidungen trifft. Die Fähigkeit zu Blicken entfernt Lara also etwas von ihrem Werkzeugcharakter, gibt ihr Eigenständigkeit,

die aber aufgrund der fehlenden Hinweise auf kognitive und emotionale Eigenschaften nicht vollständig ist.

Der implizierte Zuschauer kann schließen, dass Lara wahrnimmt, da sie handelt und auf ihre Umwelt reagiert. Die Handlungen werden jedoch vom implizierten Autor II ausgelöst. Sehen und hören sind oben kursiv auch als Handlungen des Avatars aufgeführt. Die Kursivierung rührt daher, dass im Fall von Lara Croft der implizierte Autor II sein eigenes Sehen – und teilweise auch das Hören – auf den Avatar übertragen kann aber nicht muss. Die Zuweisung des Blickes zum Avatar ist als Strategie des Programms zu beschreiben, die darauf hinarbeitet, dem Avatar Eigenständigkeit zu geben, d. h. ihn vom implizierten Zuschauer zu distanzieren. Diese Strategie kann zwar weiter gehen als bei Lara Croft, aber nie so weit, dass sie den Avatar gänzlich vom Spieler abkoppelt, da er als implizierter Autor immer an sie gebunden ist.

So haben Point-of-View-Struktur 1 und 2 zwar auch die Funktion, etwas über den Avatar auszusagen oder Empathie herzustellen. Vor allem sind sie aber im Funktionszusammenhang mit den Fortbewegungsaktivitäten zu sehen:

Wenn Lara Croft im Verfolgungsmodus ins Bild gesetzt wird, liegt der Kamerastandpunkt hinter ihr, so dass ihr ganzer Körper von hinten zu sehen ist und ebenfalls die Umgebung neben und vor ihr. Dies ist eine Perspektive, in der Spieler nicht sehen kann, was sich in Löchern oder Vertiefungen im Boden befindet, oder wie groß der Abstand zwischen zwei Vorsprüngen ist, den Lara mit einem Sprung überwinden muss. Um also zu sehen, was sich in einem Loch befindet, oder den richtigen Sprung ansetzen zu können, ist es nötig, in den Blickmodus zu wechseln. Schaut Lara nach unten, so kann der Spieler erkennen, was sich im Loch befindet und darauf angemessen reagieren. Die zweite Version der Point-of-View-Struktur hat dabei durchaus funktionale Vorteile, denn ist der Avatar mit im Bild, so lässt sich besser abschätzen, wie viele Schritte bis zum Sprung notwendig sind, oder wohin man sich begeben muss, um die richtige Absprungstelle zu finden. Es ist also nicht die Information über den Avatar als Charakter, die in diesem Fall zählt, sondern die Information über den Avatar als Fortbewegungsmittel.

Die Funktionalität des Blickes wird an einigen Stellen des Spiels auch vom Programm genutzt, um dem Spieler Hinweise zu geben. So dreht Lara z. B. in Level 1 den Kopf an einer bestimmten Stelle nach links, womit angedeutet wird, dass hier der Weg durch das Labyrinth von Gängen weitergeht. Auch das Erschießen von Gegnern wird auf ähnliche Weise erleichtert. Erst wenn die künstli-

che Intelligenz von Lara die Arme mit den Waffen ausstreckt und zielt, lohnt es sich zu feuern.

Eine Hinweisfunktion hat auch die akustische Ebene. Sie besteht aus diegetischen und außerdiegetischen Anteilen. Gegner, auf die Lara treffen wird, kündigen sich zum Teil durch Geräusche an: die Fledermäuse durch Flügelschlagen, laufende Tiere durch Laufgeräusche, manchmal aber auch durch Brüllen. Der Spieler kann sich also auf die Begegnung vorbereiten. Die außerdiegetische Musik hat ebenfalls z. T. diese Warnfunktion. Sie ertönt nur selten und versetzt den Spieler in Alarmbereitschaft. Oftmals dient die Musik aber auch dazu, den Eindruck von neuen Räumen zu verstärken. Auf der akustischen Ebene kann eindeutig erkannt werden, welche Geräusche keinesfalls vom Avatar erkannt werden können, und sich als außerdiegetische direkt an den Spieler wenden.

Die jeweilige Darstellung des Avatars dient einerseits dazu, die Eigenständigkeit des Spielgeschehens zu modellieren, andererseits dazu, den Umgang mit den Orten zu verbessern. Und je größer die Fähigkeiten des Avatars sind, die Umgebung zu erfassen, desto vielfältiger kann auch die Umgebung gestaltet werden. Die Fortbewegungsmöglichkeiten sind eine Art, die Umgebung zu erfassen, der Blick des Avatars und des Spielers sind eine andere. Eine weitere Möglichkeit, sowohl den Avatar zu modellieren als auch mit der Umgebung umzugehen, die aber in TOMB RAIDER, wie erwähnt, nur unzureichend genutzt wird, ist die Sprache. Sprachfähigkeit des Avatars wird in Adventures eingesetzt, womit einerseits dem Stellvertreter eine weitere Eigenschaft gegeben und andererseits die visuelle Darstellung an einigen Stellen durch eine Beschreibung ergänzt wird.³²

Die Fortbewegungshandlungen des Avatars können als Narration angesehen werden. Die Art, wie er ins Bild gesetzt wird, und auch die Art, in der er selbst sehen kann, bilden, so könnte man sagen, die Fokalisierung. Da es im Videospiel nicht vorrangig um Wissen im allgemeinen geht, das durch einen bestimmten Fokus eingeschränkt werden kann, sondern um das Wissen um räumliche Gegebenheiten, können die Ausdrücke *Blickwinkel* oder *Perspektive*, die Genette metaphorisch gebrauchte, hier durchaus unmetaphorisch gebraucht werden. Die *Beobachtungsperspektive*, die die Fokalisierung und auch die Distanz zwischen Spieler und Avatar beschreibt, variiert in den Videospielen ebenso wie die Handlungsposition. In TOMB RAIDER herrscht eine Perspektive vor, die ich mit Mitry (1963) eine *halbsubjektive* nennen möchte. Er bezeichnet Einstellungen als halbsubjektiv,

³² Ich werde darauf genauer in Kapitel 7 am Beispiel von BLADE RUNNER eingehen.

wenn die Kamera immer bei einer Figur bleibt. „The camera follows him wherever he goes, acts like him, sees with him and at the same time“ (Mitry, 1963, 218). Die subjektiven Einstellungen, die oben beschrieben wurden, bilden in TOMB RAIDER nicht nur eine Ergänzung zu der vorrangig halbsubjektiven Perspektive. Sie bedingen sie mit, denn allein dadurch, dass es auch die subjektiven Einstellungen gibt, kann von Subjektivität gesprochen und eine subjektive von einer objektiven Perspektive unterschieden werden. Die halbsubjektive Perspektive lässt sich nur schwer in die Termini übersetzen, die Genette für die Fokalisierung bereitstellt. Denn entweder muss ein neuer Terminus gebildet werden, der der *halbinternen* Fokalisierung, oder man spricht von einer Fokalisierung die wechselt, nämlich zwischen einer externen im Verfolgungsmodus oder einer internen in den subjektiven Einstellungen. Die externe Fokalisierung, die den Großteil des Spiels ausmachen würde, beschreibt jedoch das gegenseitige Abhängigkeitsverhältnis zwischen der virtuellen Kamera und dem Standpunkt des Avatars nicht hinreichend. Denn Handlungsposition und Beobachtungsperspektive arbeiten in jedem Videospiel zusammen. Ohne die Umgebung und ohne die Perspektivierung der Umgebung und der Handlungen gäbe es keine Geschichte. Entlang der syntagmatischen Achse ist es in TOMB RAIDER der Avatar, der die Geschehnisse vorwärtstreibt, der dabei aber immer von der virtuellen Kamera begleitet wird, die es damit dem Spieler als implizierten Zuschauer erst ermöglicht, etwas über die Geschehnisse in der fiktiven Welt zu erfahren, und es ihm als implizierten Autor II ermöglicht, durch den Avatar weitere Geschehnisse zu erzeugen, die wiederum wahrgenommen werden usw. Ich werde deshalb von einer abhängigen Fokalisierung oder weiterhin von der halbsubjektiven Beobachtungsperspektive sprechen.³³

5.4 Distanz: Zeit- und Raumbezüge

Nachdem dargestellt wurde, wer im Videospiel erzählt, und wir uns über die Fokalisierung wieder dem Modus angenähert haben, möchte ich im folgenden die Frage nach der direkten und der indirekten Nachahmung noch einmal aufnehmen, wobei ich mich vor allem auf das zeitliche- und räumliche Distanzverhältnis von Geschichte und Narration konzentriere.

³³ Neben der halbsubjektiven Perspektive finden sich in Videospielen vor allem noch die *subjektive* und die *objektive* Beobachtungsperspektive. Auf Spiele, die mit diesen Perspektiven arbeiten gehe ich in den Kapiteln 6 und 7 ein.

Die sprachliche Erzählung erzählt, indem sie einen Erzähler einsetzt, der dann von seiner Position aus wiederum sprachlich die Geschichte darstellt. Sie enthält also zwei Handlungsebenen: die der Narration und die der Geschichte. In der literarischen Erzählung sei es, so Genette, geradezu unmöglich, keinen zeitlichen Bezug zwischen diesen beiden Ebenen herzustellen:

„Aufgrund einer Dissymmetrie, deren tiefere Gründe für uns im verborgenen liegen, die aber den Strukturen der Sprache eingeschrieben ist (oder doch wenigstens den großen „Kultursprachen“ des Okzidents), kann ich ohne weiteres eine Geschichte erzählen, ohne genau anzugeben, an welchem Ort sie spielt und ob dieser Ort mehr oder weniger weit von dem Ort entfernt ist, wo ich sie erzähle, während es mir so gut wie unmöglich ist, sie nicht zeitlich in bezug auf meinen narrativen Akt zu situieren, da ich sie notwendigerweise in einer Zeitform der Gegenwart, Vergangenheit oder Zukunft erzählen muß“ (Genette, 1994, 153).

Die erzählende Instanz – die *Stimme* – drücke immer eine zeitliche Beziehung zum Erzählten aus. So unterscheidet er vier mögliche Zeitverhältnisse zwischen Narration und Geschichte (vgl. ebd., 153-158):

Der klassische Fall sei die spätere Narration, in der die Geschichte vor der Narration liegt. Die gleichzeitige Narration, d. h. die Narration im Präsens, bildet die zweite Gruppe. Bei dieser Form der Narration verlagere sich das Gewicht der Erzählung entweder zur Geschichte oder zur Narration, d. h. entweder dränge die Geschichte die Ebene der Erzählung in den Hintergrund oder aber das Erzählen brauche eine Geschichte nur noch als Vorwand für eine Selbstthematizierung. Es werde also versucht, sich der Mimesis anzunähern, oder aber hauptsächlich über den Prozess des Erzählens erzählt.³⁴ Bei einer gleichzeitigen Narration verliert damit entweder die Narration oder die Geschichte an Bedeutung, so dass im Extremfall nicht mehr von einer Erzählung, die beide Ebenen enthält, gesprochen werden kann. Der dritte Typus ist bei Genette die äußerst selten auftretende frühere Narration, d. h. eine Vorausschau. Der vierte Typus ist die eingeschobene Narration, ihn bezeichnet er als den komplexesten,

„da es sich um eine Narration mit mehreren Instanzen handelt und da sich die Geschichte und die Narration hier dergestalt verwickeln können, daß letztere auf erste reagiert: Dies geschieht insbesondere im Briefroman mit mehreren Briefschreibern, wo der Brief bekanntlich gleichzeitig Medium der Erzählung und Element der Handlung ist“ (Genette 1994, 155).

³⁴ Die gleichzeitige Narration tritt vor allem bei der Narration von Spielen auf, da sich das Spiel dadurch auszeichnet, dass sich die Geschichte beim Spielen erst entwickelt. Die damit verbundenen Schwierigkeiten lassen sich neben dem Videospiel auch an der Live-Übertragung im Fernsehen aufzeigen (s. dazu Neitzel 1997).

Da der Film, das Drama (als Aufführung) und das Videospiel zumeist keinen Erzähler einsetzen, der dann sprachlich erzählt, existieren die Verbzeiten, die diese drei Zeitverhältnisse charakterisieren, nicht. Der Modus der Darstellung im Videospiel kann als ein aus dramatischem und filmischem Modus gemischer bezeichnet werden. Das Handeln in einer fiktiven Welt, das man auch Spielen nennen kann, macht einen Teil der dramatischen Darstellung aus. „The stuff of drama is action“, wie Brenda Laurel (s.o.) es ausdrückt. Das Zeigen visueller Abbildungen, die auf eine bestimmte Art und Weise zusammengefügt sind, und eine (fiktive) Welt darstellen, bestimmt den filmischen Modus. Um mich also den Zeit- und Raumverhältnissen zwischen Geschichte und Diskurs im Videospiel zu nähern, werde ich Bezug auf das Theater und den Film nehmen. Ich werde Genettes metaphorisch gebrauchten Begriff der Distanz ausdehnen und ihn auf die Zeit- und Raumverhältnisse zwischen Geschichte und Diskurs anwenden, die eine mehr oder weniger große Entfernung zwischen ihnen herstellen.

5.4.1 Spielen

5.4.1.1 Das Spiel im Drama: Gleichzeitigkeit

Dem Drama wird in der Literaturwissenschaft gemeinhin die Nachahmung oder *Mimesis*, d. h. die unmittelbare Wiedergabe, zugeschrieben. „Thus drama – which is almost wholly dialogue – approaches pure showing (as does pantomime) since there appears to be no author – events, seemingly, just happen, characters simply speak.“ (Branigan 1984, 190).

Der Begriff Drama bleibt bezüglich der Differenz zwischen geschriebenem Werk und Aufführung unspezifisch und lässt sich auf beides beziehen. Zwischen Theaterstück und Aufführung bestehen jedoch offensichtlich Differenzen, denn das Theaterstück liegt in schriftlicher Form vor, in der Aufführung wird gespielt.

Die Darstellungsweise der schriftlichen Fassung ist oben als „Zitieren“ beschrieben worden. Die Theateraufführung arbeitet in einem anderen Darstellungsmodus, denn in der Aufführung wird der geschriebene Text von einem Schauspieler gesprochen. Das kann unter zwei Gesichtspunkten betrachtet und interpretiert werden. Zum einen unter Hervorhebung der textlichen Komponente: So kann der Umgang mit dem Text als ein erneutes Zitieren - nämlich als *Rezitieren* des geschriebenen Textes interpretiert werden. Zum anderen unter Hervorhebung der spielerischen Komponente: So betrachtet tritt bei der Aufführung der geschriebene Text in den

Hintergrund. In den Vordergrund tritt der Schauspieler, der den Text, der nur einen gewissen Teil der Rolle ausmacht, spricht. Unter diesem Gesichtspunkt geht es nicht um die Darstellung von Worten, sondern von Personen und Handlungen, denn auch das Sprechen ist eine Handlung.

Wird das Stück als Zitat betrachtet, so kann die *Rezitation* als Rückführung des Textes in seinen eigentlichen Zustand, die Rede, gelesen werden. D. h. der Text würde durch den mündlichen Vortrag seiner Abbildfunktion entkleidet; zwar ständen die gesprochenen Worte möglicherweise noch immer als Zeichen für Gedanken, Gefühle usw., doch die zusätzliche Ebene – der Text war nur Abbild der gesprochenen Rede – wäre verschwunden. Jetzt hätte der Text wieder seine ursprüngliche Form. Wenn der geschriebene Text ein Abbild des gesprochenen Textes ist, dann wäre der *rezitierte* Text also ununterscheidbar vom Original. Die Theateraufführung unter diesem Gesichtspunkt betrachtet, wäre also gar keine Darstellung von etwas anderem, sondern eine Verdoppelung des Originals. D. h. es würde weder etwas erzählt noch gezeigt, es würde lediglich etwas stattfinden.

Doch ist der Umgang mit dem Text, wie angesprochen, nur ein Teil der Theateraufführung. Die Schauspieler spielen eine Rolle, sie tun (in gewissem Maße) so, als wären sie jemand anderer, was beinhaltet, dass sie auch den Text des Stückes sprechen. Zum Rollenspiel gehört auch, dass *nur* eine Rolle gespielt wird, d. h. es geht nicht um perfekte Simulation, sondern um imperfekte Imitation. Das Wissen um diese Imitation ist notwendiger Bestandteil des Theaterspiels.³⁵ Durch Vereinbarungen wird gesichert, dass es sich „nur“ um ein Spiel handelt.

Diese Vereinbarungen sind notwendig, weil sich die theatralischen Zeichen von anderen Zeichen unterscheiden. Sprachliche und auch visuelle Zeichen weisen letztlich durch die Anwesenheit der Signifikanten, die stellvertretend für die Signifikate stehen, darauf hin, dass sie nicht identisch mit dem Inhalt sind. Der Unterschied zwischen Signifikat und Signifikant ist hier zumeist leicht erkennbar, da sich Signifikat und Signifikant in ihrer Materialität unterscheiden. Theatralische Zeichen brauchen dafür einen vereinbarten Rahmen, in den sie gestellt werden, denn sie können in materieller Hinsicht nicht von dem Gegenstand, den sie bezeichnen, unterschieden werden (vgl. Fischer-Lichte 1983, 181³⁶). Der Rahmen

³⁵ Dieses Wissen ist auch notwendiger Bestandteil jedes anderen Rollenspiels, da es sonst zu der von Caillio befürchteten Schizophrenie des Spielers käme.

³⁶ Fischer-Lichte sieht die theatralischen Zeichen allerdings immer als Zeichen von Zeichen und niemals als Zeichen von Gegenständen an. So stellt ein Stuhl auf der Bühne (das theatralische Zeichen) nicht einen Gegenstand dar, auf dem man sitzen kann, sondern ein Zeichen für einen Gegenstand, auf dem man sitzen kann. Der Einsatz als theatralisches Zeichen betont damit den Zeichencharakter des Gegenstands. Die Konzeption Fischer-Lichtes ist zweifelhaft, denn

weist der Aufführung Spielcharakter zu. Da der gesprochene Text in dieses Spiel eingelassen ist, kann er kein Original, sondern nur eine Verdoppelung des Originals in der Fiktion der Aufführung sein. D. h. er bleibt dem Original zwar strukturell und materiell gleich, wird aber in eine „andere Realität“ überführt.

Wie in der Erzählung sind auch auf der Bühne die Handlungen der Geschichte zumeist fiktiv. Im Unterschied zum Stück sind aber in der Theateraufführung nicht nur Schriftzeichen anwesend, sondern reale Personen. Die Bühne ist bevölkert von Personen, die durch sich selbst jemand anderen darstellen. Der Zuschauer ist also nicht allein, denn mit ihm im Raum befinden sich die Schauspieler. Diese aber gehören aufgrund der Konventionen, die die Aufführung ausmachen, gar nicht in diesen Raum, sondern in die fiktionale Welt. Der Schauspieler, so könnte man sagen, gehört zu zwei Welten gleichzeitig, er ist materiell, d. h. in Fleisch und Blut, im Theater anwesend, befindet sich aber symbolisch in der Fiktion. Ebenso führt ein Schauspieler auf der Bühne tatsächlich Handlungen aus, nur sind es nicht seine, sondern die der dargestellten Figur.

Die Schauspieler bezeichnen durch eine Verdoppelung ihrer selbst. Der Spieler, der etwas darstellt, muss gleichzeitig mit dem Dargestellten auch sich selbst bedeuten, d. h. zugleich das Dargestellte und das Darstellende anzeigen. So bedeutet z. B. „Hamlet spielen“ nicht „Hamlet sein“, „Hamlet bezeichnen“ oder „Hamlet zeigen“, sondern: so zu tun als ob man Hamlet ist, was bedeutet, genau zu wissen, dass man nicht Hamlet ist, und auch gar nicht zu versuchen, Hamlet zu sein, sondern lediglich so zu tun als ob. Für die spielerische Darstellung ist es notwendig, dass der (Schau)spieler in beiden Welten gleichzeitig präsent ist. Das der spielerischen Illusionserzeugung inhärente Paradox des gleichzeitigen an- und abwesend Seins, bedingt diese Gleichzeitigkeit. Beim Rollenspiel existiert keine zeitliche Distanz zwischen Darstellung und Dargestelltem. Benveniste (1966, 262)³⁷ beschreibt ein solches Zusammentreffen des Ereignisses und des Diskurses, der es beschreibt, als Präsenz.

„Zeichenhaftigkeit“ ist, wie man z.B. bei Saussure (1915) sehen kann, keine Eigenschaft eines Gegenstandes, sondern wird in Differenz zu anderen Gegenständen hergestellt, die dann innerhalb eines Zeichensystems „zeichenhaft“ werden. Dieser Unterschied ist jedoch für unseren Zusammenhang irrelevant.

³⁷ Émile Benveniste arbeitet mit den Konzepten von *l'énoncé*, der Aussage, und *l'énonciation*, dem Aussagen oder der Enunziation (Benveniste 1966). Ausgehend von Auffälligkeiten der Enunziation entwickelte Benveniste die These, dass man Erzählungen in zwei Arten unterteilen könne: in *histoire* und *discours*. Dies ist eine Trennung, die an die zwischen mimetischer und diegetischer Nachahmung erinnert, denn *histoire* bezeichnet eine Erzählung, in der es keine Enunziationsmerkmale gibt, eine Erzählung, die scheinbar objektiv erzählt wird und keine Bezugnahmen auf einen Erzähler enthält. Die *histoire* erzähle sich scheinbar selbst. *Discours* hingegen bezeichnet eine Erzählung, die auf ihre eigene Erzähltheit, auf den Produktionsprozess und auch auf den Kommunikationsprozess aufmerksam macht (ebd., 266f.). Der Unterschied zum Gegensatzpaar Zeigen und Erzählen liegt darin, dass es sich bei Benveniste sowohl bei der *histoire*

In diesem Sinne trifft der Terminus Mimesis, direkte Nachahmung, für den Modus des Spielens auf jeden Fall zu. Beim Rollenspiel ist die Darstellung nur schwer vom Dargestellten bzw. die Aussage nur schwer vom Ausgesagten zu trennen. Es ist dieses Sowohl-als-auch des Schauspielers, das nötig ist, das Als-ob zu erzeugen. Da hier kein Erzähler eingesetzt wird, der handelt, indem er von etwas anderem erzählt, also nicht die Tätigkeit des Erzählens imitiert wird, sondern die Handlungen der Geschichte, lässt sich sagen, dass Narration und Geschichte gleichzeitig ablaufen. Aufgrund der in Kapitel 2 ausführlich beschriebenen Abtrennungsmechanismen wird aber wahrscheinlich kein Zuschauer die Fiktion mit der Realität verwechseln. Die Zuschauer befinden sich zwar im gleichen Raum wie die Schauspieler, nicht aber im Raum der Fiktion.

5.4.1.2 Das Spiel im Videospiel: Gleichzeitigkeit und räumliche Distanzierung

Im Videospiel wird, wie in Kapitel 2 erläutert, im Gegensatz zum Drama die Rolle des Spielers geteilt. Er übernimmt innerhalb der Diegese eine bestimmte Rolle³⁸, die entweder durch einen Avatar ausgefüllt oder aber durch eine eindeutige Handlungsposition bezeichnet wird. Er bleibt jedoch materiell außerhalb der Diegese und steuert die Handlungen seines Stellvertreters, der nicht mit ihm identisch ist, von dort aus. Dadurch nimmt er auch die Position eines Zuschauers oder Beobachters ein, die in den Videospielen ebenfalls zum Spielen gehört. Man kann also auch sagen, dass die theatrale Rollenteilung von Schauspielern und Zuschauern aufgehoben wird.

Dadurch dass der Spieler auch die Zuschauerposition einnimmt, übernimmt er auch dessen distanzierte Haltung. Diese Distanz wird vor allem durch die Abbildung des Spielgeschehens geschaffen. Doch auch als Spieler arbeitet ein Videospieler anders als ein Theaterschauspieler oder ein Rollenspieler. Er benutzt nicht seinen ganzen Körper, um etwas darzustellen, sondern lediglich seine Hände, mit denen er die Eingaben macht. Diese Eingaben werden in Bewegungen des Avatars – bzw. in Spielen ohne Avatar in Bewegungen von abgebildeten Gegenständen – transformiert. Dieser Transformations- oder Übersetzungsprozess bleibt im Echtzeitmodus unsichtbar. Die elektronisch-technologischen Abläufe, wie die Impuls-

als auch beim *discours* um Formen von Erzählungen handelt. Die Benvenistschen Erzählungen im Modus der *histoire* bzw. des *discours* entsprechen dem, was Forster mit *story* und *plot* bezeichnet. Beides sind konkrete Erscheinungen, keine Abstrakta.

³⁸ Eine Rolle zu spielen bedeutet nach Mead (s.o., Kapitel 1) die Übernahme der Handlungs- und Haltungspostion eines anderen, nicht das Aufgehen in einer anderen Persönlichkeit.

übertragung vom Eingabegerät an den Arbeitsspeicher, die Übertragung dieser Daten sowie der auf anderen Datenträgern gespeicherten Daten auf den Prozessor, die Verarbeitung der Daten, d. h. die Einordnung in das Programm und die Übersetzung des Programmcodes durch einen Compiler in Computersprache sowie die nochmalige Transformation dieser Daten in ein Bild – um nur einige der Prozesse zu nennen – bleiben latent. So entsteht der Eindruck der direkten Manipulierbarkeit der abgebildeten Welt. Durch diesen latenten Transformationsprozess wird die Abbildung erzeugt und die Darstellung des Spielgeschehens zu Ende gebracht. Der Computer wirkt nicht, wie der oben erwähnte Autor eines Theaterstücks, vor der Aufführung und zieht sich dann zurück, sondern er arbeitet an der Aufführung mit, wobei seine Arbeit dadurch maskiert wird, dass nur Bilder und Bewegungen zurückbleiben. Scheint es im Theaterstück so, als sprächen die Personen selbst, so scheint es im Videospiele so, als bewegten sich die Figuren selbst. Durch diese Verstellung und die Rückkopplung, d. h. dadurch, dass die Prozesse der Rezeption in die Produktion (Produktion I) mit einbezogen werden, also ebenfalls zu Prozessen der Produktion (Produktion II) werden, wird eine Zeitparallelität zwischen den Handlungen des Spielers vor dem Monitor und dem Stellvertreter in der Diegese hergestellt. Produktion, Rezeption und das Spielgeschehen, d. h. die Fiktion, laufen gleichzeitig ab.

Zu der Zeitparallelität, die eine Gleichzeitigkeit entstehen lässt, kommt aber noch eine Raumparallelität hinzu, die nicht in eine „Gleichräumigkeit“ mündet. Produktion, Rezeption und das Spielgeschehen laufen in voneinander getrennten räumlichen Umgebungen ab. Die Produktion I findet unter der Voraussetzung, dass der Spieler Eingaben vornimmt, im Gehäuse des Computers statt, die Rezeption, Interpretation und Reaktion auf den dargestellten Handlungsablauf (Produktion II) ist an den Körper des Spielers gebunden und der fiktive Handlungsablauf entwickelt sich quasi unkörperlich auf dem Computer- bzw. Fernsehschirm.

Man könnte also sagen, dass die Handlungen der Geschichte im Videospiele zwar im Präsens ablaufen, aber im Gegensatz zum Theaterspiel nicht präsent sind. Es besteht keine zeitliche Distanz, wohl aber eine räumlich-materielle, denn der Spieler ist weder in seiner Funktion als Spieler noch in seiner Funktion als Zuschauer im Darstellungsraum körperlich anwesend.

Eine zeitliche Distanz zwischen der Ebene der Narration, d. h. den Fortbewegungshandlungen des Avatars und der Geschichte jedoch existiert auch im Videospiele TOMB RAIDER nicht, denn wie oben erläutert, sind die Handlungen des Avatars der Narration zuzurechnen, aber auch Teile der Geschichte. Allerdings

lässt sich hier weniger von einer gleichzeitigen als von einer eingeschobenen Narration sprechen, denn wie die von Genette (s. o.) erwähnten Briefe, sind die Handlungen des Avatars gleichzeitig „Medium der Erzählung und Element der Handlung“. Auch zeigt sich die für das Videospiel typische Art zu erzählen zwischen den für die Geschichte relevanten Ereignissen, indem sie durch die Wiederholungen die Zeit des Fortschreitens der Geschichte aufhält. Ist in vielen filmischen und literarischen Erzählungen die Ausdehnung der erzählten Zeit größer als die Erzählzeit, so verhält es sich in den gespielten Passagen des Videospiels umgekehrt: Das Erzählen nimmt einen sehr viel längeren Zeitraum ein, als die Zeit der Erzählung. Das Sujet umkreist die Ereignisse, bevor sie dann tatsächlich stattfinden. Man kann also sagen, dass ein Videospiel einen zögerlichen narrativen Diskurs ausbildet, der viel Zeit zum Ausprobieren verschiedener Möglichkeiten benötigt, um dann die richtige zu finden.

Diese doppelte Chronologie von Geschichte und Sujet sieht Seymour Chatman als spezifisch narrativ an:

"There is indeed an obvious difference between dramatic representation and epic or novelistic representation. But there is no great difference between the structures of the "what", the *story component* told by epics and enacted by dramas. Both rely on sequences of events, and both present a chronology of events different from the chronology of the discourse. This double chronology is the fundamental property that distinguishes the text-type Narrative from the others" (Chatman 1990, 110).³⁹

Der Diskurs im Videospiel besteht aber nicht nur in den Handlungen des Spielers, denn diese werden auch abgebildet. Die Abbildung des Gespielten und die damit einhergehende räumliche Distanzierung führt uns zum zweiten Aspekt des Modus' des Videospiels, nämlich zur visuellen Abbildung, der ich mich über die Untersuchungen zum Film nähern werde.

³⁹ Damit widerspricht Chatman Genette, der behauptet, es gebe keinen narrativen Inhalt, sondern nur Handlungsfolgen, die irgendwie dargestellt werden können. Diese Handlungsfolgen jedoch sind genau der narrative Inhalt. Ohne Handlungen oder Ereignisse könnte keine Chronologie und schon gar keine doppelte dargestellt werden. Auch Genettes Beschreibung der Erzählung durch Begriffe wie Ordnung, Dauer, Frequenz hätte z. B. bei der Darstellung der Namen der Inhaber eines Telefonanschlusses in Istanbul keinen Sinn. Zu einer Erzählung gehört ein narrativer Inhalt, wie er von Chatman beschrieben wird. Er lässt eine Unterscheidung von narrativen Texten mit doppelter Chronologie und anderen, wie z. B. einer Argumentation, einer Beschreibung oder einer Aufzählung zu.

5.4.2 Die Evokation von Gegenwärtigkeit durch das Zeigen

Der Film arbeitet wie das Videospiel mit visuellen Abbildungen. Der kritische Punkt, der ihn in Genettes Augen von der Erzählung trennt, ist nicht die Tatsache, dass im Spielfilm Schauspieler eine Rolle gespielt haben, sondern die bildliche Darstellung der Handlungen. Auch sie wird unter *Mimesis* subsumiert.

Der Film stellt im Unterschied zur literarischen Erzählung zum Teil durch ikonische Zeichen, genauer durch Bilder, dar.⁴⁰ Diese ikonischen Zeichen sind es, die der Behauptung Vorschub leisten, dass der Film nicht erzählen könne. Bei den ikonischen Zeichen, beim Film also bei den fotografischen Aufnahmen, besteht eine Ähnlichkeit zwischen Signifikat und Signifikant. Diese Ähnlichkeit besteht nach Peirce (1955, 104f.) darin, dass Signifikat und Signifikant gemeinsame Eigenschaften haben (z. B. Bilder), die gleichen Relationen darstellen (z. B. Diagramme) oder in einer metaphorischen Beziehung zueinander stehen. Metz (1972c, 157) schreibt dem Film als Signifikanten eine perzeptive Ähnlichkeit zur Wahrnehmung der Realität zu, da Visuelles durch Visuelles, Auditives durch Auditives wiedergegeben wird. Sei es nun eine teilweise qualitative Entsprechung von Signifikat und Signifikant oder eine perzeptive Ähnlichkeit⁴¹, es kann der Eindruck entstehen, dass man kein Zeichen, sondern den Gegenstand vor sich hat, dieser also gegenwärtig ist.

Die Tätigkeit des Zeigens impliziert ebenfalls eine enge Verbindung zur Gegenwart, denn die Geste des Zeigens bedeutet, dass der Gegenstand, auf den gezeigt wird, anwesend ist. Sie bedeutet: Hier oder da ist er. Wenn davon gesprochen wird, dass ein Bild etwas zeigt, dann wird diese Geste auf die Bezeichnung eines Gegenstandes durch einen visuellen Signifikanten übertragen. Ein Bild holt einen Gegenstand scheinbar heran. Und Bilder haben, im Gegensatz zu Worten, keine Markierung für die Vergangenheit des durch sie ausgedrückten Inhalts, so dass ein Gegenstand oder eine Handlung, die von einem Bild gezeigt wird, auch jetzt gezeigt wird. „La monstration, c'est le présent: pour montrer ce qui a été, il faut le montrer *hic et nunc*“, so beschreibt André Gaudreault (1984, 91) die Präsentationsform des Zeigens. Das Vergangene müsse hier und jetzt gezeigt werden.

So könnte beim Film wie im Videospiel aufgrund der Evokation der Gegenwärtigkeit durch das Zeigen, wenn überhaupt, auf eine gleichzeitige Narration geschlossen werden. Doch der Film arbeitet, wie oben gesagt, nicht nur mit Bildern. Er besteht

⁴⁰ Darauf dass die Struktur des Films zu über 50% aus *nicht*-bildlichen Elementen besteht, weist Christian Metz (1991, 159) hin.

⁴¹ Tatsächlich ist an dieser Stelle eine genauere Diskussion der Ikonizität nicht notwendig.

vielmehr aus einer Zusammenfügung von einzelnen Bildern und Einstellungen, die im Prozess der Montage aneinander gefügt werden und die Gaudreault vom Prozess der Monstration unterscheidet.

Selbst Avrom Fleishman, der davon ausgeht, dass der Film vorrangig zeigt, räumt ein, dass das Kino die Möglichkeit hat, verschiedene Zeitebenen einzuführen, ohne auf verbale Artikulation zurückgreifen zu müssen. Dies sei aber mehr eine Option als eine Bedingung mit Definitionskraft. Sein Beleg dieser These ist empirischer Natur: Die meisten der Filme mit komplexer zeitlicher Struktur seien „erzählte Filme“ und der Rückgriff auf die Narration, womit er verbale Konstruktionen meint, für solche Zwecke zeige, dass – wie im Drama – die Zeit im ‚normalen‘ Kinodiskurs mit der Zeit der Geschichte übereinstimme (Fleishman, 1992, S. 206, Anm. 3). Leider unterlässt er es, tatsächlich empirische Belege für diese These anzuführen. Und es ist zu vermuten, dass sich wahrscheinlich kein Film mit einer solchen Übereinstimmung finden lässt. Klassische Mittel der Zeitgestaltung, wie z. B. die Parallelmontage oder Rückblenden, finden sich in fast jedem Film, ohne dass auf sprachliche Äußerungen zurückgegriffen wird – man denke z. B. an *LE JOUR SE LÈVE* (*DER TAG BRICHT AN*, Marcel Carné, F 1939), der fast ausschließlich durch Rückblenden erzählt wird, ohne dass auch nur eine dieser Rückblenden sprachlich eingeleitet wird, es wird ausschließlich mit Musik und Überblendtechnik gearbeitet. Und schließlich ist der Film auch in der Lage, sprachliche Mittel einzusetzen. Wenn in einem Film eine Person – sei sie nun intradiegetisch oder extradiegetisch – etwas erzählt, so ist dies keineswegs unfilmisch, sondern ein filmisches Ausdrucksmittel.

Doch auch ohne auf die Empirie zurückgreifen zu müssen, trägt Fleishmans Behauptung nicht sehr weit, denn wie oben gesagt, besteht der Film nicht nur aus Bildern. Er kann mit Einblendungen von Jahreszahlen arbeiten, vor allem aber mit der Montage, die die Bilder anordnet und organisiert. Die Zeichen, mit denen der Film arbeitet, unterscheiden sich von denen der Literatur, der Prozess der sinnhaften erzählerischen Zusammenfügung aber wäre der gleiche.

Auch Videospiele adaptieren in immer größerem Maße die Montagepraktiken des Films. So wird im Vorspann von *TOMB RAIDER* mit zeitlichen Auslassungen gearbeitet. Zwischen der Sequenz im Hotel in Calcutta und der nächsten in Peru ist auf der Ebene der erzählten Zeit mindestens ein Tag vergangen, auf der Ebene der Erzählzeit aber nur einige Sekunden. Zwischen Level 8 und 9 findet sich eine Sequenz, in der Lara eine Vision hat, es wird also die Möglichkeit der früheren Narration ausgeschöpft. *GRIM FANDANGO* (Lucas Arts, 1998) operiert zwischen den einzelnen Levels jeweils mit Sprüngen von einem Jahr, die durch die Einblendung des Titels „Ein Jahr später“ und Veränderungen in der Umgebung gezeigt werden.

Und auch innerhalb der Spielsequenzen wird in diesem Spiel, das zur Gruppe der Adventures gehört, montiert. Die Adventures arbeiten nicht mit einer kontinuierlichen Handlungsdarstellung, sondern setzen die Handlungen und den Raum durch verschiedene Einstellungen zusammen. Hier wird die Gegenwart der Geschichte nicht nur durch Wiederholungen gedehnt, sondern auch mit Auslassungen sowie Zeit- und Raumsprüngen gearbeitet.

5.5 Zusammenfassung: Das Erzähler-System im Videospiel

Das Erzähler-System im Videospiel setzt sich wie das filmische Erzähler-System aus mehreren Ebenen zusammen. Die Ebenen entsprechen sich jedoch nicht, da das filmische Erzähler-System mit drei, das Erzähler-System des Videospieles hingegen mit vier Ebenen arbeitet. Dies sind zwei intradiegetische und zwei extradiegetische Ebenen. Eine dem Pro-Filmischen analoge Ebene existiert im Videospiel nicht. Das Videospiel fasst die Ebene des Pro-Filmischen und des kadrierten Bildes in der Herstellung zusammen. Alles, was im Videospiel zu sehen ist, existiert nur im und durch das Bild. Auch wenn es in diesem Sinn nichts Abgebildetes im Videospiel gibt und auch die Abbildung nur simuliert ist, so haben doch das „Abgebildete“ und die „Abbildung“ in der Narration unterschiedliche Funktionen. Das „Abgebildete“ befindet sich in der Diegese und trägt von hier aus zur Geschichte bei, während die Abbildung extradiegetisch ist.

Der intradiegetische Teil dieser ersten Erzählebene, den ich die Ebene der virtuellen Welt nennen möchte, manifestiert sich in der Ausgestaltung der diegetischen Gegebenheiten, d. h. im Setting und in den Figuren. Sie legt fest, wie die Welt, in der sich die Geschichte abspielt, beschaffen ist, d. h. wie die Umgebung aussieht, welche räumlichen Eigenschaften sie hat, ob es hell oder dunkel ist, von wem die Welt bewohnt wird, welchen Wirkungsgrad die Schwerkraft hat, usw. Eingeschlossen ist in diese Festlegungen auch die Beschaffenheit der Handelnden, d. h. ihr Aussehen und ihre Handlungsmöglichkeiten. Ich möchte diese Ebene die Ebene der Weltgestaltung nennen.

Die zweite Ebene des Erzählersystems ist die Ebene der Narration im engeren Sinne, d. h. die Handlungsebene. Durch sie werden die Geschehnisse der Geschichte hervorgebracht und miteinander verbunden. Auf ihr wird die Geschichte erzählt, indem der Erzähler aus den durch die Weltgestaltung gegebenen Möglichkeiten auswählt und sie aktualisiert, d. h. in eine erzählte Zeit überführt. Das

Verhältnis des Erzählers zur Geschichte wird durch die Handlungsposition beschrieben. Dies ist die Ebene der Erzählhandlungen.

Der extradiegetische Teil der ersten Erzählebene betrifft die Abbildung der virtuellen Welt und der Geschichte. Er steht im Videospiel in einem Wechselverhältnis zur Handlungsebene. Ich möchte diesen Teil die Ebene der Bildgestaltung nennen. Die verschiedenen Möglichkeiten, das Geschehen ins Bild zu setzen, werden durch die Beobachtungsperspektive beschrieben.

Die vierte Ebene des Erzähler-Systems des Videospiels ist die Ebene der Montage. Sie betrifft die Zusammensetzung der Abbildungen, die nicht kontinuierlich ineinander übergehen. Wechsel der „Einstellungsgröße“ innerhalb dieser kontinuierlichen Abbildungen betreffen die Ebene der Bildgestaltung.

Das Erzähler-System des Videospiels war nicht mit dem ersten Videospiel vollständig vorhanden, sondern hat sich erst im Laufe der Entwicklungsgeschichte der Videospiele ausgeprägt. Auch arbeiten nicht alle Videospiele in gleicher Weise mit den Erzählebenen, so gibt es z. B. große Unterschiede in Hinblick auf die Ebene der Montage.

Im nächsten Kapitel werde ich unter Rückgriff auf einzelne Spiele die Entwicklungsschritte, die zur Ausbildung des Erzähler-Systems führten, nachzeichnen. Diese eher diachrone Vorgehensweise wird im darauffolgenden Kapitel durch eine synchrone Betrachtung ergänzt, in der ich ausgehend vom Erzähler-System des Videospiels einen Vorschlag zur systematisch-formalen Beschreibung der Videospiele machen werde.

6. Entwicklung der Handlungsposition und Beobachtungsperspektive bei Computer- und Videospielen

6.1 Begrifflichkeit: Computer- oder Videospiele

When did video games originate? Depending upon who is consulted, the answer varies greatly. While most people would trace their beginnings to the early seventies and be totally correct, others may place those origins to the sixties and be just as right. Some might go all the way back to the forties and they also wouldn't be wrong. There may be people who might trace those roots all the way back to the nineteenth century and they too wouldn't be off the wall. Finally, there could be someone who would claim that video games were born 2600 years ago and he wouldn't be too far from the truth either.
(Leonard Hermann)

Die Erfindung des Abakus, der ersten „Rechenmaschine“ kann auf 600 v. Chr. datiert werden.¹ Betrachtet man das Rechnen unter Zuhilfenahme von Rechenmaschinen als die Grundlage des Computers und damit auch als Grundlage des Computerspiels, so lässt sich der Beginn der Computerspielgeschichte auf dieses Jahr datieren. Computerspiele wären damit 2600 Jahre alt. Ein anderer Anfang wäre, technisch gesehen, die Entdeckung der Nachbildwirkung 150 v. Chr. (Hiebel 1997, 80), die für die Wahrnehmung des Kino- und des Fernsehbildes als kontinuierliche mitverantwortlich ist. Computerspiele wären damit 2150 Jahre alt, denn das Computerspiel, wie es sich heute darstellt, ist immer auch ein *Videospiel*. Die Computertechnologie ermöglicht das Spiel, sie stellt die Voraussetzungen für die Darstellungen und die Eingriffsmöglichkeiten. Der Spieler spielt über die Eingabeeinheit - die Tastatur, die Maus, den Joystick, den Controller, das Steuerrad - jedoch mit den Bildern auf dem Monitor. Das Bild auf dem Monitor kann als das Spielfeld betrachtet werden.²

Die Begriffe „Computerspiel“ und „Videospiel“ werden zumeist unspezifisch gebraucht. Wenn sie spezifisch angewendet werden, dann um Arcade³- und Konsolenspiele (Videospiele) von Spielen, die auf einem Computer gespielt werden (Computerspiele), zu trennen. Eine solche Trennung hat, je nachdem was

¹ Donald A. Thomas Jr. tut es und lässt seine *Chronological History of Video Games and Computers* im Jahr 2600 v. Chr. beginnen (vgl. Thomas Jr. 1997-1999, <http://www.icwhen.com>). Hiebel (1998, 227) gibt das 1. Jhd. v. Chr. für die Erfindung des Abakus an.

² In der deutschen Literatur wird auch der Ausdruck „Bildschirmspiel“ (vgl. Fitz/Fehr 1996 oder Knoll u.a. 1986) benutzt, allerdings scheint dieser Ausdruck an die deutsche Pädagogik gebunden zu sein und mir deshalb wegen der fehlenden Anschlussmöglichkeiten unglücklich gewählt.

³ Arcade-Spiele tragen den Namen der Orte, an denen sie aufgestellt werden, den Spielhallen oder Arcades. Diese Spiele haben ein stabiles Gehäuse, vor dem der Spieler stehen oder – je nach Spiel – auch sitzen oder liegen kann und in das ein Monitor und der entsprechende Rechner eingebaut sind.

man unter einem Computer versteht, seine Berechtigung. Ein Computer kann als ein Gerät verstanden werden, das mehrere Funktionen erfüllen kann: Es ist programmierbar, kann Informationen speichern und berechnen. Spiele abzuspielen wäre demnach nur eine der möglichen Funktionen des Computers, und ein Spiel, das auf solchem Gerät gespielt wird, wäre ein Computerspiel. Ein Videospiele hingegen wäre ein Spiel, das nur zum Spielen hergestellt wurde, und auch nur die Funktion hat, Spiele abzuspielen. Bei den Arcade-Spielen und auch bei den frühen Heim-Videospielen hingen Hard- und Software eng zusammen. Die Arcade-Geräte werden nach wie vor immer nur zum Spielen eines einzigen Spiels hergestellt. Doch lief auch PONGz. B. in der ersten Heimversion auf einem eigens für dieses eine Spiel hergestellten Gerät (vgl. Abb. 6.1).



Abb. 6.1: Home-PONG Konsole

Die Heim-Videospiele werden auch heute noch auf Spielkonsolen, die an ein Fernsehgerät angeschlossen werden, gespielt. Die Konsolen taten jedoch bis 1976 nichts anderes, als ein einziges Spiel zu spielen. Einmal programmiert bzw. verdrahtet hatten diese Geräte nur noch die Aufgabe, etwas wiederzugeben. Sie waren also im engeren Sinn keine Computer. Der Begriff *Tele-Spiel*, der für die frühen Heim-Videospiele verwendet wurde, war durchaus treffend. Man schloss die Konsole an den Fernseher an und spielte mit ihm. Den Ausdruck *Tele-Spiel* heute noch zu gebrauchen, bedeutete jedoch, die Konnotation „veraltet“ mitzukommunizieren, der Ausdruck Videospiele scheint mir daher geeigneter. Die neueren Videospielekonsolen, wie die Sony-Playstation, die N64-Konsole oder die Sega-Dreamcast werden zwar im Prinzip ebenso gehandhabt, wie die frühen Spielkonsolen, allerdings können Spielkonsolen seit 1976 (Fairchild Camera and Industries) verschiedene Spiele abspielen. 1997 ist in Japan unter dem Namen „Yaroze“ sogar eine programmierbare Playstation auf den Markt gebracht worden (vgl. *Das offizielle Play Station Magazin*, 11/97 CD). Die Spielkonsolen nähern

sich damit dem Computer an. Zudem ist es so, dass heute viele Spiele sowohl auf dem Computer als auch auf Konsolen laufen.⁴

Diese Arbeit betrachtet Video- und Computerspiele nicht in Hinblick auf ihre technologischen Voraussetzungen. Vielmehr steht das Wahrnehmungs-, Darstellungs- und Handlungsdispositiv der Videospiele im Vordergrund. Und dies besteht – verkürzt dargestellt – darin, dass der Spieler handelt, indem er Knöpfe drückt und die Auswirkungen und Ergebnisse seiner Handlungen, die auf einem Monitor dargestellt werden, in eben diesem Monitor *sieht*. Der Ausdruck Videospiele beschreibt damit am genauesten die Spiele mit einer visuellen Darstellungsebene. Computerspiele im oben beschriebenen Sinn sind dabei immer mitgemeint.

6.2 Annäherungen

Soweit bekannt, war 1961 das Jahr, in dem ein erstes Spiel mit dem eben beschriebenen Wahrnehmungsdispositiv programmiert wurde.

Es war ein Weltraumkampfspiel mit dem Namen SPACEWAR das am MIT vom Studenten Steve Russell auf einem DEC⁵ PDP-1⁶ Mainframe-Computer programmiert wurde. SPACEWAR war ein Zwei-Personen-Spiel, in dem Weltraumflugzeuge durch ASCII-Zeichen dargestellt wurden (vgl. Kent/ Horwitz/ Fiedler 1997 und Laurel 1991, 1). Jeder Spieler lenkte ein Raumschiff und machte Punkte, indem er auf seinen Opponenten feuerte, während er der Gravitationskraft der Sonne ausweichen musste (vgl. Thomas Jr. 1997-1999).

Der Zugang zu den Maschinen, auf denen SPACEWAR gespielt werden konnte, war aus finanziellen und pragmatischen Gründen eingeschränkt, so dass SPACEWAR ein Spiel blieb, das nur von Informatikern gespielt werden konnte, die Zugang zu Institutionen mit entsprechenden Computern hatten. Nolan Bushnell, Gründer von Atari, der als „Vater der Computerspiele“ gilt⁷, war einer dieser Studenten und baute 1971 die erste Arcade-Version von SPACEWAR. Dieses Spiel war

⁴ Der Unterschied besteht natürlich darin, dass eine Spielkonsole erst einmal angeschafft werden will. Diese Investition bringt dann den Vorteil mit sich, dass nicht erst längere Installationen eines Spiels vorgenommen werden müssen. Sie sind ebenso einfach zu bedienen wie ein Videorecorder. Man legt eine CD ein, schaltet ein und kann mit dem Spiel beginnen. Auch Systemabstürze, die beim Spielen auf dem Computer noch relativ häufig vorkommen, sind bei den Konsolen so gut wie nicht vorhanden, da Hard- und Software genau aufeinander abgestimmt sind.

⁵ DEC = Digital Equipment Corporation

⁶ PDP -1 = Programmed Data Processor 1

⁷ Die Computer- oder Videospiegelgeschichten, die bisher – zum Großteil nur im Internet – erschienen sind, schreiben eher US-amerikanische „Heldensagen“, als dass sie die Entwicklung eines populären Mediums beschreiben. Insbesondere Nolan Bushnell ist so eine Heldenfigur, die im Zimmer seiner Tochter den Grundstein für eine riesige Firma legte (vgl. dazu z. B. Hart 1996-1997, Herman 1994, Kent, Horwitz, Fiedler 1997, Thomas Jr. 1997-1999).

festverdrahtet und konnte nur SPACEWAR das nun in COMPUTER SPACE umbenannt wurde, spielen. Das Spiel verkaufte sich nicht, was seiner zu komplizierten Benutzung zugeschrieben wird: Es gab vier verschiedene Steuerungsmöglichkeiten⁸ (vgl. Thomas Jr. 1997-1999, <http://www.icwhen.com/the70ies> 1971).



Abb. 6.2: Arcade-Spiel: COMPUTER SPACE

Brenda Laurel (1991) bezeichnet es als *natürlich*, dass ein Spiel wie SPACEWAR als erstes programmiert wurde, wobei sie darauf abzielt, dass der Computer vor allem eine Technologie darstellt, mit der zusammen man handeln kann.

„They [die Programmierer B. N.] regarded the computer as a machine naturally suited for representing things that you could see, control, and play with. Its interesting potential lay not in its ability to perform calculations but in its capacity to *represent action in which humans could participate*“ (ebd., 1).

Laurel sieht also die Interaktion in der Natur⁹ des Computers angelegt. Nicht auf das Ausführen von Berechnungen, die der Computer besser ausführen könne als jeder Mensch und am besten auch unabhängig von ihm, kommt es ihr an, sondern auf die Mensch-Maschine-Interaktion, d. h. auf die Teilnahme des Menschen an den vom Computer dargestellten Handlungen.

Der Computer ist für sie demnach kein Automat, der eine Funktion ausführt, d. h. gebaut ist, um ein bestimmtes Ergebnis hervorzubringen, sondern vor allem ein Gerät, mit dem zusammen man etwas tun kann, und dessen Möglichkeiten erst voll ausgeschöpft werden, wenn man mit ihm arbeitet. „The human is an indispensable

⁸ Tatsächlich stellt sich SPACEWAR auch aus heutiger Perspektive als relativ schwierig zu spielen dar, da zwei unterschiedliche Aktionen gleichzeitig ausgeführt werden müssen: Die relativ starke Anziehungskraft der Sonne muss durch geschickte Flugmanöver umgangen werden, da das Raumschiff zerstört wird, wenn es hineinstürzt, und gleichzeitig muss versucht werden, den Gegner zu treffen, ohne von ihm getroffen zu werden. Spätere Schießspiele wie SPACE INVADERS oder ASTEROIDS beschränkten sich auf eine Gefahrenquelle.

⁹ Ihr erstes Kapitel betitelt sie „The Nature of the Beast“.

ingredient of the representation, since it is only through a person's actions that all dimensions of the representation can be manifest" (ebd., 2).

Die oben beschriebene ständige Aktualisierung der im Spiel gegebenen Möglichkeiten durch den Spieler sieht Laurel als konstituierend für den Umgang mit dem Computer schlechthin, sobald dieser zu sich selbst kommt bzw. adäquat genutzt wird. Die Nutzung als Rechen- oder Schreibmaschine sei immer möglich. Seinem Wesen nach ist der Computer jedoch für Laurel vor allem ein Spielzeug, d. h. etwas, mit dem sich ein Spiel erzeugen lässt, da sie die Repräsentationen, die der Computer bietet, nicht als stehenden, fest umrissenen und abgeschlossenen Gegenstand betrachtet, sondern als einen Prozess, der sich durch die Handlungen des Benutzers entfaltet.

Die hier vorliegende kurze Nachzeichnung einzelner Entwicklungsstufen der Videospiele konzentriert sich daran anschließend vor allem auf die Veränderungen der Repräsentationen und die damit in Zusammenhang stehende Veränderung der Handlungsmöglichkeiten der Spieler, konkret auf die Beobachtungsperspektive und die Handlungsposition sowie auf Entwicklung von Geschichten. Aufgrund dieser drei Aspekte kann zwischen Videospiele mit einem narrativen Modus und anderen Videospiele unterschieden werden. In diesem Kapitel werde auf einzelne Spiele, die das erste Mal auf bestimmte Weise mit diesen drei Aspekten umgegangen sind, eingehen. Es sind Spiele, die den Anfangspunkt für bestimmte Entwicklungen repräsentieren, die später teilweise zur Ausbildung von „Genres“ führten. Im darauffolgenden Kapitel werden diese Entwicklungen wieder aufgenommen und systematisiert.

Es ist also keinesfalls eine vollständige Geschichte der Videospiele, es ist auch keine Technikgeschichte. Auch die Ökonomie wird, wenn überhaupt, nur am Rande erwähnt, auch wenn die Antriebskraft der Weiterentwicklung von Videospiele die kommerzielle Verwertung des neuen Spielzeugs war und ist. Für die kommerzielle Verwertung eines Gegenstands ist es von Vorteil, wenn er ein Bedürfnis der Konsumenten befriedigt – woher auch immer dieses Bedürfnis stammen mag. Dieses könnte im Videospiele, wie auch in anderen Spielen, die in Kapitel 2 angesprochene Auflösung der Subjektgrenzen sein, aber auch die Ermächtigung des Spielers, die dadurch erreicht wird, dass er als implizierter Autor eingesetzt wird.¹⁰

¹⁰ Die Bedingungen für kommerziellen Erfolg sind damit keineswegs auch nur ansatzweise beschrieben, noch können sie überhaupt beschrieben werden. Es geht mir in diesem Punkt vor allem darum, darauf aufmerksam zu machen, dass neben der Werbung und anderen Strategien der

Den ersten Versuch, die Heimunterhaltung mit dem Videospiel zu koppeln, unternahm Ralph Baer. Er arbeitete für Sanders Association an einem Unterhaltungssystem, in das ein Fernsehgerät einbezogen werden konnte. Es gelang ihm, ein Gerät zu entwickeln, mit dessen Hilfe der Kathodenstrahl der Bildröhre so gelenkt werden konnte, dass der Spieler einzelne Bildpunkte auf dem Bildschirm bewegen konnte (vgl. Thomas Jr. 1997-1999, <http://www.icwhen.com/the70ies1970>).

Aus Baers Versuchen entstand das Spiel – oder besser das Spielekonglomerat – ODYSSEY das die Firma Magnavox 1971 auf den Markt brachte. ODYSSEY war ein Spiel für den Heimgebrauch, es bestand im Kernstück aus einer Konsole mit mehreren Spielmöglichkeiten. Doch nur dieses Kernstück, das dafür sorgte, dass sich Lichtpunkte auf dem Bildschirm gesteuert bewegten, war digital. Es wurden noch ca. 300 andere Teile, wie Spielkarten, Würfel und Spielgeld zum Spiel mitgeliefert. Sie wurden in Kombination mit dem digitalen Kernstück eingesetzt.



Abb. 6.3: ODYSSEY

Die geringe Graphikfähigkeit der Konsole wurde dadurch aufzufangen versucht, dass man Folien mitlieferte, die auf den Fernseher geklebt wurden. So entstand z. B. ein Labyrinthspiel. Das Labyrinth wurde per Folie auf den Fernseher appliziert, so dass nur noch eine Lenkung des Kathodenstrahls notwendig war, der sich als Punkt seinen Weg aus dem Labyrinth herausuchen musste. Das Spielgeschehen und auch das Spielzeug hatte bei ODYSSEY also noch haptische Qualitäten. Die Trennung zwischen Spielraum der Spieler und dem diegetischen

Bedürfnisweckung auch Strategien innerhalb der Produkte zum Gebrauch und wiederholten Gebrauch beitragen. Das „Suchtpotential“ der Videospiele, von dem in jeder Spielezeitschrift zu lesen ist, und das man (ich) in seiner Wirkung (leider) am eigenen Leibe während des Spielens erfahren kann, kann nicht der Bewerbung der Spiele oder Marketingstrategien zugeschrieben werden, sondern nur dem Spielen selbst.

Raum, die konstituierend für das Videospiel ist, wurde bei ODYSSEY noch nicht vollzogen. ODYSSEY wurde mit 100.000 im Jahr 1972 verkauften Exemplaren zwar kein durchschlagender, aber ein leidlicher Erfolg (Hart 1996-1997). Danach war der Verkauf aber rückläufig, was vor allem der misslungenen Werbung zugeschrieben wird (Herman 1998, 16).

6.3 Vom Hin und Her zu Geschichten

6.3.1 PONG

Massenwirksam wurden Videospiele erst 1972 mit Ataris PONG. PONG war eine Art virtuelles Tennisspiel, in dem sich ein Punkt – der Ball – in horizontaler Richtung über den Monitor bewegt. Der Spieler spielt den Ball zurück, indem er an einem Knopf dreht, was die Auf-und-ab-Bewegung eines vertikal auf dem Monitor erscheinenden Striches – des Schlägers – bewirkt. Bewegt der Spieler den Strich so, dass der Punkt auf ihn trifft, so prallt der Punkt ab und bewegt sich auf die andere Seite des Monitors. Das Prinzip von PONG war das gleiche wie das von ODYSSEY mit dem man auch Tennis spielen konnte,¹¹ allerdings verzichtet es auf Monitorapplikationen und konzentriert sich auf wenige Graphiken auf dem Bildschirm: ein „Ball“, zwei „Schläger“, ein „Netz“ und zwei Zahlen, die den Punktestand angeben. PONG lief zunächst in Spielhallen und wurde 1974 auch als Heimversion herausgebracht.¹²

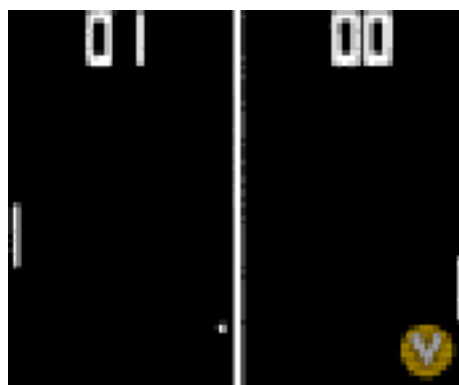


Abb. 6.4: PONG

¹¹ So prozessierte Magnavox gegen Atari wegen Verletzung des Copyrights und bekam recht. Atari musste eine geringe Lizenzgebühr zahlen (Herman 1998, 15).

¹² Der einfachen Version von PONG folgten vom gleichen Hersteller komplexere Versionen, wie DOUBLE PONG, SUPER PONG, QUADRA PONG, DOCTOR PONG (Dittler 1993, 64). Auch andere Systeme schlossen sich mit Tennissimulationen an (Herman 1998, 15).

Die Schlichtheit von PONG scheint der aufwendigen Konstruktion von ODYSSEY überlegen gewesen zu sein und den größeren Erfolg herbeigeführt zu haben. PONG zeichnet sich durch nur eine Idee aus: Man dreht einen Knopf und erzielt damit eine Bewegung auf dem Monitor. PONG kann als Vorbereitung auf alle folgenden Videospiele gelesen werden. Der Spieler lernt, dass er das Fernsehbild und das Geschehen auf dem Monitor beeinflussen kann. Bis dahin konnte man den Fernseher nur ein- oder ausschalten, einmal gewählt, lief das Fernsehprogramm unbeeinflusst und unbeeinflussbar vom Zuschauer ab. PONG verändert diese Situation. Der Handlungsraum des Zuschauers wird in den Bildraum hinein ausgeweitet. Sein Handeln wird auf dem Monitor sichtbar und hat hier Auswirkungen.

Die Darstellung des Hin und Her des Balles ist die erste Adaption der Grundbewegung des Spiels im Buytendijkschen Sinne für das Videospiele. Das Geschehen von SPACEWAR, wie oben erläutert, erheblich komplexer. Auch vereinigt PONG die beiden Grundformen, die Huizinga dem Spiel zuschreibt, nämlich den Kampf und die Darstellung, indem es einen Kampf darstellt. Die linke Seite kämpft gegen die rechte Seite. Die Darstellung von Kampf war in den 70er Jahren das bestimmende Motiv der Videospiele und hat bis heute einen großen Anteil an den dargestellten Inhalten. Auch die Darstellungsweise von PONG blieb für längere Zeit bestimmend: Auf einem stehenden Bild wird das ganze Geschehen abgebildet und außerdem noch der jeweilige Stand des Kampfes (vgl. auch Abb. 6.5).

Die Anordnung und die Möglichkeiten, die PONG bietet, erinnern stark an die Spiegelstufe in der kindlichen Entwicklung.

„Dieser Akt [das Erkennen des Spiegelbildes, B.N.] erschöpft sich nicht, wie beim Affen, im ein für allemal erlernten Wissen von der Nichtigkeit des Bildes, sondern löst beim Kind sofort eine Reihe von Gesten aus, mit deren Hilfe es spielerisch die Beziehung der vom Bild aufgenommenen Bewegungen zur gespiegelten Umgebung und das Verhältnis dieses ganzen virtuellen Komplexes zur Realität untersucht, die es verdoppelt, ...“ (Lacan 1966, 63).

Das Videospiele verdoppelt im Gegensatz zum Spiegelbild die Realität nicht, es erweitert sie. Doch es gleichen sich die Gesten, mit der die Beziehung des Bildes zur Realität außerhalb des Bildes ausgetestet wird. Hebt das Kind den Arm so lange vor dem Spiegelbild, bis es schließlich erkennt, dass es selbst das Spiegelbild hervorruft, auf dem es selbst und seine Umgebung abgebildet ist, so erprobt der Videospiele die möglichen Eingaben so lange, bis er sehen kann, in welcher Weise seine Handlungen an die Bewegungen auf dem Monitor gekoppelt sind, um dann entsprechende Bewegungen und Bilder hervorzurufen. Trägt das Spiegelbild

dazu bei, die Realität zu organisieren, so trägt das Bild im Videospiel dazu bei, sie auszuweiten. Da PONGaußer dieser Erfahrung nicht viel bietet und trotzdem ein kommerzieller Erfolg war, scheint dieses Verstehen eine ähnlich faszinierende Wirkung zu haben, wie das Erkennen der eigenen Person im Spiegel.

Der Schläger kann damit, um mit McLuhan (1964) zu sprechen, eindeutig als „Extension“ des Spielers verstanden werden oder der Spieler als „Servomechanismus“ des Spiels. Ersteres wird durch die Abhängigkeit des Spiels von den Handlungen des Spielers offensichtlich: Ohne das Zutun des Spielers tut sich auf dem Monitor nichts. Als „Servomechanismus“ dient der Spieler, weil er von den Gesetzen des Spiels abhängig ist.

Das von Laurel beschriebene Computerdispositiv, das Handeln *mit* den Repräsentationen, wurde durch PONGauch jenseits der Grenzen der Forschungslabors bekannt, d. h. in den Alltag eingeführt, denn das Spieldispositiv von PONG gleicht ihm.

6.3.2 Space Invaders und Asteroiden: Das Problem der Minimalbedingungen für Narrativität

Die ersten auswechselbaren Kartridges wurden 1976 von Fairchild Camera and Instrument auf den Markt gebracht. Die Idee ist einleuchtend, denn man kauft mit den Mehr-Spiele-Konsolen kein Spiel mehr, sondern ein Gerät, mit dem man verschiedene Spiele spielen kann, das also eine längere Lebensdauer besitzt und zudem die Kunden an ein System bindet. Allerdings war der Erfolg von Fairchild aufgrund der wenigen Spiele, die mit der Konsole gespielt werden konnten, nur mäßig. Durchschlagender und damit ein Standard setzender Erfolg war erst wieder Atari mit dem Weihnachtsgeschäft 1977 beschieden. Nach der Übernahme durch Warner Communications im Jahr 1976 brachte Atari den VCS/2600¹³, die erste erfolgreiche Mehr-Spiele-Konsole, auf den Markt. Spiele wurden aber auch weiterhin zunächst über ihre Arcade-Versionen bekannt, und wenn sie in den Spielhallen erfolgreich waren, für die Konsole adaptiert. So auch die beiden großen Erfolge SPACE INVADERS (1978, Midway (Taito) Abb. 6.5) und ASTEROIDS (Atari, 1979, Abb. 6.6), die zunächst als Arcade-Spiele liefen und später für den VCS adaptiert wurden. Auch diese Spiele zeichnen sich durch eine (für heutige Verhältnisse) einfache Graphik aus, sie lösten sich jedoch von den Tennissimulationen, die PONGgefolgt

¹³ VCS steht für „Video-Computer-System“, vielleicht die gelungenste Bezeichnung für Videospiele.

waren. Auch wenn nach wie vor ein Kampf dargestellt wurde, so fand dieser doch nicht mehr auf einem Sportplatz statt, sondern im Weltraum. ASTEROIDS erinnert sowohl von der Graphik als auch von der Spielaufgabe her stark an SPACE WAR. Es ist allerdings weniger komplex, da es in ASTEROIDS lediglich darum geht, ein Ziel zu treffen, nämlich die Asteroiden.



Abb. 6.5: SPACE INVADERS



Abb. 6.6: ASTEROIDS

Die Spielaufgabe von SPACE INVADERS besteht darin, Außerirdische, die vom oberen Rand des Monitors herabkommen, abzuschießen, bevor sie landen und ein Lager bauen. Die Zahl der Außerirdischen ist dabei unbegrenzt: Wenn eine Reihe von ihnen abgeschossen ist, stellt sich sogleich eine neue ein, die sich mit größerer Geschwindigkeit als die vorhergehende dem Planeten nähert. Das Spiel ist damit potentiell unabschließbar, denn immer wenn ein Space Invader abgeschossen wird, wird er ersetzt. Letztlich gewinnt jedoch der Computer, da er die Space Invaders immer nachgeneriert. Der Spieler verliert jedoch in unterschiedlichem Grad. Er kann sein Ergebnis an der im Bild abgebildeten Score-Liste ablesen und so bei mehrmaligem Spielen den eigenen Fortschritt (oder Rückschritt) erkennen. Über die High-Score-Liste kann er mit anderen Spielern in einen Wettkampf treten.

PONG spielt man bis zu einer bestimmten Punktzahl, und zwar entweder gegen einen anderen Spieler oder gegen den Computer. Das Spiel besteht aus einzelnen und abgeschlossenen Partien, die entweder gewonnen oder verloren werden. In SPACE INVADERS hingegen lässt sich nicht die einzelne Partie gewinnen, sondern nur der Wettkampf, der so lange weitergeht, wie der Computer, der die High-Score-Liste speichert und wenn nötig aktualisiert, besteht. Dadurch entsteht nicht nur eine zeitlich begrenzte Wettkampfsituation mit konkreten Teilnehmern, sondern ein virtueller Wettkampf einer virtuellen Spielgemeinschaft. Diese Spielgemeinschaft ist

ebenso offen wie der Wettkampf, potentiell kann jeder daran teilnehmen, und er wird zu einem Mitglied, wenn er spielt.

Sport- und Weltraumspiele waren bis zum Ende der 70er Jahre die vorherrschenden Genres auf dem Videospiegelmarkt. Auch ATARI-FOOTBALL war 1978 ein großer Erfolg.¹⁴ Es wies die Besonderheit auf, daß der Monitor in einen Tisch eingelassen war, so daß der Spieler wie beim Tischfußball von oben auf das Spielfeld blickte.

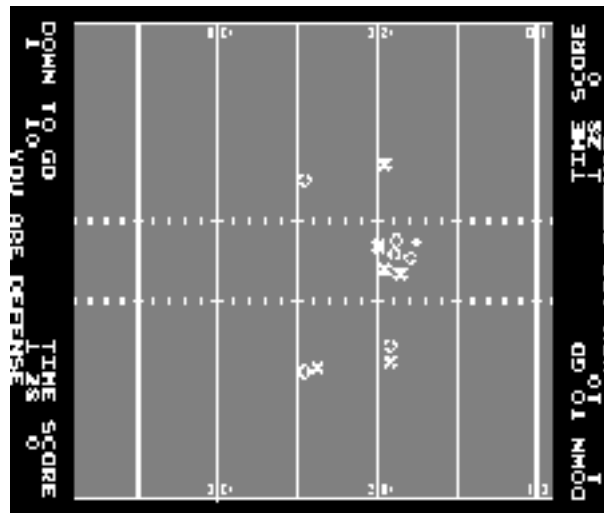


ABB. 6.7 ATARI-FOOTBALL

Im Unterschied zu den „Ballerspielen“ SPACE INVADERS und ASTEROIDS besteht die Spielaufgabe von ATARI-FOOTBALL darin, mit der eigenen Mannschaft Land zu erobern. Es unterscheidet sich in Hinblick auf die Handlungsperspektive von den bisher vorgestellten Spielen, und zwar dadurch, dass es nicht *einen* Avatar oder *ein* Werkzeug gibt, das der Spieler lenkt, sondern dass es mehrere Avatare sind. Es handelt sich aber, und dies ist an dieser Stelle zu betonen, um immer verschiedene Positionen. Der Spieler übernimmt nicht die Position eines Avatars, sondern durch die Abwechslung die der ganzen Mannschaft und ihres Zusammenspiels. Es ist, um mit Mead (1934, 196) zu sprechen, der verallgemeinerte Andere, der hier als Avatar fungiert, denn die Rolle, die gespielt wird, ist die der organisierten Gemeinschaft.

Ein zweiter Unterschied zwischen ATARI-FOOTBALL und den „Ballerspielen“ besteht darin, dass in ATARI-FOOTBALL das Ziel darin besteht, sich den Gegner untertan zu machen, indem zunächst die Umgebung erobert wird. Das Ziel wird also nicht direkt angegriffen, sondern über die Eroberung von Land erreicht. ATARI-FOOTBALL kann

¹⁴ „Powered by the wide success of Atari Football and Space Invaders, video games enjoy new levels of popularity in the United States“ (Kent, Horwitz, Fiedler 1977-79).

aus diesen beiden Gründen als ein Vorläufer der Strategiespiele gelten, in denen eine Armee befehligt wird, um gegnerisches Terrain zu erobern.¹⁵

Für den Erfolg der Weltraumkampfspiele und der Sportspiele können zwei Ursachen geltend gemacht werden. Sportspiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie, wie im Sport üblich, mit reglementierten Bewegungen arbeiten, die zu einem Sieg oder einer Niederlage führen. Die Regeln sind allen bekannt, und es gibt klare Verlierer und Sieger ohne subtile Zwischenlösungen. Kein kompliziertes Regelwerk lenkt vom Umgang mit der virtuellen Welt ab. Das gleiche Prinzip herrscht beim Abschließen von Außerirdischen oder Asteroiden vor: Entweder wird der Gegner erschossen oder man selbst. Sowohl in den Sportspielen als auch hier werden binäre Entscheidungen getroffen, was der Arbeitsweise des Computers entspricht. Diese klar definierten Bewegungsabläufe benötigen keine aufwendige graphische Darstellung des Spielgeschehens, denn solange ein Gegner auf dem Monitor repräsentiert ist, ist er als Gegner im Spiel. Ist er besiegt, so verschwindet er einfach. Weltraumspiele kamen damit der geringen Graphikfähigkeit der Spielkonsolen entgegen. Denn Außerirdische können jede nur denkbare und darstellbare Form annehmen, also auch nur aus einem Umriss bestehen. Insofern war es nicht nur „natürlich“ ein *Spiel* zu programmieren, wie Brenda Laurel annimmt, sondern auch angebracht, eines zu entwerfen, das ein irreales Szenario abbildet. Vor diesem Hintergrund zeigt sich, daß die Grenzen in der oben (Kap. 2) entwickelten Dreiteilung der Spiele in materialbezogene Spiele, Imaginationsspiele und Videospiele zu undurchlässig sind. Auch bei Spielen wie ASTEROIDS sind es die Bilder auf dem Bildschirm, mit denen gespielt wird. Es ist aber nach wie vor eine enorme Imaginationskraft notwendig, um sich vorzustellen, dass es tatsächlich Asteroiden sind, die zerschossen werden.

Sowohl ASTEROIDS als auch SPACE INVADERS arbeiten, wie seit PONG üblich, nur mit einem Bild, auf dem sich die Asteroiden bzw. die Außerirdischen bewegen, und auf dem gleichzeitig auch die Punktzahl angezeigt wird. Es gibt keine Bewegung einer virtuellen Kamera, so dass nicht einmal der Eindruck entsteht, dass man es hier mit von einer Kamera erzeugten Bildern zu tun hat. Es wird nicht der Eindruck hinterlassen, den eine Filmkamera hinterlässt, denn es handelt sich nicht um bewegte *Bilder*, sondern um *ein Bild*, auf dem sich etwas bewegt.¹⁶ Auch der

¹⁵ Auch die Beobachtungsperspektive von ATARI-FOOTBALL entspricht ungefähr der der Strategiespiele. Vgl. dazu das nächste Kapitel.

¹⁶ Die Diskussion, ob es sich bei einer solchen Abbildungstechnik um einen Film handelt, findet man im Zusammenhang mit dem frühen Film, der ebenfalls weder mit einer Kamerabewegung noch mit Schnitten arbeitete, sondern lediglich von einer Position aus ein profilmisches Geschehen aufnahm (vgl. dazu z. B. Elsaesser 1990).

Vergleich mit einer Fotokamera ist nicht angebracht, und zwar erstens, weil sich im Bild etwas bewegt, zweitens aber – und dies ist der weitreichendere Unterschied – weil die indexikalische Ebene fehlt. Das, was der Bildschirm zeigt, ist nicht die Abbildung einer außerhalb des Bildes liegenden Realität und erweckt auch nicht den Eindruck, eine solche Abbildung zu sein. Die verschiedenen Teile des Bildes sind nichts anderes als virtuelle Spielgegenstände. Und die Perspektive, aus der man diese Spielgegenstände wahrnimmt, ähnelt der Perspektive von Brettspielen. Die Spielbretter zentrieren die Bewegungen des Spielgeschehens teilweise um den Mittelpunkt des Brettes (z. B. Mensch-Ärgere-Dich-Nicht), richten es an den vier Seiten des Brettes aus (z. B. Monopoly) oder orientieren sich an zwei Seiten des Spielbrettes (z. B. Schach).

Auch die frühen Videospiele richten die Bewegungen der Spielgegenstände an den Seiten des Monitors aus. Bei SPACE INVADERS liegt eine vertikale Bewegung vor: Die Space Invaders kommen von oben und wollen nach unten. Bei PONG liegt eine horizontale Bewegung vor. Bei ASTEROIDS und SPACE WAR ist die Bewegung nicht auf die Monitorachsen hin zu bestimmen, hier liegt eine relationale Bewegung vor. Die Asteroiden und die Raumschiffe können sich frei im Weltraum (der bekanntlich keine horizontale oder vertikale Ausrichtung besitzt) bewegen. Während bei PONG und ATARI-FOOTBALL eine Aufsicht vorliegt – der Spieler blickt von oben auf das virtuelle Spielfeld, kann bei SPACE INVADERS von einer Ansicht gesprochen werden – der Spieler betrachtet das Spielgeschehen von einer Seite. ASTEROIDS und SPACE WAR bieten in Hinblick auf die Achsen keine Hinweise auf den Standort, er ist aber, wie auch bei den anderen Spielen, ein nicht veränderbarer, fester. Gemeinsam ist der Perspektive dieser Spiele außerdem, dass die abgebildeten Gegenstände zweidimensional sind. Es wird nicht, wie bei zentralperspektivischen Abbildungen, versucht, eine dritte Dimension darzustellen, d. h. eine Tiefe zu erzeugen, die auf einen fiktiven außerhalb des Bildes liegenden Blickpunkt bezogen ist. Alle Gegenstände befinden sich auf einer Ebene und haben auch selbst keine Tiefe.

Ein Standpunkt reicht bei diesen Spielen aus, um das gesamte Spielgeschehen wahrzunehmen. Die Fokalisierung betreffend könnte man deshalb versucht sein, von einer *Nullfokalisierung* zu sprechen. Genette bezeichnet eine Erzählung als eine Erzählung mit Nullfokalisierung, wenn der Erzähler potentiell alles, was geschieht, sehen und damit wissen kann. Der „allwissende Erzähler“ wäre ein solcher Typ (vgl. Genette 1994, 132ff.). Obwohl die virtuelle Aufnahmeinstanz alles sieht bzw. zeigt, was geschieht, bereitet die Bezeichnung dieser Einstellung

als unfokalisiert doch aus zwei Gründen Unbehagen. Den ersten, der den Unterschied zwischen Sehen und Wissen betrifft, kann man ausräumen. Den zweiten, der die Festgelegtheit der Perspektive betrifft, nicht.

Bei den frühen Videospiele tritt die Diskrepanz zwischen Sehen und Wissen offen zutage. Zwar sieht man alles, was passiert, doch weiß man deshalb auch schon alles? Diese Frage lässt sich eindeutig mit „ja“ beantworten, denn über das Spielgeschehen gibt es nicht mehr zu erfahren als das, was man sehen kann. Die Werkzeuge und ihre Positionen können ausgemacht werden und ebenso die Gegner. Über Gefühle, Gedanken oder ein seelisches Innenleben wird nichts gesagt. Über wessen denn auch? Es wird nicht der Eindruck vermittelt, dass ein Strich, ein Asteroid oder ein Space Invader so etwas haben könnte.

Eine Erzählung mit einer Nullfokalisierung kann potentiell mit jedem Fokus arbeiten, sie ist nicht auf einen Standpunkt beschränkt, sondern beweglich. Die Beobachtungsperspektive bei den oben beschriebenen Videospiele jedoch steht fest. Das Geschehen wird nie aus der Perspektive des Tennisschlägers, eines Asteroiden oder eines Footballspielers gezeigt, sondern immer nur als Ansicht bzw. Aufsicht.

Ich möchte mich deshalb auch hier von der Genetteschen Terminologie entfernen und nicht von Fokalisierung sprechen, sondern von einer *objektiven Beobachtungsperspektive*, die nochmals in Aufsicht und Ansicht unterteilt wird oder keine weitere Spezifikation erhält.

Im vorhergehenden Kapitel ist anhand von TOMB RAIDER der Avatar als Erzähler bestimmt worden. Lara befindet sich als Handelnde innerhalb der Diegese und wäre damit eine homodiegetische Erzählerin.

In den frühen Videospiele nun wird ein Werkzeug („Tennisschläger“) oder eine Waffe („Raumschiff“) visualisiert, durch die der Spieler im Spiel handelt. Da dieses Werkzeug sich innerhalb der Diegese befindet, könnte man bei PONG, SPACE INVADERS und ASTEROID ebenfalls von einem homodiegetischen Erzähler sprechen. Doch weitet man m. E. den Begriff der Erzählung zu sehr aus, wenn man diese Spiele als Erzählung zu beschreiben versucht.

Eine Erzählung enthält, wie oben dargestellt, zwei Handlungsebenen, die Ebene der Erzählhandlungen (Narration) und die Ebene der erzählten Handlungen (Geschichte), die miteinander interagieren. In den eben beschriebenen Spielen wird nacheinander immer wieder die gleiche Handlung ausgeführt. Es lässt sich kein Unterschied zwischen diesen Handlungen feststellen und also auch nicht festlegen, welches Geschehnis zur Geschichte und welches der Narration zuzurechnen

wäre. Die Kriterien, die ein Geschehnis zu einem Ereignis machen, fehlen. Es ist also nicht möglich, die beiden Handlungsebenen zu isolieren. Jedes Geschehnis könnte sowohl der Geschichte als auch der Narration zugeschrieben werden. Es liegen also keine zwei interagierende Handlungsebenen vor, sondern entweder nur eine Narration oder nur die Handlungen einer Geschichte, was in diesem Fall bedeutungslos ist, da es sich in jedem Fall nur um eine einzige Handlungsebene handelt.

Auch kann man nicht davon ausgehen, dass das Erzähler-System des Videospiele nicht vollständig realisiert wurde, und nun die Bildebene allein den Erzählprozess leitet; denn auch auf der Bildebene findet nichts statt, was mit einer Narration verglichen werden könnte. Die objektive Ansicht oder Aufsicht entspricht nicht einmal der Minimaldefinition der Narration, die Metz (1966) aufstellt. Er bestimmt die Erzählung als „eine zweifach zeitliche Sequenz“ (ebd., 38), in der die Geschichte die eine und die Narration die andere zeitliche Sequenz darstellt. Es gibt bei der objektiven Ansicht oder Aufsicht keine zeitliche Abfolge. Das Bild bewegt sich nicht. Es ist die stehende Abbildung eines Geschehens aber keine Narration.

Und auch das abgebildete Geschehen allein kann nur mit der sehr weiten Definition von Metz zu einer Geschichte erklärt werden, indem alles, was sich in der Zeit vollzieht, als ausreichend dafür erachtet wird, eine Geschichte zu sein. Ansonsten werden keine der Kriterien, die bisher als Kennzeichen einer Geschichte angeführt wurden, erfüllt. Es liegt weder eine Grenzüberschreitung, noch eine dargestellte absichtsvolle Handlung vor.

Nach Gerald Prince (1982, 63), der versucht, Kriterien für eine Minimalgeschichte aufzustellen, muss eine solche aus mindestens zwei verschiedenen Handlungen bzw. einem Zustand und einer Handlung bestehen, die einander nicht einschließen dürfen. Die Aussage „Ich erschieße die Außerirdischen, und dann sind die Außerirdischen tot“, die die Handlungen und das Ziel des Spiels SPACE INVADERS beschreibt, wäre nach Prince keine Geschichte, da der erste Teil der Aussage den zweiten schon beinhaltet. Eine Geschichte ist nach Prince' Modell nicht rein analytisch. Auch die ständige Wiederholung von „Es wird auf die Space Invaders geschossen und dann wird wieder auf die Space Invaders geschossen ...“ erfüllt die Kriterien Prince' nicht, da es sich nicht um verschiedene Handlungen handelt. Was in diesen Spielen vorliegt, ist die ständige Wiederholung des mechanischen Prozesses, mit Hilfe dessen Hilfe Bremond die Sequenz beschreibt: Das

Raumschiff kann schießen, es schießt, und entweder trifft es sein Ziel oder nicht. Die Aneinanderreihung mechanischer Prozesse ergibt wieder einen mechanischen Prozess.

Bis hierhin entwickelt sich in den Videospiele weder eine Geschichte, noch gewinnt das Geschehen auf dem Bildschirm durch die Darstellungsweise so viel Eigenständigkeit, als dass es als etwas anderes als das Spielen selbst interpretiert werden könnte.

6.3.3 PAC-MAN: Die Personalisierung von Spielfiguren

Einen Boom löste 1980 das Arcade-Spiel PAC-MAN (Namco) aus. Es ist ein Spiel, das sich wiederum durch seine sehr einfache und eingängige Handlung auszeichnet: Ein kleiner gelber Kreis befindet sich in einem Labyrinth, dessen Wege mit kleineren blauen Kreisen gepflastert sind. Pac-Man (der kleine gelbe Kreis) hat die Aufgabe, alle blauen Punkte aufzufressen, bevor er das Labyrinth verlassen darf. Im Labyrinth befinden sich außerdem Geister in verschiedenen Farben, die ihrerseits versuchen, Pac-Man zu fressen. Der Spieler hat die Aufgabe, Pac-Man entsprechend den Vorgaben durch das Labyrinth in eine Richtung zu lenken, also nach oben, nach unten, nach rechts und nach links, und den Geistern damit zu entkommen. Pac-Man frisst dabei automatisch. In den vier Ecken des Spielfelds befinden sich außerdem „Energizer“, die Pac-Man ebenfalls fressen kann, und die die Geister eine Zeitlang außer Gefecht setzen, so dass auch sie aufgefressen werden können.

Ähnlich wie PONG zeichnet sich PAC-MAN also dadurch aus, dass der Spieler bzw. die Figur, die er bewegt, nur eine Tätigkeit ausführt. Bewegt man bei PONG den „Tennisschläger“ so, dass der „Ball“ getroffen wird, so bewegt man in PAC-MAN eben diesen so, dass er möglichst viel frisst, ohne selbst gefressen zu werden.



Abb. 6.7: PAC-MAN

Es lässt sich aber ein genereller Unterschied zwischen diesen beiden Spielen feststellen: Während bei PONG nur ein virtueller „Tennisschläger“, d. h. ein Werkzeug, das die Verlängerung des Drehknopfes darstellt, bedient wird, erhält der Spieler bei PAC-MAN einen Stellvertreter auf dem Bildschirm. Lädt auch ein kleiner gelber Kreis auf den ersten Blick nicht unbedingt zur Rollenübernahme ein, so hat er doch spezifische Eigenschaften: Er ist gelb, rund, hat einen „Mund“ und kann verschiedene Tätigkeiten ausführen, nämlich fressen und sich durch das Labyrinth bewegen. Und vor allem: Der kleine gelbe Kreis hat einen Namen und wird dadurch personalisiert.¹⁷ Im Unterschied zu den werkzeug- bzw. waffenorientierten Spielen der vorhergehenden Generation wird hier kein virtuelles Werkzeug (der „Tennisschläger“) oder virtuelle Waffe (ein Raumschiff) direkt bedient, es wird vielmehr ein Charakter (wenn auch ein in der Zahl seiner Züge sehr beschränkter) durch ein Labyrinth gelenkt. Auf dem Bildschirm erscheint nicht mehr eine einfache „Extension“ des Spielers, die als „verlängerte Hand“ benutzt wird, um eine bestimmte Handlung in der virtuellen Welt auszuführen – schlagen oder schießen –, sondern ein Stellvertreter, der anstelle des Spielers die Tätigkeiten ausführt. „Pac-Man gave videogames a face“ (Herz 1997,132). Und dieses Gesicht wurde, so Herz weiter, auch kommerziell verwertet:

„... And a face, however featureless and crudely rendered, gave videogames entrée into the celebrity-obsessed mass media. *Asteroids* and *Pong* could make money. But Pac-Man could become a star, with the requisite merchandising bonanza. Within months, Pac-Man was on pillowcases, backpacks, lunch boxes, Hallmark cards, and gift wrap. He had his own Saturday morning television show and a Pac-Man Christmas special“ (ebd.).

¹⁷ Zum Zusammenhang von Name und Person siehe Bering (1987, insbes. 250-273).

Die Eigenständigkeit, die Pac-Man besitzt, hat jedoch nicht nur Auswirkungen auf die Vermarktungsstrategie, sie gibt auch dem Handlungsablauf auf dem Bildschirm Eigenständigkeit. Er wird dadurch, dass es ein Avatar ist, der auf dem Bildschirm handelt, von den Handlungen des Spielers distanziert. Der Eindruck, einem Handlungsablauf, der in einer fiktionalen Welt abläuft, – oder vielleicht sogar einer Geschichte – beizuwohnen oder ihn zu steuern, wird durch die Abbildung eines Avatars verstärkt, denn dieser Avatar kann möglicherweise Gefühle, Gedanken oder eine Absicht haben. Im Spiel wird Pac-Man keine dieser Eigenschaften zugeschrieben. Er bietet aber, das lässt sich an der Samstagmorgen-Show ablesen, die Möglichkeit dazu.

Doch nicht nur der Stellvertreter, auch die Abbildung einer Spielumgebung trägt zur Eigenständigkeit und Distanzierung des Spielgeschehens bei, da die Handlungen, die der Stellvertreter ausführt, nur in der Welt, in der er sich befindet, ausgeführt werden können. Sie sind abhängig von dem Ort, an dem sie stattfinden. Insofern stellt das Labyrinth, in dem sich die Energizer und die Geister befinden, ebenfalls einen Schritt zur Entfaltung des Repräsentationsmodus des narrativen Videospiele dar. Der Bildschirm wird nicht mehr vor allem durch ein schwarzes Bild, d. h. eine undefinierte Leere, bestimmt, sondern durch eine definierte Umgebung.

Bei PONG (wie tendenziell auch bei allen anderen Sportspielen), SPACE INVADERS oder ASTEROIDS sind die möglichen Handlungen durch Regeln festgeschrieben. Wo diese Handlungen stattfinden, ist für die Handlungen irrelevant. Diese Spiele bestehen fast ausschließlich aus der „Gesamtheit aller Regeln, die sie beschreiben“ (Neumann/Morgenstern 1944, 48).¹⁸ Das Labyrinth in PAC-MAN hingegen beschreibt eine Umgebung, die die Handlungsmöglichkeiten Pac-Mans einschränkt, sie aber nicht determiniert.

Durch den personalisierten Avatar und das Setting bildet PAC-MAN einen Übergang zu narrativen Videospiele, es sollte aber m. E. noch nicht einbezogen werden.¹⁹

¹⁸ Beschrieben werden hier graduelle Unterschiede im Repräsentationsmodus. So kann der in Space Invaders abgebildete Mond möglicherweise auch schon als Umgebung bezeichnet werden oder das Labyrinth in Pac-Man als zu wenig ausgeprägt, um wirklich eine Umgebung darzustellen, um sich von einer Geschichte abzusetzen.

¹⁹ Ich erspare dem Leser an dieser Stelle den nochmaligen Abgleich eines Spieles mit den Minimalbedingungen für eine Geschichte, die letztlich auf einem nicht begründbaren narrativen Verständnis beruhen. So baut auch Gerald Prince seine GRAMMAR OF STORIES (1973) auf diesem Verständnis auf: „Everybody may not know how to tell good stories but everybody, in every human society known to history and anthropology knows how to tell stories, [...] Furthermore, everybody distinguishes stories from non-stories, that is, everybody has certain *intuitions* - or has *internalized certain rules* - about what constitutes a story and what does not. [...] Finally there is often agreement as to whether a given set of elements constitutes a story or not“ (Prince 1973, 9, Hervorhebungen B. N.).

Die Entwicklung der Arcade-Spiele lief weiterhin auf die zunehmende Personalisierung von Spielfiguren zu. Sie bekamen Gesichter und auch die Handlungsmöglichkeiten erhöhten sich. Die verbesserten Darstellungsmöglichkeiten ermöglichten die Kreation von Spielfiguren, die wiederum dazu beitrugen, dass auch schon bekannte Geschichten und Figuren in die Videospiele übernommen werden konnten. Zwar gab es mit DEATH RACE 2000 (1976, Exidy) schon die Adaption eines Films für ein Spiel, doch wurden in diesem Fall eher die auffälligen Handlungen für das Spiel übernommen: Es ging darum, mit dem Motorrad Passanten zu überfahren. „Every Person who was killed was replaced by a Cross.“ (Herman 1997, 58).²⁰ Die verbesserte Graphikfähigkeit der Computer jedoch ermöglichte es auch, dass aus Filmen bekannte Figuren in Spiele übernommen wurden. So wurde versucht, den Erfolg eines Films auch auf das Spiel auszuweiten, z. B. mit E.T. RAIDERS OF THE LOST ARC ALIEN und FANTASTIC VOYAGE (alle Atari, alle 1982). Aus einem erfolgreichen Film ließ sich aber nicht unbedingt ein erfolgreiches Spiel machen. E.T. wurde ein Flop (vgl. Herman 1997, 76) und auch heute haben Spiele, die „Rip-Offs“ eines erfolgreichen Films sind, keinen guten Ruf. Sie stehen im Verdacht, nicht durchdacht zu sein, sondern lediglich den Erfolg des Films auszunutzen.

6.3.4 Mario oder die Einführung der Geschichte

Mario, die bisher berühmteste Figur der Videospiele²¹ geht nur indirekt auf einen Film zurück. In Anlehnung an das KING KONG-Motiv entstand 1981 DONKEY KONG (Nintendo) als Arcade-Spiel. In diesem Spiel muss ein Tischler seine weiße Freundin aus den Klauen des Affen Donkey Kong befreien und dabei rennen, klettern und springen. Durch seinen Erfolg begründete es ein neues Genre, das Jump'n Run.²²

²⁰ Das Spiel kam kurz nach seinem Erscheinen aufgrund dieser Spielhandlung auf den Index.

²¹ Möglicherweise übersteigt der Bekanntheitsgrad von Lara Croft inzwischen den von Mario. Er ist allerdings 15 Jahre länger im Geschäft.

²² Genauerer zu den Genres im nächsten Kapitel.



Abb. 6.8: DONKEY KONG

In DONKEY KONG wird das erste Mal so etwas wie eine Geschichte gespielt: Es gilt, unter bestimmten Umständen, die vom Ziel verschieden sind, etwas zu erreichen.

Die Handlungen von DONKEY KONG übererfüllen Prince' Minimalbedingungen. In der Backstory²³ – die vor der Spielhandlung liegt – hat Donkey Kong die Freundin des Tischlers entführt, was dazu führt, dass dieser sich auf den mit vielen Hindernissen versehenen Weg macht, um sein emotional vorgegebenes Ziel, nämlich die Rettung seiner Freundin, zu erreichen.

Der Tischler hat in der ersten Version keinen Namen, er hieß schlicht „Jumpman“, aber aufgrund der zunehmend verbesserten Graphik ein differenzierteres Aussehen als vorhergehende Videospelfiguren. Er trägt eine blaue Hose, ein rotes Hemd und eine Baseballkappe und war eindeutig als Mann mit Schnurrbart und dicker Nase zu erkennen.

Auch das Handlungsrepertoire des Tischlers ist im Vergleich zu Pac-Man enorm ausgeweitet: Er kann verschiedene Tätigkeiten ausführen – laufen, Leitern hochklettern und über Gegenstände springen. Zudem wird sein Charakter um einen Aspekt erweitert, nämlich durch die Emotionen, die dazu führen, dass er seine Freundin retten will. In der Version DONKEY KONG JR. bekommt der Tischler dann auch einen Namen: Mario. 1983 kommt MARIO BROTHERS auf den Markt. In diesem Spiel wird – aus welchen Gründen auch immer – aus dem Tischler ein Klempner und der Bruder Luigi kommt dazu. Es folgen 1985 SUPER MARIO BROTHERS 1989 SUPER MARIO BROTHERS II, 1991 SUPER MARIO BROTHERS III, 1992 SUPER MARIO WORLD (alle Nintendo).

Mario blieb bis heute der Star und das Erkennungszeichen von Nintendo. Mit jeder neuen Videospielekonsole wurde ein neues Mario-Spiel herausgebracht. Das letzte ist SUPER MARIO 64 zusammen mit der 64-Bit Konsole 1997. Die Qualität der Graphik und auch die einzelnen Handlungsmöglichkeiten der Spieler nahmen mit

²³ Vgl. zur Backstory Krützen (2000).

den einzelnen Spielen zu. Das Spiel SUPER MARIO BROTHERS II ging von der starren Ansicht ab und zu einer Bewegung der virtuellen Kamera über. In immer gleichem Abstand zum Avatar und zum Geschehen rollt das Bild quasi in Parallelfahrt zum Geschehen von links nach rechts den Spielraum auf. Diese Perspektive zeigt den Avatar in einem verzerrten Halbprofil. Sein Körper ist von der Seite zu sehen, das Gesicht jedoch von vorn. Er blickt den Spieler an. Die virtuelle Kamera nimmt in keinem Moment des Spiels seine Sichtweise ein, sondern zeigt ihn immer im gleichen Abstand von außen. Allerdings ist der Raum, der gezeigt wird, vom Standpunkt des Avatars abhängig, erst wenn er sich vorwärts bewegt (d. h. von links nach rechts), dann bewegt sich auch das Bild. Man kann also von einer objektiven Mitsicht sprechen oder – und hier trifft es genau – von einer externen Fokalisierung.

Die objektive Mitsicht war in den späten 80er und frühen 90er Jahren die gängige Perspektive für die Jump'n Runs. Danach setzte sich die dreidimensionale Animation durch.

Die Geschichte blieb in allen Mario-Spielen und auch in dem Spielfilm SUPER MARIO BROTHERS (Rocky Morton, USA 1993) dieselbe: Mario muss seine Freundin oder eine Prinzessin aus den Händen ihres Entführers retten.

Die Geschichte in DONKEY KONG und in jeder weiteren Mario-Version erfüllt nicht nur Prince' Minimalbedingungen, es findet auch das Übertreten einer Grenze statt.

Tatsächlich ist es bei DONKEY KONG jedoch so, dass diese Grenzüberschreitung sich vor den eigentlichen Spielhandlungen vollzieht, nämlich in der oben schon erwähnten Backstory. Krützen (2000) sieht die Backstory als den Teil der Geschichte, in dem der Held oder die Heldin eine bestimmte Verletzung erfährt, die dann zu den Handlungen in der Geschichte führt. Ihr Modell ist kein psychologisches, sondern ein charakterorientiertes narratives. Mario ist soweit spezifiziert, dass er als Charakter bezeichnet werden kann, in DONKEY KONG kann die Verletzung also charakterorientiert gedeutet werden: Mario hat einen emotionalen Verlust erlitten. Die Geschichte kann aber auch nach Lotmans eher topologischem Modell interpretiert werden: Die Freundin bzw. Prinzessin ist aus der vertrauten Umgebung gerissen worden und befindet sich nun im Herrschaftsbereich des Affen (in den späteren Spielen dann im Herrschaftsbereich des fremden Königs), in den sich auch der Held begibt.

Neben diesen Konzepten, die vor allem die Einleitungsbedingungen für eine Geschichte beschreiben, und sich dann auf die Handlungen konzentrieren, reali-

siert DONKEY KONG aber auch die Aktantenstruktur, die Greimas einer Geschichte zuschreibt.

Als die kleinste narrative Einheit versteht Greimas die narrative Äußerung (énoncé narratif). Die narrativen Äußerungen (EN) drücken Funktionen (F), die sich zwischen *Aktanten* (S, O, D) vollziehen aus.

Er geht von drei Basistypen der narrativen Äußerung aus:

- die der Qualität - EQ = Fbeing (S), z. B.: *Eva ist nackt*.²⁴
- die der Handlung - EN1 = Fdoing (S-->O), z. B.: *Eva gibt Adam einen Apfel*.
- die der Kommunikation EN1 = (A1-->O-->A2), z. B.: *Eva gibt Adam einen Apfel*. (vgl. Greimas 1971, 800f.)

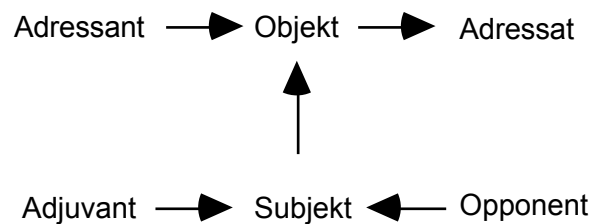
Den Aktanten, bei denen es sich nicht um Akteure oder Figuren der Erzählung, sondern, ähnlich wie oben anhand von Propps Konzeption erläutert, um aus den Funktionen abstrahierte Rollen handelt, kommt bei Greimas eine hervorgehobene Stellung zu. Als Fixpunkte, zwischen denen sich die Operationen vollziehen, konstituieren sie das jeweilige „Mikrouniversum der Erzählung“ (Greimas 1966, 118). Zur Konzeption der Aktanten bezieht sich Greimas auf die „Rollenverteilungen“ im Satz, wofür die französische Syntaxforschung ein Inventar von drei Aktanten bereitstellt. Dies sind Agens, Patiens und Benefiziant. Aufgrund der Ungleichheit zwischen diesen Kategorien – Agens und Patiens stehen einander gegenüber, dem Benefiziant fehlt aber der „Wohltäter“ – schlägt Greimas zwei Gegensatzpaare vor: Subjekt vs. Objekt und Adressant vs. Adressat.

So steht in seinem Beispielsatz *Eva gibt Adam einen Apfel* der Subjekt-Aktant *Eva* dem Objekt-Aktanten *Apfel* gegenüber und der Adressant-Aktant *Eva* dem Adressat-Aktanten *Adam*. Dies ändert sich auch nicht, wenn der Satz ins Passiv gesetzt wird (vgl. Greimas 1966, 117).

Durch Abgleich dieses Systems mit den sieben Handlungskreisen in Propps Märchenanalysen und den Rollen in Souriaus „200000 dramatische Situationen“ fügt er den zwei Gegensatzpaaren noch ein weiteres hinzu: Adjuvant vs. Opponent²⁵, so dass sich folgendes mythisches Aktanten-Modell ergibt:

²⁴ Die qualitative Äußerung (EQ) ist nach Greimas keine narrative Äußerung im eigentlichen Sinne, da sie statisch ist. Sie lässt sich aber auch nicht durch die beiden anderen Typen darstellen und wird, da sie ebenfalls in der Narration vorkommen kann, bei Greimas aufgeführt.

²⁵ Es lässt sich unschwer erkennen, dass sich Propps Handlungskreise des *Helpers* und des *Schenkers* dem *Adjuvanten* unterordnen lassen, während sich der *Gegenspieler* und der *falsche Held* in dem Aktanten *Opponent* vereinigen lassen. Der *Held* entspricht dem *Subjekt* bei Greimas, die *Zarentochter* dem *Objekt* und der *Vater* dem *Adressant*. Der *Adressat* findet sich in Propps Handlungskreisen nicht.

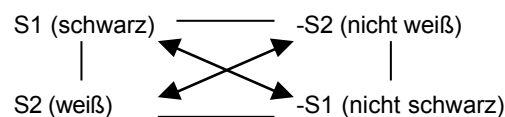


„Seine Einfachheit beruht darin, daß es ganz und gar auf dem Objekt des Begehrens basiert ist, auf das das Subjekt abzielt, und das als Objekt der Kommunikation zwischen dem Adressanten und dem Adressat situiert ist, wobei das Begehren des Subjekts seinerseits in die Projektionen des Adjuvanten und des Opponenten moduliert ist“ (Greimas 1966, 165).

Die Beziehung des Begehrens zwischen Subjekt und Objekt manifestiert sich nach Greimas in der Suche nach dem Objekt: Zwischen Adressant und Adressat besteht ein Vertrag über die Wiederbeschaffung des Objekts, und Adjuvant und Opponent stehen sich durch Handlungen, die im Kampf um das Objekt kulminieren, gegenüber. Adjuvant und Opponent sind den anderen beiden Kategorien allerdings nachgeordnet, sie sind von ihnen abhängig. Die oben aufgeführten Funktionen - die des Handelns und die der Kommunikation - finden sich hier wieder in den Beziehungen zwischen Subjekt und Objekt bzw. Adressant und Adressat.²⁶

Die mythische Erzählung stellt sich für Greimas letztlich als eine Folge von Transfers des Objektes dar:

²⁶ Die hier beschriebenen Bestandteile der Erzählung finden sich in der narrativen Oberflächenstruktur, die Greimas auch eine anthropomorphe nennt, da hier eine Semantik der Handlungen vorliegt. Die Grundlage für diese Struktur bildet für Greimas die rein logisch-semantiche Tiefenstruktur, die nicht nur die Bedeutung für jede Narration liefert, sondern für jegliche Bedeutungskonstruktion. Sie basiert auf Begriffen, die durch ihre Differenz zueinander Sinn herstellen. Prototypisch führt Greimas (1970, 66) folgendes Modell an:



Auf den Diagonalen sind Beziehungen des Widerspruchs dargestellt. Die Horizontalen repräsentieren die Beziehung der Präsupposition und auf den Vertikalen besteht eine semantische Unverträglichkeit (*contrariété*). Betrachtet man das logische Quadrat als Struktur, so werden durch Setzung eines Begriffes andere präsupponiert, verneint oder ausgeschlossen, d. h. es entsteht ein Bedeutungsgefüge, in dem jeder Begriff durch die anderen einen bestimmten Wert erhält. So betrachtet wird aus den logischen und semantischen Beziehungen eine von einem Begriff ausgehende auf den anderen hin orientierte Zuschreibung. Die Beziehungen werden, wie Ricœur (1989, 85f.) es nennt, „in Bewegung versetzt“.

Die im semantischen Quadrat angegebenen Beziehungen finden sich auch zwischen den Aktanten: So wie schwarz und weiß stehen sich Subjekt und Objekt, Adressant und Adressat, Adjuvant und Opponent gegenüber. Und wie jedem Begriff Eigenschaften zu- oder abgesprochen werden können, können auch den Aktanten Eigenschaften oder Objekte zu- oder abgesprochen werden.

EN1 = F transfer [D1-->O--> -D2]
 EN2 = F transfer [-D2-->O--> -D1]
 EN3 = F transfer [-D1-->O--> D2]
 EN4 = F transfer [D2-->O--> D1]

Folgende Aktanten sind hier formalisiert zu finden:

D1 als Adressant (destinateur) (zum Beispiel der Vater der Prinzessin)
 -D1 als Anti-Adressant (der König der Unterwelt oder der Affe Donkey Kong)
 D2 als Adressat (destinataire) (der Held, z. B. Mario, der die Prinzessin wiederfinden soll)
 -D2 als Anti-Adressant (der Gegenspieler Marios, der die Prinzessin im Auftrag seines Königs geraubt hat)
 O das Wertobjekt, die Prinzessin (vgl. Greimas 1971, 805)

In natürliche Sprache übersetzt hieße das:

Der Bösewicht raubt dem Vater die Prinzessin.

Er übergibt sie seinem König.

Der Held raubt dem bösen König die Prinzessin.

Er gibt sie seinem König (Vater) zurück.

Auf diese Weise wird die ganze Erzählung als Zu- und Absprechen von Werten dargestellt.

In DONKEY KONG nehmen Mario und der Affe jeweils zwei Aktantenpositionen ein. Mario ist sowohl Adressat (D1) als auch Adressant (D2) und der Affe sowohl Anti-Adressat als auch Anti-Adressant (-D1 und -D2).²⁷ Die verkürzte Version würde also folgendermaßen lauten:

EN1 = F transfer [D1-->O-->-D1]

EN2 = F transfer [-D1-->O-->D1]

Wobei EN1, d. h. der Raub der Freundin oder der Prinzessin schon vor Spielbeginn und im narrativen Sinn als Ausgangsbedingung für das Spiel stattgefunden hat. Die Ausgangsposition könnte also EQ = Fbeing (-O) („Die Prinzessin ist weg.“) lauten. Was im Spiel gezeigt und gespielt wird, ist EN2, d. h. der Rückholprozess, der mit EQ = Fbeing (O) („Die Prinzessin ist da“) endet.

Nicht nur die Mario-Spiele besitzen diese Aktantenstruktur und stellen den Transfer eines Objektes dar. Auch bei TOMB RAIDER ist sie offensichtlich, hier repräsentiert das Scion das Wertobjekt, Lara das Subjekt, Jacqueline Nadla ist der Adressant, sie schickt Lara aus, die verstorbenen Könige, die im Spiel als geisterhafte Erscheinungen auftreten, stellen den Anti-Adressant dar. Die verschiedenen Gegner

²⁷ Da der Aktant aber nicht mit einer Figur im Spiel identisch sein muss, stellt das kein Problem dar.

sowie die Gehilfen von Jacqueline stellen die Opponenten, so dass gegen Ende des Spiels Jacqueline Nadla zum Anti-Adressanten und die verstorbenen Könige zum Adressaten werden. Aber auch eine Reihe Spiele mehr, wie z. B. ZELDA (Nintendo 1997), DRIVER (GT Interactive, Reflections, 1999) realisieren diese Struktur.

6.3.5 Abenteuer per Text

Während die Arcade-Spiele und die Heim-Videospiele auf Schnelligkeit und immer bessere Graphiken setzten, entstand eine andere Art von Spiel, das nur mit Text arbeitete, die Text-Adventures. Als erstes Text-Adventure gilt ADVENT das 1972 auf einem PDP-10 Mainframe Computer entstand.²⁸

Das erste populäre Text-Adventure war ZORK. Es wurde 1977 von Mark Blank and Brian Moriarty am MIT programmiert. ZORK trat seinen Siegeszug zusammen mit dem Computer an. Die Computer wurden kleiner und billiger und ZORK war auf jedem spielbar. ZORK war das erste allgemein bekannte *Computerspiel* (Herz 1997, 147f.).

Text-Adventures werden gespielt, indem das Programm eine kurze Beschreibung einer Umgebung liefert, auf die der Spieler dann durch Zweiwort-Kommandos reagieren kann. Die ersten Sätze von ZORK lauten:

„West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here.
- open mailbox“

Danach öffnet sich der Briefkasten. Man liest einige Anweisung zum Spiel und wird dann wieder ins Feld geschickt, wo man sich durch Kommandos wie „go west, south, north, east“ vorwärtsbewegt, mit „take“ Gegenstände einsammeln und mit „open“ Türen öffnen kann.

Text-Adventures sind im Gegensatz zu den vorhergenannten Spielen nicht zeitkritisch, noch spielt Geschicklichkeit eine Rolle. Es geht nicht vorrangig darum, möglichst schnell und geschickt eine Aktion auszuführen, sondern darum, den richtigen Befehl an der richtigen Stelle zu geben, d. h. eine Auswahl zu treffen, damit man seinen Weg fortsetzen kann. Hierzu können die verschiedenen möglichen Befehle so lange ausprobiert werden, bis der richtige gefunden wird, was

²⁸ ADVENT sollte eigentlich Adventure heißen, es konnten jedoch nur sechs Zeichen zur Benennung einer Datei verwendet werden.

teilweise eine recht lange Zeit in Anspruch nimmt, denn viele Wege sind versperrt und viele Gegenstände nicht mitzunehmen.

Anders als in den vorhergenannten Spielen geht es hier nicht vorrangig darum, ein bestimmtes Ziel zu erreichen, z. B. die Prinzessin zu befreien, sondern darum, die imaginäre unbekannte Welt zu erkunden, also ein Abenteuer zu erleben.

Deshalb ist das Frustrationspotential hier ein anderes als bei den Geschicklichkeitsspielen, denn in den Adventures sieht man nicht sofort das Ergebnis einer Tat, sondern kann zunächst einmal nur feststellen, dass ein Befehl angenommen wird oder muss feststellen, dass etwas, was man tun möchte, nicht durchführbar ist. Wenn man es nicht schafft, auf einen Vorsprung zu springen, dann liegt es daran, dass man nicht weit genug, zu weit oder nicht hoch genug gesprungen ist. Diesen Fehler kann man sofort auf dem Bildschirm erkennen. Das zu erreichende Ziel und die dafür notwendige Handlung sind einsichtig. Öffnet sich in einem Adventure eine Tür nicht, obwohl der Befehl „open door“ gegeben wurde, so wird nicht sofort einsichtig, warum. Sie öffnet sich einfach nicht. Der Grund für den misslingenden Befehl wird innerhalb der Diegese nicht sofort deutlich und auch die Folgen bleiben unklar. Der Computer reagiert lediglich nicht oder immer auf die gleiche Weise. Hier ein Beispiel aus ADVENTURE

„Welcome to Adventure!

ADVENTURE

The Interactive Original

By Willie Crowther and Don Woods (1977)

David M. Baggett's 1993 reconstruction, ported by Graham Nelson

Release 3 / Serial number 951220 / Inform v1600 Library 6/1

At End Of Road You are standing at the end of a road before a small brick building.

Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

>enter building That's not something you can enter.

>go to building You can't see any such thing.

>search building You find nothing of interest.

>examine building It's a small brick building. It seems to be a well house.

>go to stream You can't see any such thing.

>go north In Forest You are in open forest, with a deep valley to one side.

>go south In Forest

>look In Forest You are in open forest, with a deep valley to one side.

>go west In Forest

>look In Forest You are in open forest, with a deep valley to one side.

>go south In Forest

>look In Forest You are in open forest, with a deep valley to one side.

>fuck you Real adventurers do not use such language.

| | |
|--|--|
| >piss off >take forest >examine forest | That's not a verb I recognise. ²⁹ That's hardly portable. The trees of the forest are large hardwood oak and maple, with an occasional grove of pine or spruce. There is quite a bit of undergrowth, largely birch and ash saplings plus nondescript bushes of various sorts. This time of year visibility is quite restricted by all the leaves, but travel is quite easy if you detour around the spruce and berry bushes.“ |
|--|--|

Das Spiel beginnt also ohne von vornherein vorgegebene Geschichte. Sie ergibt sich jedoch am Ende des Spiels. Bei den Text-Adventures kann man eindeutig erkennen, welche Handlungen der Geschichte zuzuordnen sind und welche nicht. Befehle, die nicht ausgeführt werden, wie im Beispiel „enter building“, gehören eindeutig zur Narration - sie sind in der Geschichte nicht vorgesehen (oder nicht an der entsprechenden Stelle vorgesehen). Erst wenn das Programm etwas Neues schreibt, hat der Spieler ein Ereignis, das zur Geschichte gehört, hervorgebracht.

Die Text-Adventures fallen, da sie keine Welt abbilden, aus der oben beschriebenen Kategorie Videospiele heraus. In ihnen wird keine Welt abgebildet, es werden vielmehr verschiedene Orte beschrieben, die der Spieler zu einer imaginären Karte oder Welt zusammensetzen kann. Die Kategorie der Beobachtungsperspektive kann deshalb nicht angewendet werden, da es nichts zu beobachten gibt. Es soll aber doch kurz beschrieben werden, ob auch die Text-Adventures es bestimmte Handlungsposition und -perspektive entwerfen.

Der Spieler wird nicht visuell in eine bestimmte Handlungsposition gebracht, sondern durch den Text. Die Ausgangsposition ist also eine andere. Man kann nicht sehen, ob es einen Stellvertreter gibt, an den die Handlungen gebunden sind. Die erste Frage ist also, ob der Text quasi einen imaginären Stellvertreter konstruiert. Und hier ergibt sich eine nicht auflösende Differenz:

Die Umgebungsbeschreibungen, die vom Programm gegeben werden, adressieren den Spieler direkt. Es heißt: „*You* are standing at the End of a road...“. Dies deutet auf eine Handlungsposition hin, die innerhalb der Diegese liegt, denn eine Person, der Spieler, wird aufgefordert, sich in die fiktive Spielwelt hineinzubegeben, also die Rolle desjenigen anzunehmen, der am Ende der Straße steht. Nichts deutet in den Ortsbeschreibungen darauf hin, dass es sich um einen Avatar handelt. Der Spieler soll sich vielmehr vorstellen, selbst in der Welt zu sein.

²⁹ Man kann versucht sein, da man mit dem Computer „spricht“, auch Beschimpfungen einzugeben. Die Programmierer haben dies vorausgesehen und auch dafür – zumindest zum Teil – Antworten vorgesehen.

Die möglichen Befehle aber, die vom Spieler eingegeben werden können, z. B. „go west“, deuten auf einen Stellvertreter hin, denn sich selbst gibt man keine Befehle, wenn nicht die Tendenz zur Schizophrenie vorliegt. Die englischen Text-Adventures beinhalten die Möglichkeit, die Imperative als gekürzte Infinitive zu lesen, also personenindifferent, oder als eine gekürzte Form der 1. Person Singular, also als „I go west“. Das Naheliegendste ist aber der Imperativ, der auch von deutschen Text-Adventures verwendet wird.

Die Text-Adventures wären also in Bezug auf die Handlungsquelle unentschieden, denn zum einen wird der Spieler direkt angesprochen, zum anderen aber befehligt er eine imaginierte dritte Person. Eindeutig wären Text-Adventures, wenn sie das „You“ durch ein „He“ oder „She“ ersetzen würden. So aber wird durch die Personalpronomen ein imaginierter Avatar geschaffen, der sowohl der Spieler als auch ein Anderer ist. Diesen führt der Spieler aber nicht *direkt* durch die Spielwelt, wie es bei Lara, aber auch bei Mario und Pac-Man der Fall ist, sondern *indirekt* über sprachliche Befehle. Die Befehlsstruktur ist hier nicht latent, sondern noch im Spielprozess zu erkennen.

Es bleibt aber aufgrund der Personalpronomen auch die Möglichkeit, den Computer oder das Programm als Befehlsempfänger anzusehen. Eingaben wie „go north“ würden dann als Aufforderung an den Computer zu lesen sein, den „Blick“ auf einen anderen Teil der Spielwelt freizugeben und ihn zu beschreiben. Damit würde es sich um eine gegenseitige Adressierung von Computer und Spieler handeln. Der Spieler würde dann jedoch nicht mehr innerhalb des Spiels durch einen Stellvertreter handeln, sondern das Spiel lesen. So betrachtet würde der Spieler nicht als implizierter Autor den Erzähler dirigieren, sondern als implizierter Leser den Narratär. Die Text-Adventures würden also eine Art der Hypertext-Literatur bilden, nämlich eine, die in der 2. Person erzählt. Die Text-Adventures bildeten den Schnittpunkt zwischen (Video)spielen und der Hypertext-Literatur, denn in der ersten Betrachtungsweise wären sie Spiele, in der zweiten Literatur. Für die Annahme eines imaginierten Stellvertreters spricht jedoch, dass das „You“ im Spiel sterben kann und wenn es stirbt, kann man auch davon ausgehen, dass es alle anderen Handlungen ausgeführt hat.

Aus den Text-Adventures entstanden die Grafik-Adventures. Das erste Grafik-Adventure, war das oben erwähnte ADVENTURE (Atari, 1978). Wie bei den Text-Adventures geht es darum, eine Welt zu erkunden, hier allerdings keine beschriebene imaginäre mehr, sondern eine gezeigte wahrnehmbare.³⁰

³⁰ Ich werde im nächsten Kapitel auf die Grafik-Adventures eingehen.

6.4 Lebende Gestalt: TETRIS

Die Entwicklung der Videospiele lief weder stringent auf zunehmende Personalisierung der Spielfiguren noch auf zunehmende Erzählung zu. Einen Bruch in dieser Entwicklung stellt TETRIS dar, das 1987 zum Welterfolg wurde.

TETRIS kann als zeitkritisches Puzzlespiel bezeichnet werden. Es geht darum, aus Quadern zusammengesetzte Figuren, die mit zunehmender Geschwindigkeit vom oberen Rand des Monitors fallen, so zu drehen, dass sie, wenn sie unten ankommen, geschlossene Reihen bilden. Ist eine Reihe geschlossen, so verschwindet sie, und es entsteht Platz für weitere. Ist die Fläche, auf der die Figuren angeordnet werden können, gefüllt, so ist die Partie zu Ende. Eine Partie läuft also so lange, wie das Gleichgewicht zwischen herabfallenden und angeordneten Figuren gehalten werden kann.

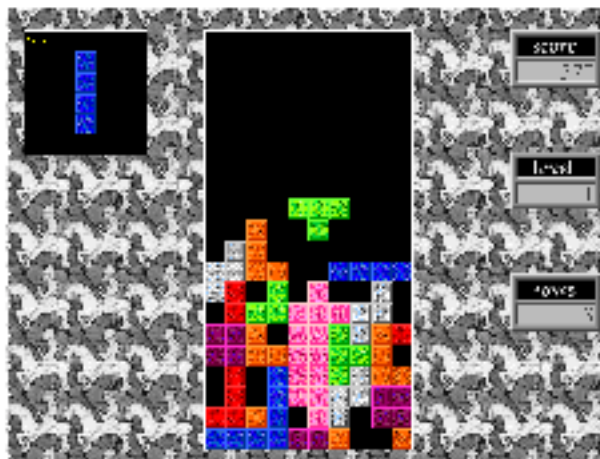


Abb. 6.9: TETRIS³¹

Der Ablauf, die Bewegungsrichtung und die Anordnung der einzelnen Teile erinnert an SPACE INVADERS bei dem es darauf ankommt zu verhindern, dass die Space Invaders unten ankommen. Auch die Score-Liste ist bei TETRIS vorhanden.

Die Spiele unterscheiden sich jedoch darin, dass TETRIS keinen Wettkampf darstellt, der zu Ende wäre, wenn ein konkreter Gegner besiegt ist, während SPACE INVADERS zumindest einen potentiellen Endpunkt vorgibt, der erreicht wäre, wenn alle Gegner erschossen sind. Es kommt wahrscheinlich nie dazu, die Möglichkeit bleibt jedoch offen. TETRIS bietet auch nicht die Möglichkeit, Wege

³¹ Das Bild stellt nicht das Original TETRIS dar, sondern eine Shareware-Version.

abzugehen, um eine Welt zu erkunden und am Ende der Geschichte die Welt zu kennen.

TETRISHat, im Gegensatz zu anderen Spielen, keinen Endpunkt, sondern ist darauf angelegt, möglichst lange gespielt zu werden. Die Spielaufgabe besteht darin, eine Form zu konstruieren. Diese Konstruktion stellt jedoch nur eine temporäre Erscheinung dar, denn die Form löst sich, wenn sie richtig konstruiert ist, wieder auf. Das Spiel stellt also einen ständigen Aufbau und Zerfall dar. Das Ziel ist somit die Herstellung eines nach außen abgeschlossenen aber in sich dynamischen Zustands, die Herstellung „innerer Unendlichkeit“, wie Scheuerl (1954, 72) ein Merkmal des Phänomens Spiel benennt. Oder – um an die Quelle Scheuerls zurückzugehen: TETRIS schafft eine „lebende Gestalt“, wie Schiller (1801, 443) den Gegenstand, auf den der Spieltrieb abzielt, nennt.

Die „lebende Gestalt“ ist nach Schiller das Ergebnis der Vereinigung von Formtrieb und Lebenstrieb, denen die Menschen unterworfen seien. Der Mensch als ein geistiges Wesen werde vom Formtrieb beeinflusst, der auf das Absolute abzielt. Er wolle „Stillstand, Ewigkeit, Wahrheit und Recht“. Im Denken werden starre, der Zeit enthobene Formen entworfen, die die Welt fassbar machen und die ewig Bestand haben und so dem Verfall entgehen. Der Lebens- bzw. der sinnliche Trieb hingegen tendiere dazu, sich dem Strom der Zeit und des Lebens zu unterwerfen und sich ohne Halt fortreiben zu lassen. Der sinnliche Trieb mache den Menschen zur Materie und stelle ihn in die Zeit. Während sich der Gestalttrieb im Denken zeige, so zeige sich der sinnliche Trieb in der Empfindung.

Der Mensch nun brauche beide Triebe zum Leben, da sie aber gegensätzliche Ziele verfolgten, höben sie die Einheit des Menschen auf. Wiederhergestellt werden könne diese Einheit durch den Spieltrieb, der Denken und Empfindung, Ewigkeit und Vergänglichkeit vereinige, indem er Gestalten erzeuge, die sowohl ewig seien als auch das Element des Lebens und der Zeit in sich trügen, „der Spieltrieb also würde dahin gerichtet sein, die Zeit in der Zeit aufzuheben, Werden mit absolutem Sein, Veränderung mit Identität zu vereinbaren“ (Schiller 1801, 441). Insofern ist der Mensch nur dann ganz Mensch, wenn er spielt (vgl. Schiller 1801, 12.-15. Brief).

Scheuerl schreibt diesem spielerischen Zustand selbst wieder das Streben nach Ewigkeit zu:

„Während Arbeit und Kampf ‚erledigt‘ sein wollen, während jedes triebhafte Bedürfnis seinen eigenen ‚Tod‘ will, will das Spiel ‚Ewigkeit‘. Seine Bewegungen streben nach möglichster Ausdehnung in der Zeit, gegebenenfalls um dieser Ausdehnung willen auch nach ständiger Selbstwiederholung“ (Scheuerl 1954, 72).

Die „lebende Gestalt“, die TETRIS erzeugt, hat nur zeitlichen Bestand, indem sie immer wieder vergeht. So ist TETRIS im Gegensatz zu anderen Spielen auch nicht darauf angelegt, den Computer zu schlagen, es ist vielmehr ein Spiel gegen den Ablauf der Zeit. Um so geübter der Spieler ist, desto länger kann er spielen. Da jedoch die Geschwindigkeit, mit der die Figuren fallen, ständig erhöht wird, wird sie wahrscheinlich irgendwann für jeden Spieler zu hoch, was dazu führt, dass sich eine feststehende Form auf dem Spielfeld ergibt. Die Erhöhung der Geschwindigkeit führt schließlich zu einem Stillstand. Das Spiel zwischen ständigem Werden und Vergehen ist zu Ende, es hat nicht ewig gedauert, auch wenn dies sein Bestreben war.

Der Erfolg von TETRIS geht u. a. einher mit dem Erfolg der Handhold-Konsolen, des Game-Boys (Nintendo) und des Game-Gears (Sega). Um den Verkauf der tragbaren Geräte zu vergrößern, wurde TETRIS beim Kauf eines Game-Boys mitgeliefert (Play Station Reviews Guide, S. 108). TETRIS scheint aufgrund seiner potentiellen Unendlichkeit ideal für die tragbaren Geräte, die vor allem als „Zweitspielgerät zur Überbrückung“ (Mayer 1992, 22) eingesetzt werden.

Einem Puzzlespiel wie TETRIS kann nur schwer eine narrative Qualität zugesprochen werden. Es arbeitet mit einer objektiven Perspektive, bei der es sich, da die Bewegungsrichtung vertikal verläuft, um eine Ansicht handelt. Es liegt also keine Erzählhandlung vor.

Es wird auch keine Handlungsfolge dargestellt, vielmehr greift der Spieler in einen Bewegungsablauf ein und modifiziert ihn so, dass sich eine raum-zeitliche Gestalt ergibt. Es wird also keine Bewegung in einem Raum oder einer Umgebung dargestellt, sondern der Raum selbst wird erst gestaltet. Dies wäre nach Lotman der Prototyp eines sujetlosen Textes, nämlich die Aufstellung einer bestimmten Ordnung. Die zeitliche Komponente, die TETRIS besitzt, stört diese Ordnung nicht, sondern ist Teil von ihr. Die räumliche Ordnung, die hier aufgestellt wird, existiert als „lebende Gestalt“ auch in der Zeit.

TETRIS steht in seiner einfachen Art isoliert da, zwar gibt es inzwischen auch dreidimensionales TETRIS und der Klassiker wird in etwas veränderter Variante wieder aufgelegt.³² Das Ziel des Spiels, nämlich lebende Gestalten zu produzieren, aber wird in den Simulationen, die ein eigenes Videospieldesign bilden, ebenfalls verfolgt. Ich werde im nächsten Kapitel darauf zurückkommen.

³² Z. B. als TETRIS + für die Sony-Playstation.

6.5 Wechsel der Beobachtungsperspektive

6.5.1 DOOM oder die subjektive Kamera

Zu Anfang der 90er Jahre wurden die Spielumgebungen zunehmend häufiger dreidimensional dargestellt. Damit einhergehend entwickelten sich auch neue Beobachtungsperspektiven, nämlich die oben anhand von TOMB RAIDER beschriebene halbsubjektive Perspektive sowie die subjektive Perspektive.

Die subjektive bewegte Perspektive etablierte sich durch DOOM (1993, id interactive).³³ Die Geschichte und die Spielaufgabe sind einfach:

„Die Spielfigur, ein auf dem Mars stationierter Space Marine, landet mit einigen Kameraden auf dem Mond Phobos, wo verantwortungslose Wissenschaftler mit Dimensionstoren herumexperimentieren. Während der Held draußen die Lage sondiert und die anderen die Station erkunden, erscheinen plötzlich Monster aus der Hölle. Die Begleiter werden getötet, der Held – nun auf sich alleine gestellt – versucht [,] das Dimensionstor zu erreichen, um den Mond zu verlassen. Er muß sich dabei durch Horden von Monstern und mutierten Kameraden schießen“ (Schindler/Wiemken 1997, 290).

Bei seinem Versuch, vom Mond zu entkommen, läuft der Marine durch eine Reihe von engen unübersichtlichen Gängen und Räumen, in denen die Gegner sich verstecken. Sie können mit unterschiedlichen Waffen, die im Labyrinth herumliegen, getötet werden. Der Marine kann die Waffen aufnehmen, indem er über sie hinwegläuft. Neben den Waffen finden sich noch Medipacks, Panzerungen und Munition im Labyrinth.

Das Spielprinzip entspricht genau dem von PAC-MAN. Eine Spielfigur befindet sich in einem Labyrinth, in dem sie auf Gegner trifft, die sie mit Hilfe von ebenfalls im Labyrinth befindlichen Hilfsmitteln besiegen kann. Der evidente Unterschied liegt in der Darstellung des Spielgeschehens.

³³ Die subjektive (first person) Perspektive in einer dreidimensionalen Umgebung existierte laut Thomas Jr. (<http://icwhen.com.the.80ies>) schon 1980 in BATTLEZONE, das mit Vektorgrafik arbeitete. Sie gehörte aber in den 80ern nicht zum Standard. Auch das aufgrund seiner nationalsozialistischen Symbolik indizierte CASTLE WOLFENSTEIN, das kurz vor DOOM herauskam, arbeitet mit einer subjektiven Perspektive in einer dreidimensionalen Umgebung.



Abb. 6.10: DOOM

DOOM wurde vor allem aber wegen seiner Gewalttätigkeit (vgl. Herz 1997, 83-90) bekannt und in den USA indiziert. Die Gegner waren böser und widerlicher als alles zuvor. Das Gefühl des Bedrohtseins und die Angst³⁴, die das Spiel hervorrief, können aber nicht nur auf die Bösartigkeit der Gegner zurückgeführt werden, sondern werden sowohl durch den Zeitdruck, dem der Spieler unterliegt, unterstützt, als auch durch die Umgebung und die Perspektive.

Die dreidimensionale Räumlichkeit wird bei DOOM und äquivalenten Spielen durch eine *subjektive* Perspektive erfahren. DOOM visualisiert keinen Avatar. Die Handlungsposition wird durch eine Hand, die eine Waffe hält, und sich am unteren Bildrand befindet, bezeichnet. Der Monitor repräsentiert das Gesichtsfeld des Avatars. Der Körper des Avatars kann bei Spielen mit subjektiver Perspektive nur ein imaginärer sein, der sich zwischen der abgebildeten Hand und den Augen, auf die wiederum nur aufgrund des Gesehenen geschlossen werden kann, befindet. Der imaginierte Avatar hat weniger Eigenständigkeit als ein abgebildeter Avatar, der allein schon dadurch, dass er ein bestimmtes Aussehen hat, vom Spieler distanziert wird. Der Spieler sieht in DOOM keinen anderen handeln, und er sieht auch keinen anderen sehen. Man könnte sagen, dass der Spieler, wie beim oben erläuterten Point-of-View-Shot, durch die Augen des Avatars sieht. Da aber der Avatar nie zu sehen ist, kann der Spieler auch nicht wissen, wie denn die Augen des Avatars sehen. Es bleibt ihm also keine andere Möglichkeit, als sein eigenes Sehen auf den imaginierten Avatar zu übertragen, so dass das Sehen des Avatars und das Sehen des Spielers ineinander fallen. Der Spieler leiht dem Avatar seinen Blick. Dieser verliehene Blick ist der einzige, den der Spieler auf die

³⁴ „It scared the piss outta me“ (Zitat aus Newsgroup in Herz 1997, 89).

Diegese hat. Er sieht von einem Punkt innerhalb der Diegese aus, und zwar anstelle eines anderen. Dieser andere hat aber keinen Körper und auch der Körper des Spielers befindet sich nicht in der Diegese. Es ist ein unkörperliches Sehen, ein Sehen, bei dem die Wahrnehmung des sehenden Körpers fehlt. An dem Punkt, von dem aus gesehen wird, müsste sich der sehende Körper befinden. Es ist dort jedoch nichts. Dies bringt den eigentümlichen Eindruck hervor, dass die Diegese nicht geschlossen ist. Da für einen Menschen unkörperliches Sehen nicht möglich ist, und der Spieler derjenige ist, der sieht, bildet seine Wahrnehmung des eigenen Körpers den Abschluss der Diegese. Sein Rücken, den er nicht sehen kann, bildet die vierte Wand. Die Diegese verlängert sich quasi über den Bildraum hinaus durch die Augen des Spielers zu seinem Körper, der sich so ständig in Gefahr sieht, von hinten angegriffen zu werden. Er leiht dem Avatar auch seine Körperwahrnehmung, obwohl sich sein Körper natürlich nicht in der Diegese befindet. Die Distanz zum Spielgeschehen ist daher bei Spielen mit subjektiver Perspektive kleiner als bei Spielen mit objektiver oder halbsubjektiver Perspektive.

Das Unwohlsein, das durch die verliehene Wahrnehmung erzeugt wird, steigert sich noch dadurch, dass Spiele der DOOM-Form nicht mit Übersicht arbeiten. Das Blickfeld des Avatars und damit auch des Spielers wird durch die nur schwach beleuchteten und verwinkelten Gänge stark eingeschränkt, so dass eine ständige Wachsamkeit gefordert ist, da die Monster hinter jeder Ecke lauern können, um den Avatar anzugreifen.

DOOM hat Modellcharakter für eine Reihe von Spielen angenommen, es hat sich ein ganzes Videospieldesign um diese Perspektive herum entwickelt. Von id Interactive folgten QUAKE, QUAKE II und HEXEN von anderen Herstellern z. B. ALIEN-TRILOGIE (Akclaim, Virgin Interactive, 1996) oder EXHUMED (BMG Interactive, Lobotomy Software, 1996). Inzwischen hat sich auch die Genrebezeichnung *Ego-Shooter* etabliert.³⁵

Im Gegensatz dazu konnte sich diese Perspektivierung des Geschehens im Film nicht durchsetzen. Dies ist vor allem auf die fehlende Handlungsposition des Zuschauers zurückzuführen. Im einzelnen lassen sich die Unterschiede am besten darstellen, wenn zunächst darauf eingegangen wird, warum die durchgängige subjektive Perspektive im Film nicht funktioniert.

THE LADY IN THE LAKE (Robert Montgomery, USA 1946) ist der einzige Film, der versuchte, fast das ganze Geschehen durch subjektive Kameraeinstellungen zu

³⁵ DOOM hatte jedoch eine Besonderheit, die nur von seinen Nachfolgern nicht übernommen wurde, nämlich die Möglichkeit des Spielers, selbst neue Level zu programmieren. Der Schöpfer gibt hier also einige seiner Aufgaben ab.

zeigen. Er gilt als gescheitert (vgl. Branigan 1992, 142-146 , Bordwell/Thompson 1993, 243, Mitry 1963, 209-214, Sobchack 1992, 219-248).

THE LADY IN THE LAKE versuchte, einen Charakter durch den Zuschauer zu ersetzen. Bordwell/ Thompson (1993, 243) zitieren die Ankündigungen für den Film: „YOU accept an invitation to a blonde's apartment. YOU GET socked in the jaw by a murder suspect!“ Und in der Eröffnungssequenz kündigt Robert Montgomery in seiner Rolle als Philip Marlowe an, dass die Zuschauer die Ereignisse so sehen werden, wie er sie gesehen hat.

Und genau dieser Ersetzungsprozess funktioniert nach Mitry im Film nicht. Es sind vor allem zwei Gründe, die Mitry für das Versagen des Films anführt.

1. die Diskrepanz zwischen aktivem und passivem Blicken:

„In the cinema, [...], the so-called subjective impressions are presented to me – as is everything else: the camera moves down the street, I move with it; it climbs the stairs, I climb with it. I thereby directly experience the sensations of walking and climbing (at least this is my impression). Yet the camera is leading me, guiding me; it conveys impressions not generated by me. ...“ (Mitry 1963, 210).

Der Zuschauer sieht zwar ungefähr das, was er sehen würde, wenn er eine Straße hinuntergeht – es ist ihm aber bewusst, dass er die Straße nicht hinuntergeht, sondern dass es die Kamera, die den Blick der Figur imitiert, ist, die sich bewegt. Eine permanente subjektive Einstellung ist also unentschlossen. Einerseits tut sie so, als würde der Zuschauer sehen, vergisst aber, dass Sehen ein aktiver Prozess ist. Der Blick, der in der außerkinematografischen Wahrnehmung vom Blickenden selbst geführt wird, wird ihm nun von der Kamera geboten. Der Zuschauer muss das ansehen, was die Kamera ihm anbietet.

Diese Diskrepanz ist beim Videospiel mit subjektiver Perspektive nicht vorhanden. Der Spieler bestimmt durch die Bewegungen der Maus die Blickrichtung. Es ist ein etwas eigentümlicher Blick, der hier erzeugt wird, da die Blickrichtung immer auch der Bewegungsrichtung entspricht, genauer noch: durch die Bewegungsrichtung hervorgebracht wird und sich niemals von ihr löst. Ähnlich wie im Verfolgungsmodus in TOMB RAIDERS sind hier Blick- und Bewegungsrichtung aneinander gekoppelt. Zwar folgt der Blick hier nicht im räumlichen Sinne den Bewegungen des Avatars, jedoch in einem logischen, da sich der Blickpunkt nur verändern kann, wenn der Blickende seinen Standpunkt verändert.

Auch wenn die Freiheit des Blickes im Gegensatz zum menschlichen Blick eingeschränkt ist, so liegt doch die Entscheidung darüber, wohin innerhalb der vom Spiel vorgegebenen Grenzen geblickt werden soll, in der Hand des Spielers.

Der zweite Grund, den Mitry für das Scheitern der subjektiven Perspektive in *THE LADY IN THE LAKE* anführt, ist die Inkongruenz zwischen dem Körper des Sehenden und dem Körper des Handelnden.

„... Moreover, the feet climbing the stairs I can see in the frame of the image are not *mine*; the hand holding onto the banister is not *mine*. At no point am I able to recognize the *image of my own body*. Thus it is obviously not me climbing the stairs and acting like this, even though I am feeling if I were climbing the stairs. [...] Thus instead of making me identify with him, these ‚subjective‘ images alienate me still further because they end up making me more aware than ever that the impressions I experience as mine have not actually been *experienced by me*“ (Mitry 1998, 210).

Der Zuschauer sieht die Welt wie durch seine eigenen Augen. Er sieht jedoch auch Teile derjenigen Person, durch deren Augen er blickt. Aber diese gehören nicht zum Körper des Zuschauers. Es muss also ein anderer sein, der blickt. Der einzige für den nach Mitry der Film deshalb funktionieren könne, sei der Regisseur Montgomery, der auch Marlowe spielt und insofern seine eigenen Körperteile im Bild sehen könne (vgl. ebd.).

In *DOOM* wird, wie oben gesagt, die Hand des Avatars im Bild repräsentiert. Diese Hand sieht zwar nicht aus wie die Hand des Spielers, sie gehört jedoch insofern zu ihm, als er durch sie in der Diegese handelt. Würde im Videospiel die Hand des Spielers mit einer fotografischen Ähnlichkeit repräsentiert, so würde sich ein Bruch in der Darstellungsweise von Hand(eldem) und Umwelt ergeben, denn die Welt von *DOOM* spricht weder dem Aussehen noch den Gesetzmäßigkeiten nach der realen Welt des Spielers. Um die *DOOM*-Welt und andere Videospieldelten als funktionierende Welten, in denen gehandelt werden kann, zu akzeptieren, ist wie bei fast jeder Fiktion „the willing suspension of disbelief“ notwendig, und dazu gehört auch, dass der Avatar anders beschaffen ist, als der Spieler. Andere „Ego-Shooter“, wie *QUAKEI-III* repräsentieren gar keine Hand mehr, sondern zeigen nur noch eine Waffe.

Vivian Sobchack (1992) macht ebenfalls die körperliche und visuelle Inkongruenz für das Scheitern von *THE LADY IN THE LAKE* verantwortlich. Sie geht allerdings von einer Inkongruenz zwischen dem menschlichen und dem filmischen Körper aus. Im Anschluss an Merleau-Ponty spricht sie vom filmischen Körper. Der Film sei insofern auch Körper und dem menschlichen Körper vergleichbar, weil er zum einen materiellen Körper besitze, d. h. aus Zelluloid, Kamera, Projektor etc. bestehe, und damit selbst sichtbar sei, und zum anderen auch seine Wahrnehmungsstruktur analog zur menschlichen Wahrnehmungsstruktur funktioniere, er also wahrnehmen könne:

„If modes of intentional consciousness correlate and correspond to technical methods, then the film is to cinematic technology as human perception and its expression is to human physiology. In both instances, the irreducible structure of perception (perceiving act/perceived object) is dependent upon and enabled by the conduct and behavior of an instrumentally that synoptically accomplishes and expresses in the world a perceptive and perceptible intention, that is, a lived-body“ (Sobchack 1992, 166).

Glichen sich nun menschlicher Körper und filmischer Körper in der Weise, dass sie wahrgenommen werden können und wahrnehmen, so unterschieden sie sich doch in der Materialität ihrer Körper sowie in der Art und Weise, in der sie wahrnehmen. Und es sei dieser zweite Unterschied, den *THE LADY IN THE LAKE* zu ignorieren versuche. Der Versuch, die Sichtweise einer Figur, nämlich Marlowes, durch die permanente subjektive Einstellung zu imitieren, führe dazu, dass die Unterschiede zwischen der Wahrnehmungsweise des filmischen Körpers und des menschlichen Körpers offensichtlich würden. Es sei „an impossible perceptual assimilation“ (ebd., 244). Die Unterschiede in der Wahrnehmungsweise zeigten sich insbesondere darin, dass der Film alle Objekte mit dem gleichen Grad an Aufmerksamkeit belege. Wenn Marlowe z. B. eine Zigarette zum Mund führt, während er sich mit anderen unterhält, so füllt die Hand, die die Zigarette hält, für einen Moment fast das ganze Bild aus und verdeckt die Gesprächspartner. In der menschlichen Wahrnehmung hingegen würde die Zigarette nur peripher sein, da der Fokus des Interesses auf den Gesprächspartnern läge. Auch der Versuch des Films, auf diese Unterschiede in der Aufmerksamkeit zu reagieren, indem unwichtige Gegenstände unscharf – also tatsächlich „out of focus“ – gezeigt würden, offenbare die unterschiedlichen Wahrnehmungsweisen, da ein Mensch Gegenstände, auf denen seine Aufmerksamkeit nicht liegt, nicht unscharf sähe. Gerade der Versuch, die menschliche Wahrnehmungsweise zu adaptieren, offenbare, dass der Film eine andere habe (vgl. Sobchack 1992, 238-245).

Ein Videospiel unterscheidet sich vom Film (wenn man Sobchack in diesem Punkt folgen will) dadurch, dass es nichts wahrnimmt. Es imitiert jedoch die filmische Wahrnehmungsweise, so dass ihre Theorie auch auf das Videospiel angewendet werden kann. Auch die subjektive Perspektive des Videospieles zeigt alle Elemente der Diegese in der gleichen Schärfe, mit der gleichen Aufmerksamkeit. Die Haltung des Spielers, der das Bild wahrnimmt, unterscheidet sich jedoch von der des Filmzuschauers. Der Spieler ist nicht nur ein Beobachter eines Geschehens, in dem er keine Rolle spielt und das er als Zuschauer erlebt. Er ist Handelnder im Geschehen. Er wird und muss, um im Spiel zu bleiben, seine Aufmerksamkeit

entsprechend den Spielanforderungen ausrichten, sich also nicht mit der Betrachtung der am Bildrand abgebildeten Hand beschäftigen, sondern in die Gänge schauen, um Gegner auszumachen.³⁶

Der Filmzuschauer erfährt paradoxerweise durch die ständige subjektive Einstellung nichts über die Intentionen Marlowes. Der Zuschauer sieht, was gesehen wird, weiß aber nicht, was es für Marlowe, der aus dem Gesehenen Schlüsse zieht und weitere Handlungen anschließt, bedeutet. Weder eine Reaktion seines Gesichtes noch ein Kommentar gibt darüber Auskunft. Die Bedeutung des Gesehenen bleibt letztlich unbekannt. Aus der subjektiven Einstellung, so Mitry, wird also eine objektive, denn alles wird nur von außen betrachtet. Den Terminus subjektiv reserviert Mitry für Erinnerungsbilder oder Vorstellungen einer Figur.

Der Videospieler hingegen ist nicht auf ein Wissen über die Intentionen eines anderen angewiesen, um dessen Blicke und dessen Interesse nachzuvollziehen. Er hat ein eigenes Interesse. Ihm steht nur das auf dem Monitor abgebildete Bild als Blickfenster in die Diegese zur Verfügung, doch dass es nur ein Fenster ist, wird aufgrund der Handlungsanforderungen vergessen.

6.5.2 Nebeneinander von Beobachtungsperspektiven

Heute stehen die hier erläuterten Beobachtungsperspektiven, die objektive, die subjektive sowie die anhand von TOMB RAIDER erläuterte halbsubjektive Perspektive nebeneinander. Die objektive Beobachtungsperspektive hat im Laufe der Zeit einige Modifikationen erfahren. Sie ist nicht mehr unbeweglich, auch kommt sie als direkte Aufsicht nicht mehr vor. Als Totale/Panoramaaufnahme schräg von oben ist sie die vorherrschende Perspektive in Strategiespielen und Simulationen. In Sportspielen, die sich immer mehr der Bildgebung von TV-Sportübertragungen annähern, ist sie in dieser Form nur noch eine Einstellung unter anderen. Die objektive Mitsicht ist nur noch in den wenigen verbliebenen Spielen in zweidimensionaler Umgebung vorhanden (z. B. STREET FIGHTER ALPHA 3, Virgin, Capcom 1999). Die objektive Ansicht ist fast völlig verschwunden. Eine mit Schnitten arbeitende

³⁶ Auch bei „Ego-Shootern“ mit repräsentierter Hand, nimmt man diese – ich kann hier nur aus eigener Erfahrung sprechen – nach einiger Zeit nicht mehr wahr, da sich die Aufmerksamkeit nicht auf die Hand, sondern auf die potentiellen Bedrohungen richtet. Zudem ist die Hand zum Großteil von der jeweiligen Waffe verdeckt. Aufmerksam auf die Hand wurde ich allerdings, als ich, nachdem ich eine Zeitlang die ALIEN-TRILOGIE gespielt hatte, in der die weibliche Hand Ripleys repräsentiert wird, EXHUMED spielte und nun mit einer riesigen behaarten Männerhand konfrontiert war.

unbewegte objektive Perspektive hat sich in den Grafik-Adventures durchgesetzt. Insgesamt kann man sagen, dass die virtuelle Kamera beweglicher geworden ist.

Im nächsten Kapitel werde ich einen Systematisierungsvorschlag der Beobachtungsperspektiven und der Handlungspositionen machen, sie mit bestehenden Kategorisierungen von Videospiele abgleichen und auch die Geschichte mit einbeziehen.

7. Klassifikationen von Videospielen

Videospiele veralten schnell. Durch die ständige Verbesserung der Hardware – größere Speicherkapazitäten, schnellere Prozessoren, verbesserte Graphikfähigkeit – erscheinen Spiele, die fünf Jahre alt sind, zumeist wie aus einem anderen Zeitalter. So werden 2D-Animationen, die 1993 noch üblich waren, heute kaum noch hergestellt. Noch schneller allerdings geht das Interesse bei den Käufern verloren.¹ Ein sicheres Zeichen für die Aktualität von Spielen sind ihre Nennungen in Newsgroups², in denen ein Spiel, das älter als 6 Monate ist, kaum noch genannt wird. Besonders erfolgreiche Spiele erfahren möglicherweise eine Neuauflage als verbilligte „Gold-“, „Platin-“ oder „Klassik“-Edition. „Klassiker“ sind, solange sie nicht zu viel Speicherkapazität beanspruchen, aus dem Netz herunterzuladen³. Die einzelnen Videospiele haben keine Langzeitwirkung. Ihr Verfallsprozess verläuft ähnlich wie der eines Blockbusters im Kino, bei dem die Einspielergebnisse des ersten Wochenendes zählen. Stallabrass (1996) sieht im ständigen Neukaufen von Videospielen einen Reflex der kapitalistischen Konsumkultur. Die Suche nach dem Neuen spiegelt sich sowohl in den einzelnen Spielen als auch in dem Verlangen nach einem neuen Spiel. „The impetus to move on to the next thing is of course an accurate reflection of consumer fashion culture, both in playing the game itself and in the yearning for the next game with its attendant technical advances“ (Stallabrass 1996, 105).

Eine Klassifizierung der heute existierenden Videospiele aufzustellen und sie erst morgen zu veröffentlichen, bedeutet also, den Lesern zuzumuten, eine nicht mehr aktuelle Darstellung zu lesen, da neue Spiele auf dem Markt sein werden. Doch auch wenn die Ökonomie immer neue Spiele hervorbringt, so sind sie doch, wenn man den Argumentationsstrang von Stallabrass weiter- bzw. zurückführt, nicht tatsächlich neu, sondern, im Sinne der Logik der Kulturindustrie, das Immergleiche im Gewand des Neuen (vgl. Adorno 1967). Tatsächlich verändern sich nicht vorrangig die grundsätzlichen Abläufe der Videospiele, sondern vor allem der Detailreichtum der Darstellung, die somit immer leistungsstärkere Computer fordert. Unterstützt wird diese These außerdem von der Praxis der Herstellerfirmen,

¹ Dittler 1993, 68: „So bleiben nur knapp 10% aller Spiele länger als ein Jahr im Sortiment der Anbieter, da mehr als die Hälfte des Umsatzes mit einem neu auf den Markt gekommenen Spiel innerhalb der ersten vier Wochen nach Markteinführung erzielt wird.“

² Z. B. de.rec.spiele.computer.adventure bzw. simulation, strategie, misc, rpg oder action.

³ Z. B. unter: <http://www.download.com>.

Sequels von erfolgreichen Spielen herzustellen⁴, sowie populäre Filme aufzugreifen und sie in ein Spiel umzuformen.

Eine Klassifizierung der heute existierenden Videospiele aufzustellen, bedeutet aber auch die beste Annäherung an den Gegenstand, denn solange die neuen Spiele das Wahrnehmungs- und Handlungsdispositiv nicht vollständig ändern, sondern es nur modifizieren, dient sie der genaueren Beschreibung eines Mediums, das sowohl Spiel als auch Erzählung sein kann.⁵

Ich werde im folgenden zunächst einige bestehende Klassifizierungen der Videospiele darstellen und daran anschließend einen eigenen Systematisierungsvorschlag vorstellen.

7.1 Hardwarekonvergenz

Eine noch immer gängige Kategorisierung der Videospiele ist die, die sich auf die Hardware bezieht. Jedoch erscheint es heute fast obsolet, eine Trennung der Spiele nach dem System, auf dem sie laufen, vorzunehmen; denn es gibt inzwischen Versionen von Computerspielen für Videospielekonsolen (z.B. MYST für die Sony Playstation), Konsolenspiele werden für Computer adaptiert (z.B. TOMB RAIDER von der Playstation für den PC), oder Spiele werden für mehrere Systeme gleichzeitig entwickelt (z.B. TOMB RAIDER II-IV). Die in der Entwicklungsgeschichte geltende Trennung zwischen Arcade- und Konsolenspielen, die eher auf Geschwindigkeit setzen, und Computerspielen, die langsamer waren und Geschichten favorisierten, ist inzwischen nicht mehr haltbar.

Vor dem Zusammenwachsen der Arcade-, Konsolen- und Computerspiele aber war die Trennung durchaus gerechtfertigt, denn die Technikkultur bedingte auch unterschiedliche Spiele. Als Ursache für diese Trennung können sowohl die Spielumgebung und die mit ihr einhergehende Spielsituation als auch Unterschiede in der Technik geltend gemacht werden.

Bis zum Anfang der 80er Jahre liefen Videospiele vor allem in Spielhallen. Der finanzielle Erfolg der in Spielhallen aufgestellten Arcade-Spiele ist davon abhängig, dass möglichst häufig Geld in sie hineingeworfen wird. Das kann zum einen dadurch erreicht werden, dass möglichst viele Spieler das Spiel spielen, zum

⁴ So gibt es z.B. inzwischen Tomb Raider IV, Command & Conquer III, Die Siedler III, Final Fantasy VIII.

⁵ Dass eine Klassifizierung auch das exemplarische Arbeiten ermöglicht, sei hier nur am Rande erwähnt.

anderen dadurch, dass ein Spieler möglichst häufig Geld nachwirft. Um den Spieler nicht zu schnell zu frustrieren, muss also in möglichst kurzer Zeit ein Erfolgserlebnis oder die Aussicht auf ein Erfolgserlebnis gegeben sein, die ihn dazu veranlasst, eine weitere Partie zu spielen. Ein solches Erfolgserlebnis zeigt sich schneller, wenn der Gesamtsieg in Teilerfolge aufgesplittet wird. Wenn z. B. die Möglichkeit besteht, das Teilergebnis in Zahlen auszudrücken und in High-Score-Listen festzuhalten.⁶ Auch die Möglichkeit zu sehen, wie einige, aber nicht alle Gegner verlieren, kann dazu anregen, auch noch die anderen besiegen zu wollen.

In Spielhallen herrscht eine unruhige Stimmung – Musik wird gespielt, Automaten piepsen, rattern und blinken. Sie bieten nicht die nötige Ruhe, um den Fortgang einer Geschichte zu verfolgen. Es sind nicht gerade Orte, an denen man stundenlang versucht, Rätsel zu lösen. In Spielhallen ist keine ganze Nacht Zeit, ein Spiel bis zu einem Ende durchzuspielen. Arcade-Spiele wurden, wenn sie erfolgreich waren, für den Heimgebrauch auf der Konsole in leicht abgewandelter Form adaptiert. Die Heim-Videospielkonsolen blieben in ihren Fähigkeiten jedoch weit hinter den Arcade-Maschinen zurück. Videospielen blieb eine Tätigkeit, die in der Öffentlichkeit stattfand.

Computerspiele, die zunächst vor allem *Text-Adventures* waren, haben ihren Ursprung in einer anderen Kultur. Diejenigen, die Zugang zu Computern hatten, waren Informatiker, also generell mit der Lösung von Programmieraufgaben betraut. Die Lösung von Rätseln in Spielen passt in diese Kultur. Steht der Computer zu Hause, so sind auch die Hektik und der Zeitdruck, die durch die Umgebung der Spielhalle hervorgerufen werden, verschwunden. Man hat Zeit, sich auf das Ende des Spiels zuzubewegen, kann den Spielstand speichern und braucht keine sofortige Befriedigung. In den 70er Jahren waren Heimcomputer noch nicht verbreitet, erst 1977 brachte Xerox den ersten PC heraus. Doch das Kosten-Nutzen-Verhältnis sprach noch bis zur Mitte der 80er Jahre gegen die Computer. Der Nutzen der damals neuen Technologie für den Privathaushalt war – bei einem relativ hohen Anschaffungspreis – nicht zu ersehen.

Im Laufe der 80er Jahre verschiebt sich das Verhältnis vom öffentlichen Spielen hin zum Spielen zu Hause. Dies ist der Reglementierung des Zugangs von Jugendlichen zu den Spielhallen zuzuschreiben (vgl. Myers 1990, 290f., Dittler, 1992, 29f.), aber auch den technischen Verbesserungen der Videospielkonsolen

⁶ Die High-Score-Listen sind in den Spielhallen schon durch den Flipper, der als einer der Vorläufer der Arcade-Spiele gilt, bekannt gewesen.

und Computer und nicht zuletzt den Preissenkungen der Computer und ihrer zunehmenden Popularität. Der erste erfolgreiche Heimcomputer war der Commodore 64, der 1982 auf den Markt kam. Er wurde an den Fernseher angeschlossen und vor allem zum Spielen genutzt (vgl. Hiebel 1997, 246).

Spielhallen spielen inzwischen für den Videospiegelmarkt nur noch eine untergeordnete Rolle, und eine Trennung und Klassifizierung der Videospiele in bezug auf die Hardware scheint aufgrund der Konvergenz der Techniken nicht als besonders vielversprechend.

7.2 Bestehende Klassifikationen von Videospiele

Eine der gängigen Klassifikationen von Videospiele ist die zweigliedrige Einteilung in Denk- und Geschicklichkeitsspiele (Mayer 1992, Stallabrass 1996, Fritz 1983/84⁷). Idealerweise erfordern die Denkspiele (logisches) Kombinationsvermögen und erlauben Zeit zum Nachdenken, sind also nicht zeitkritisch. Die Geschicklichkeitsspiele hingegen erfordern Auge-Hand-Koordination unter Zeitdruck. Diese Einteilung in Denk- und Geschicklichkeitsspiele setzt also bei den von den Spielern geforderten Fähigkeiten an.

Andere Klassifikationen setzen bei dem Zweck der Spiele an, was aber zumeist nur dazu führt, dass zwischen Lernspielen und anderen Spielen unterschieden wird (Dittler, 1992, 55f.⁸). Eine dritte Möglichkeit wäre die Klassifizierung in Hinblick auf die Wirkungen der Spiele auf die Spielenden, wie sie Fritz (1983/84) vorgenommen hat.

Die gängigste Klassifizierung der Videospiele ist jedoch eine Klassifizierung nach Genres, die auch als Unterklassifikation der Denk- und Geschicklichkeitsspiele vorkommt, und ihre weiteste Verbreitung in Videospielezeitschriften findet. Die Genreklassifizierungen der Videospiele dienen, wie die Genreklassifizierungen im Film, dazu, dem Spieler bzw. dem Zuschauer eine ungefähre Vorstellung von dem zu geben, was ihn erwartet. Die wissenschaftliche Genreforschung, wie sie beim Film vorhanden ist, fehlt in bezug auf die Videospiele allerdings noch. Die Videospielegenres sind also nicht als logisches Kategoriensystem zu verstehen, sondern vielmehr als Kürzestbeschreibungen der Spiele. Dies wird durch einen Blick auf die Klassifikationen in Videospielezeitschriften offensichtlich. Sie vermitteln kaum den Eindruck, sich in einem wohlgeordneten Klassifikationssystem zu bewegen:

⁷ Fritz nennt sie „Köpfchen- und Knöpfchenspiele“.

⁸ Einen Überblick über weitere Kategorisierungsversuche gibt Dittler (1992, 54-64).

„Action-Racer, 3-D-Jump'n-Run (Hüpfspiel), Rennspiel, Action-Adventure, Action, Jump'n-Run, 3-D-Beat'em-Up, Action-Rennspiel, Sportspiel, Echtzeit-Strategie, 3-D-Shooter (Ballerspiele), Actionspiel, 3-D-Action-Adventure, Action/Wirtschaft, Mixtur, Rundenstrategie, 3D-Rollenspiel, 3D-Adventure, Online-Rollenspiel, Renn-Simulation, Infotainment, Strategie“⁹

Überschneidungen sind hier unübersehbar. Insbesondere die Kategorie „Action“ ist auf fast alle Spiele anzuwenden. Desweiteren stehen Mischformen neben „reinen“ Formen. Bei einigen Spielen werden Spezifizierungen hinzugefügt, bei anderen nicht. Spezifizierungen, die den Darstellungsmodus betreffen (3D), stehen neben solchen, die sich auf die Zugangsweise beziehen (Online).

Beim Versuch, Grundkategorien aufzuspüren, lässt sich jedoch feststellen, dass es hier ungefähre Verbindlichkeiten gibt.

Beat'em-Up, *Jump'n-Run*, *Shooter*, *Sportspiele*, *Rollenspiele*, *Adventures*, *Simulationen* und *Strategie* sind die Grundkategorien, auf die man mit Hilfe der Zeitschriften stößt. Herz (1997, 27-31) gibt eine ähnliche Klassifizierung an, sie unterscheidet:

Adventure, *Fighting*, *Puzzle*, *Role-Playing*, *Simulations*, *Sports*, *Strategy*.

Ihr *Fighting* entspricht dabei dem *Beat'em-Up*. *Jump'n Run* und *Shooter* ordnet sie mehr oder weniger dem *Adventure* unter. Eine Kategorie, die nur bei Herz vorkommt, ist das *Puzzle*. Diese Kategorie beschreibt Spiele, bei denen man mit virtuellen Gegenständen hantiert und diese zusammensetzen muss, wie es z. B. bei TETRIS der Fall ist. Es geht nicht darum, Rätsel zu lösen.

Ähnlich, aber mit anderen Inhalten besetzt, stellt sich die Klassifizierung der „Computer Gaming World“ (1989, 64, zit. nach Myers 1990, 293) dar:

„*Strategy*. Games that emphasize strategic planning and problem-solving.

Simulation. Games based on first-person perspectives of real world environments.

Adventure. Games that allow you to take your alter ego through a storyline or series of events.

Role-Playing Adventure. Adventure games that are based on character development (usually involving attributes).

Wargames. Simulations of historical or futuristic warfare from a command perspective.

Action/Arcade. Computer games that emphasize hand-eye coordination and reflexes.“

⁹ Diese Sammlung ist zusammengestellt aus: *Play Station Magazin*, *Power Play* und *Maniac*. Doch nicht nur kommerzielle Zeitschriften arbeiten mit solchen Genrekategorien. Auch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), die die Alterseinstufungen für den deutschen Markt ausgibt, arbeitet mit ähnlichen Genres. Die Genres aller 1998 geprüften Titel werden angegeben mit: „Simulation allg., Simulation militär., Arcade, Adventure, Sportspiele, Strategie militär. Management, Denkspiele, Rollenspiele, Erotik, Jump'n Run, 3-D Action, Edutainment, Infotainment, Sonstiges.“ (Faltblatt: USK extra '99). Interessant sind auch die Kategorien, die man unter <http://www.pcggame.com> findet.

Wenn man ein Genre als über „wiederkehrende Erzählmuster, Themen und Motive“ (Winter, zit. nach Hickethier 1996, 199) definiert ansieht, so lässt sich feststellen, dass die Genreeinteilungen der Videospiele vor allem den ersten beiden dieser Kategorien Rechnung tragen. Die Bezeichnungen *Jump'n-Run*, *Beat'em-Up*, *Shooter*, *Fighting*, *Puzzle* orientieren sich an den Handlungsmustern im Spiel, also an der Inhaltsebene, d. h. an dem, was bzw. wodurch erzählt wird. Die Kategorien *Action/Arcade* und *Strategy* in der „Computer Gaming World“ orientieren sich an den von den Spielern geforderten Fähigkeiten. *Adventure* beschreibt in diesem Fall eine bestimmte Erzählweise. *Wargames* und *Sportspiele* können als thematische Klassifizierung bezeichnet werden. Motive, als visuelle Muster verstanden, werden in den Klassifizierungen weitestgehend ausgespart.

Die Klassifikation der *Computer Gaming World* weist aber ein der filmischen Genreklassifikation fremdes Merkmal auf, nämlich die Perspektive. Sie kommt hier zweimal vor, als „first-person perspective“, die der subjektiven Perspektive entspricht, und als „command perspective“, die einer bestimmten Form der objektiven Perspektive entspricht. Diese beiden Angaben reichen jedoch nicht aus, um die Perspektiven ausreichend zu beschreiben. Eine systematische Einteilung der Spiele erfordert genauere Beschreibungen der Perspektiven wie auch der spielerischen Handlungen und der Handlungsposition.

Der folgende Systematisierungsvorschlag wird ausgehend von den bestehenden Genreeinteilungen zunächst Gruppen bilden, die dann in Hinblick auf die Handlungsposition, die Beobachtungsperspektive und eine mögliche Geschichte beschrieben werden. Damit sollen und können – schon ihres praktischen Nutzens wegen – die Genres keineswegs abgelöst werden, hier geht es jedoch um eine systematische Beschreibung der Videospiele.

7.3 Gruppierung der Videospiele nach Handlung und Perspektive

7.3.1 Kämpfen

Beat'em-Ups, *Jump'n-Runs* und *Shooters* (im Deutschen finden sich manchmal die Bezeichnungen *Prügelspiele*, *Hüpfspiele* und *Ballerspiele*) bezeichnen Spiele, bei denen ein Avatar auf Gegner trifft. Diese Gegner werden entweder verprügelt (*Beat'em-Ups*, z.B. *TEKKEN*), sie werden vernichtet, indem der Avatar auf sie springt, oder sie werden umgangen, indem der Avatar vor ihnen wegrennt

(*Jump'n-Runs*, z.B. MARIO BROTHERS) oder sie werden erschossen (*Shooter*, z.B. ALIEN-TRILOGIE). Die Klassifikation und Benennung der einzelnen Spiele setzt also bei den Handlungen an, die in der Spielwelt oder Diegese ausgeführt werden.

Die drei Genres können aus mehreren Gründen in einer Gruppe zusammengefasst werden:

1. Die dargestellte Handlung hat das gleiche Ziel: Es geht darum, einen oder mehrere Gegner zu besiegen. Nach der Cailloisschen Kategorisierung tritt der Spieler hier also in einen Wettkampf ein. Zumeist handelt es sich dabei um einen Kampf auf Leben und Tod des Avatars, wobei ein Leben nicht absolut gesehen werden kann, denn oftmals hat der Avatar mehrere Leben und kann auch im Verlauf des Spiels weitere Leben dazugewinnen.
2. In der oben aufgeführten Unterscheidung zwischen Denk- und Geschicklichkeitsspielen fallen diese Genres in die Rubrik Geschicklichkeitsspiele, denn der Computer berechnet die Eingaben des Spielers, der den Avatar führt, in Echtzeit. Der Spieler muss also Geschick bei der Eingabe entwickeln. Dies bringt uns zu den Gemeinsamkeiten in der Handlungsposition. Sie ist in diesen drei Genres *zentriert*, da ausgehend von einer eindeutig lokalisierbaren Position innerhalb der Diegese gehandelt wird. Und kann als *direkt* bezeichnet werden, da die Eingaben des Spielers in Echtzeit umgerechnet werden und keine Befehlsstruktur während des Spiels zu erkennen ist. In Hinblick auf diesen zweiten Punkt ist auch TOMB RAIDER, das gemeinhin als *Action-Adventure* bezeichnet wird, dieser Gruppe zugehörig.

Unterschiede zwischen den drei Genres zeigen sich jedoch in den Mitteln, die zum Besiegen des Gegners zur Verfügung stehen, und – im Zusammenhang damit – in der unterschiedlichen Beobachtungsposition, außerdem in der Zeichnung der Umgebung, in der die Spielhandlungen ablaufen, und im Vorhandensein einer Geschichte.

In den *Shootern* wird, wie der Name schon sagt, geschossen. Es werden Waffen verwendet, um die Gegner zu töten. Dies können in einer Variante des *Shooters* Handfeuerwaffen sein, die der Avatar trägt. Eine andere Variante besteht im Weltraumkampfspiel, bei dem von einem Flugzeug aus gegnerische Flugzeuge abgeschossen werden. In dieser Variante sind keine einzelnen Figuren als Gegner zu erkennen, vielmehr handelt es sich um einen Kampf zwischen Maschinen.

Beat'em-Ups und *Jump'n-Runs* verwenden den Körper des Avatars als Waffe. *Beat'em-Ups* haben ihr Vorbild in asiatischen Kampfsportarten. In Kämpfen ohne Waffen – zumeist Mann gegen Mann (oder auch Frau gegen Frau) – wird der Sieger ermittelt. Hierzu muss ein Avatar visualisiert werden. *Jump'n-Runs* brauchen ebenfalls die Abbildung des Körpers eines Avatars, damit dieser auf Gegner springen kann, um sie zu besiegen. Neben dem Kampf mit den Gegnern nimmt in *Jump'n-Runs* das Durchqueren der dargestellten Umgebung einen großen Teil des Spielgeschehens ein, dafür wird ebenfalls der Körper des Avatars eingesetzt.

Die Art der Werkzeuge, die zum Kampf benutzt werden, hat Auswirkungen auf die möglichen Darstellungsweisen des Spielgeschehens: Der *Shooter* ermöglicht eine objektive Beobachtungsperspektive, eine halbsubjektive Perspektive, in der der Avatar wie Lara Croft abgebildet wird, aber auch eine subjektive Perspektive, wie sie anhand von *DOOM* dargestellt wurde. Auch die *Weltraumshooter* arbeiten mit einer subjektiven Perspektive, denn es wird kein Avatar abgebildet, sondern ein Blick aus dem Cockpit hinaus: Um einen Blickpunkt in der Mitte des Monitors zentriert werden das Cockpit und das Geschehen im Weltraum abgebildet (vgl. Abb. 7.1). Der Blick wird dadurch, noch stärker als in den *Ego-Shootern*, zum Blick einer Maschine, so dass sich subjektive und objektive Perspektive einander annähern.



Abb. 7.1: REBEL ASSAULT II

Beat'em-Ups und *Jump'n-Runs* brauchen, wie oben gesagt, den ganzen Körper des Avatars im Bild, da er das Werkzeug darstellt. Die subjektive Perspektive ist in diesen Genres also nicht möglich. Heute wird in *Jump'n-Runs* zumeist die

halbsubjektive Perspektive benutzt, während *Beat'em-Ups* mit einer objektiven, aber bewegten Perspektive arbeiten.

Die drei Genres unterscheiden sich, wie gesagt, weiterhin durch die Umgebung und die Art der Gegner.

Shooter spielen zumeist in futuristischem Ambiente, entweder direkt im offenen Weltraum, wo Flugmaschinen gegeneinander antreten, oder in Gängen und Höhlen, in denen die Gegner abgeschossen werden müssen. Die Gegner können dabei Soldaten, menschenähnliche Kreaturen oder Monster aller Art sein.

Die *Jump'n-Runs* tendieren zu einem märchenhaften Phantasieambiente. Die Avatare sind niedliche Figuren, die es mit ebensolchen Gegnern zu tun haben. Menschliche Gegner kommen fast gar nicht vor. Bei SUPER MARIO 64 ist die Spielwelt bevölkert von gefährlichen Fliegenpilzen, fleischfressenden Blumen, Bomben, die auf zwei Füßen durch die Gegend hoppeln, und ähnlichem.

Durch die Art der Welt- und Figurenzeichnung liegt die Altersempfehlung bei *Jump'n-Runs* niedriger als bei *Shootern*. Auch der Tod des Gegners oder des Avatars wird hier nicht so dezidiert gezeigt wie in den *Shootern*. In *Jump'n Runs* fließt niemals Blut, die Gegner lösen sich einfach auf. Zu der eher freundlichen Stimmung der *Jump'n Runs* trägt auch die Musik bei, die in diesem Genre eher gleichbleibende nette Untermalung bietet, und nicht, wie in *Shootern*, zur Spannungssteigerung eingesetzt wird.



Abb. 7.2: SUPER MARIO 64

Bei *Beat'em-Ups* finden die Hauptaktionen, d. h. die Kämpfe, oftmals in einer Arena statt, die in unterschiedliche Umgebungen verlegt werden kann. Sie stellt in *Beat'em-Ups* vor allem den Hintergrund dar. Wichtiger sind bei diesen Spielen die

Gegner und der vom Spieler ausgewählte Kämpfer. Der Avatar ist eine menschliche oder menschenähnliche Figur, während die Gegner sowohl menschliche als auch unterschiedlichste monströse Züge tragen können.

Beat'em-Ups verzichten zumeist auf eine die Handlungen motivierende Geschichte.¹⁰ Sie sind Spiele der Attraktionen, bei denen die Kämpfe im Vordergrund stehen.¹¹

Jump'n-Runs und *Shootern* wird heute zumeist noch eine Hintergrundgeschichte beigegeben, durch die die Spielhandlungen motiviert werden. Ich habe dies oben anhand von *DONKEY KONG* und *DOOM* erläutert. Der Grad der Ausgefeiltheit der Geschichte variiert dabei enorm. Teilweise gerät sie, wie bei *DOOM*, tatsächlich in den Hintergrund. Hier sind die möglichen Erzählhandlungen des Avatars und auch die verschiedenen Ereignisse sehr zurückgenommen. Der Avatar läuft¹² und schießt, und das Treffen eines Gegners stellt ein Ereignis dar. Dadurch ähneln sich Spiele wie *DOOM* den Sportspielen an, da vor allem die Trefferquote gezählt wird. Auf der anderen Seite aber spielen die Umgebung und die Perspektive eine sehr große Rolle, es ist keineswegs beliebig, wo geschossen wird. Die Narrationstätigkeiten des implizierten Autors I (des implizierten „Schöpfers“), d.h. Weltgestaltung und Bildgestaltung, treten also in den Vordergrund.

Andere *Shooter*, wie z.B. *REBEL ASSAULT* II das sowohl Weltraumkampfsequenzen als auch Bodenkampfsequenzen enthält, arbeiten mit ausgeprägteren Geschichten, die vor allem in den Zwischensequenzen vorwärtsgetrieben werden und jedes neue Level neu motivieren. *REBEL ASSAULT* II eines von mehreren *STAR WARS* Spielen, enthält eine lange animierte Einführungssequenz, die die Situation der Rebellen und des Imperiums umreißt. Ebenso enthält jedes Level eine mehrminütige Einführung. Die Spielsequenzen bestehen, ebenso wie bei *DOOM*, aus zwei verschiedenen Tätigkeiten – aus schießen und fliegen bzw. in den Bodensequenzen aus schießen und ducken.

In *Jump'n-Runs* haben die Handlungsmöglichkeiten des Avatars eine größere Spannbreite. Aber auch hier variiert die Ausgefeiltheit der Geschichte.

¹⁰ Eine Ausnahme bildet das Spiel *STREET FIGHTER* und seine Nachfolger. Hier werden die Kämpfe, wie der Name sagt, auf die Straße verlegt.

¹¹ Im Film, in dem die Geschichte traditionell stärker ausgeprägt ist, als in Spielen, kann bei Filmen mit dem Thema Kampfsport eine analoge Entwicklung beobachtet werden. Die sog. „Hongkongfilme“, wie z.B. *ONCE UPON A TIME IN CHINA* (Hongkong 1991, Tsui Hark) und seine Sequels, stellen das Spektakel der Kampfszenen in den Vordergrund, während die Geschichte auf ein Rudiment zusammenschrumpft.

¹² Der imaginierte Avatar in *DOOM* nimmt auch Gegenstände auf, dies tut er jedoch, indem er sie überläuft.

Entscheidend für die Gruppierung war jedoch, dass die Handlungen, die innerhalb des Spielgeschehens ausgeführt werden, auf eine innerhalb der Spielwelt positionierte Quelle zurückzuführen sind. Diese Quelle wird in *Jump'n-Runs* und *Beat'em-Ups* auf dem Monitor als Avatar repräsentiert. Bei *Shootern* kann es einen Avatar geben, es ist aber auch nur die Repräsentation durch Hand und Waffe möglich oder eine nicht sichtbare Handlungsquelle, die aber aufgrund der Perspektive geortet werden kann. Eine solche eindeutig lokalisierbare Handlungsquelle innerhalb der Diegese wurde mit dem Terminus *zentrierte Handlungsposition* belegt.

7.3.2 Wettkampf (Sport treiben)

Video-Sportspiele umfassen Simulationen von Sportspielen, seien es Autorennen, Motorradrennen, Fußball, Tennis, Golf, Basketball oder Snowboarden, selbst das Angeln wird von den Videospielen nicht vergessen.

Auto- und Motorradrennen nehmen in dieser Gruppe eine größere Untergruppe ein, die außerdem noch um Rennspiele mit fiktiven Fahrzeugen erweitert wird. Rennspiele haben schon ein relativ hohes Alter, denn auch mit einem weniger leistungsstarken Computer ist es möglich, Maschinen (seien es Flug- oder Fahrzeugmaschinen) darzustellen und gegeneinander antreten zu lassen. Die Darstellung von menschlichen Körpern, mit denen Sport getrieben werden kann, erfordert eine weitaus höhere Leistungsfähigkeit der Computer. Im Laufe der Zeit näherte sich die Darstellung immer mehr einem Fotorealismus an. Während man in den 70er Jahren das Fahrzeug eher errahnen denn sehen konnte, wird in Bezug auf die neueren Rennspiele, wie auch in anderen Sportspielen, vor allem von ihrem Detailreichtum berichtet.¹³

Sportspiele stellen einen regelhaften Bewegungsablauf in einer fest umrissenen Umgebung dar. Die Video-Sportspiele, die diese Sportspiele adaptieren, adaptieren auch deren Bewegungsabläufe und Umgebung: Sie zeigen Sport in Sportstätten. Im Sport steht im Gegensatz zu einer Geschichte nicht die Regelverletzung

¹³ In fast jedem Spiele-Test liest man Beschreibungen wie: „TV-like. Die hochauflösende Darstellung der Rennstrecken ist beeindruckend [...]. Vor allem der von Palmen gesäumte australische Kurs ‚Surfers Paradise‘ ist ein Augenschmaus allererster Güte.“ (*Das offizielle Playstation Magazin*, 4/98, 56 über NEWMAN HAAS RACING (Psygnosis)), oder: „Das allererste grafische Detail, das bei Spielbeginn positiv auffällt, ist die enorme Größe der Spieler. Die sehr gute Darstellung wird durch die natürlichen Bewegungen und die perfekt nachgebildeten Gesichter abgerundet. Diese Detailwut geht sogar soweit, daß auch Schweißbänder, Knieschützer und Sportbrillen klar zu erkennen sind. Lediglich Dennis Rodmans Tätowierungen wurden außen vor gelassen.“ (*Das offizielle Play Station Magazin*, 4/98, 87 über NBA PRO '98 (Konami)).

oder die Überschreitung einer Grenze im Vordergrund, sondern die Regelhaftigkeit. Sport zeichnet sich also nicht dadurch aus, dass eine Grenze überschritten wird, sondern dadurch, dass man sich innerhalb der Grenzen auf eine in den Spielregeln festgeschriebene Weise verhält. Sie garantieren, dass dazwischen viel passiert, sich aber nichts ereignet, denn die Regeln schließen etwas neues aus. Zwar ähnelt der Ablauf einiger Sportarten der Form der klassischen Geschichte, z. B. Start - Rennen - Ziel. Es ist jedoch so, dass sich das sportliche Geschehen nur im Mittelteil abspielt und Start und Ziel notwendige Begrenzungen darstellen. Start und Ziel oder auch Anfangs- und Endpunkt sind regelhaft in den Sport eingeschrieben.¹⁴ Diese Regelhaftigkeit, gepaart mit den Wiederholungen der Bewegungsabläufe (die sich in jedem Spiel finden), grenzt die Video-Sportspiele von narrativen Videospieldgenres ab. Doch kann auch hier die Regelhaftigkeit so weit aufgebrochen werden, dass sich eine Geschichte entwickelt, dann handelt es sich allerdings nicht mehr um Sportspiele, sondern wahrscheinlich um eine Art Spiel, die dem *Jump'n-Run* oder dem *Shooter* ähnelt. Die *Beat'em-Ups* sind generell den Sportspielen zuzuordnen.

Auch wenn Sportspiele nicht narrativ sind, so besitzen sie eine Handlungsposition und eine Beobachtungsperspektive. Je nachdem, um welche Sportart es sich handelt, lenkt der Spieler eine ganze Mannschaft oder einen einzelnen Sportler. So variieren sowohl die Handlungsposition als auch die Beobachtungsperspektive. Bei Mannschaftssportarten überwiegt die *objektive Beobachtungsperspektive*, die noch bis zum Anfang der 90er Jahre, z.B. bei *WORLD CUP ITALIA '90* (Sega, 1990), eine Aufsicht war. Allerdings ist die virtuelle Kamera beweglich geworden und zeigt nicht mehr wie bei *ATARI-FOOTBALL* das ganze Spielfeld, sondern nur noch den Ausschnitt, in dem sich der Ball befindet. Zusätzlich informiert ein kleines Fenster über die Positionen aller Spieler. Wie alle Sportspiele nähern sich auch neuere Fußballspiele mit der Beobachtungsperspektive immer mehr der Fernsehästhetik an, behalten aber die objektive, auf den Ball konzentrierte Perspektive bei.

Der Spieler, den der Videospieleger gerade bedienen kann, wird in Mannschaftssportarten markiert. Die Handlungsanweisungen erfolgen dann direkt. Die abgebildeten Spieler ändern durch Betätigung der Richtungstasten die Richtung, in die sie laufen, und reagieren auch direkt auf die Aufforderung zur Ballabgabe.

¹⁴ Eine genauere Darstellung dieses Sachverhalts findet sich in Neitzel (1999).

Die Handlungsposition ist also *direkt*, aber *zerstreut*, denn es ist im Gegensatz zu den *Jump'n Runs* nicht ein Avatar, sondern der verallgemeinerte Andere, der als Avatar dient. Dadurch dass dieser verallgemeinerte Andere, also die Mannschaft, sich innerhalb der Spielwelt befindet, liegt auch die Handlungsposition *innen*.

Einige Mannschaftssportspiele verfügen über eine sogenannte „Managerfunktion“ (Maniac), d. h. es kann nicht nur das Geschehen auf dem Spielfeld, z. B. dem Fußballfeld, bestimmt werden, sondern es können auch Spielertransfers und Verkäufe vorgenommen werden. Die geschäftliche Seite des Sports wird einbezogen, so dass hier eine Verbindung zu den *Simulationen* (vgl. den nächsten Abschnitt) besteht. In diesen Teilen der Spiele liegt analog zu den *Simulationen* eine andere Handlungsposition vor.

Einzelsportarten bieten eine *zentrierte, direkte* Handlungsposition, die *innen* liegt. Entweder wird ein menschenähnlicher Avatar gesteuert oder eine Maschine. Einzelsportarten, bei denen es auf Geschicklichkeit ankommt, wie z. B. das Snowboarden, bevorzugen, wie die *Beat'em-Ups* und die *Jump'n-Runs*, *objektive* oder *halbsubjektive* Beobachtungsperspektiven.

Rennspiele bieten eine subjektive Beobachtungsperspektive oder eine objektive Verfolgerkamera, diese wird z.B. bei Unfällen oft automatisch in eine objektive Aufsicht schräg von oben umgestellt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass bei Sportspielen alle Handlungspositionen und Beobachtungsperspektiven vorkommen, die Spiele aber nicht narrativ sind.

7.2.3 Konstruieren und Zerstören: Simulation, Puzzle, Strategie

Simulationen, Strategiespiele und Puzzles werden zumeist in die Kategorie der Denkspiele eingeordnet. Tatsächlich spielt die Geschicklichkeit des Spielers bei einigen von ihnen keine Rolle, denn er muss nicht in einem bestimmten Moment eine bestimmte Tastenkombination drücken, um den Avatar über einen Vorsprung springen oder „die Kurve kriegen“ zu lassen. Das Puzzlespiel TETRIS wird allerdings im Verlauf des Spiels so schnell, dass auch hier eine enorm hohe Auge-Hand-Koordinationsfähigkeit gefordert wird.

Eindeutiger ist eine Gruppierung aufgrund des Ziels der Spiele sowie nach Handlungsposition und Beobachtungsperspektive – doch zunächst einmal eine kurze Beschreibung:

Die Genrebezeichnungen *Puzzle*, *Simulation* und *Strategiespiel* beziehen sich weder auf die Handlungen eines Avatars auf dem Bildschirm noch auf die dargestellte Welt, sondern auf die hinter dem Bildschirmgeschehen stehende Strategie bzw. auf ihr Verhältnis zur außerspielerischen Welt, sie simulieren ein Geschehen.¹⁵

Die Grundform eines Puzzles ist im vorhergehenden Kapitel anhand von TETRIS beschrieben worden. *Puzzles* werden nicht näher beschrieben, weil sie explizit nicht narrativ sind.

Mit dem Begriff *Simulation* werden Spiele bezeichnet, die eine wirtschaftliche Situation simulieren. Der wirtschaftliche Aspekt steht im Vordergrund, so dass *Simulationen* auch Wirtschaftsspiele genannt werden könnten. Z. B. muss der Spieler Städte bauen und sie so leiten, dass sie wachsen können, die Bürger zufrieden sind und die Umwelt nicht verschmutzt wird (z. B. SIM CITY). Es gilt, die richtigen Gebäude an den richtigen Plätzen zu errichten, eine Infrastruktur herzustellen und mit dem vorhandenen Geld zu wirtschaften. Doch nicht nur Städte können gebaut werden, auch Vergnügungsparks (ROLLER COASTER TYCOON oder Krankenhäuser (THEME HOSPITAL Potentiell kann der Aufbau eines jeden „wirtschaftlichen Organismus“ simuliert werden. Wie bei TETRIS geht es dabei darum, ein Gleichgewicht zwischen Werden und Vergehen herzustellen. Bei den *Simulationen* allerdings müssen erheblich mehr Variablen mit einbezogen werden, nicht nur die Geschwindigkeit und die Form der fallenden Figuren. Auch bei *Simulationen* steht die Entwicklung einer Strategie im Vordergrund, allerdings eine ökonomische Strategie und nicht, wie bei den *Strategiespielen*, eine kriegerische.

Im Gegensatz zu den konkreten Handlungen, die in den Spielen der ersten und zweiten Gruppe im Vordergrund stehen, bezeichnet eine Strategie keine bestimmte Handlung, sondern einen Plan für auszuführende Handlungen. Der Begriff *Strategiespiel* ist aber auch euphemistisch, denn bei *Strategiespielen* handelt es sich immer um kriegerische Szenarien. Es geht – je nach Schwerpunkt – um die Besiedlung bzw. Eroberung großer Landmassen. Teilweise muss dies unter Zeitdruck geschehen, da der Gegner selbst angreift.

¹⁵ Sportspiele oder Simulationen von anderen Spielen, die ebenfalls ein außerspielerisches Geschehen simulieren, werden nicht als *Simulation* bezeichnet.

Der Übergang von *Simulationen* zu *Strategiespielen* ist fließend. *Simulationen* werden zu *Strategiespielen*, wenn Gegner hinzukommen. So wird das Spiel DIE SIEDLER unter Strategie verbucht, obwohl es in den ersten zwei Leveln gar nicht darum geht, Krieg zu führen, sondern darum, auf einer unbewohnten Insel eine Zivilisation aufzubauen, die Bestand hat. Auf den nächsten Leveln der SIEDLER zeigt sich, wie gut gewirtschaftet wurde, denn dann muss die Zivilisation gegen feindliche Stämme verteidigt und deren Gebiet erobert werden. Dazu sind Rohstoffe und eine Infrastruktur nötig.

Die klassischen *Strategiespiele* beruhen von vornherein auf kriegerischen Szenarien. So geht es z.B. bei COMMAND & CONQUER darum, eine feindliche Gruppe von Terroristen/bzw. regierungstreuen Truppen (der Spieler ist frei, die Seite zu wählen) zu besiegen, weil sie droht, die Weltherrschaft zu übernehmen. Zu diesem Zweck werden Truppen verschoben, Angriffe ausgeführt, aber auch eine Basisstation aufgebaut, d. h. gesiedelt.

Die Handlungen, die in der Spielwelt ausgeführt werden, bewegen sich zwischen Konstruktion und Destruktion. Die Spiellandschaft ist insofern wichtig, als dass sie der Gegenstand ist, der behandelt wird. Im Gegensatz zu der ersten und zweiten Gruppe von Spielen findet hier nicht die Handlung einer Person in einer Umgebung statt, vielmehr wird die Umgebung erst aufgebaut oder zerstört.

Die Beobachtungsperspektive ist bei *Simulationen* und *Strategiespielen* objektiv, da es innerhalb des Spiels keinen Handlungsträger gibt, an den sie gekoppelt ist. Sie ist vielmehr auf den Raum gerichtet, mit dem umgegangen wird. Die Perspektive bietet die Übersicht über die zu bearbeitenden Landmassen und wird ergänzt durch diverse Zusatzfenster, die statistische Angaben über die Bevölkerungszahl, eroberte Gebiete, militärische und andere Ressourcen bieten. Es ist weniger die Perspektive vom Feldherrnhügel aus, als vielmehr die, die eine technisch gut ausgerüstete Kommandozentrale bietet. Diese Position ist oben als „command perspective“ bezeichnet worden, manchmal findet man aber auch den Ausdruck „god-like-position“¹⁶. So bekommt der Spieler in dem Simulations-/Strategiespiel POPULOUS (Bullfrog, 1989) tatsächlich die Rolle von Gott zugewiesen, der seinen Kreaturen ein gutes Leben bieten muss, damit sie auch weiterhin an ihn glauben und sich nicht auf andere Götter besinnen.

Im Gegensatz zu *Simulationen*, in denen von Anfang an das ganze Gebiet – zumeist von oben oder schräg von oben – abgebildet ist, muss sich der Spieler

¹⁶ So Herz (1997, 31): „You are an actual, card-carrying deity who has to throw his weight around with strategic earthquakes and plagues while viewing the whole playing field from an omniscient Judeo-Christian Sky God perspective.“

den vollständigen Überblick in *Strategiespielen* zumeist erst erarbeiten. Nur das von den eigenen Truppen gehaltene Gebiet ist zu sehen. Was im fremden Territorium vor sich geht, sieht man nicht. Der Monitor ist an diesen Stellen schwarz. Das eigene Gebiet kann erweitert werden, indem Truppen „blind“ ausgeschickt werden oder „Erkunder“ beauftragt werden (DIE SIEDLER) bzw. eine Radarstation o. ä. gebaut wird (COMMAND & CONQUER). Das Radarbild erscheint jedoch nicht auf dem Hauptbildschirm, sondern in einem separaten Fenster. Auf dem Hauptbildschirm wird die Umgebung erst sichtbar, wenn „eigene Leute“ dort hingeschickt werden. Während die Perspektive in den Simulationen also von Anfang an „gottähnlich“ ist, wird sie es im Strategiespiel erst im Laufe des Spiels.

Die Übersichtsperspektive korrespondiert auch mit den Handlungsmöglichkeiten des Spielers. Die Handlungsposition in bezug auf die Spielwelt ist, da es keinen Stellvertreter gibt, dessen Handlungen der Spieler lenkt, nicht zentriert. Ich möchte sie vielmehr eine *zerstreute* Handlungsposition nennen, denn die Handlungen setzen parallel zueinander an verschiedenen Stellen an. In *Simulationen* verläßt der Erzähler seine Position. Er erzählt nicht mehr die Geschichte eines einzelnen, sondern übernimmt die Handlungen des „Schöpfers“, indem er eine Welt gestaltet. In den *Strategiespielen* erobert er sich diese Position, er schreibt also, da sich dieser Prozess in der Zeit vollzieht, Geschichte. Das Machtpotential des implizierten Autors II ist in diesem Sinn in *Strategiespielen* und *Simulationen* höher als in den Spielen der ersten und zweiten Gruppe.¹⁷ Dadurch, dass in *Strategiespielen* nicht *eine Geschichte*, sondern Geschichte geschrieben wird, wird sozusagen die narrative Gattung gewechselt, das Vergleichsobjekt kann nicht mehr die fiktionale Erzählung sein, sondern die (narrative) Geschichtsschreibung.¹⁸

Die einzelnen Handlungen werden vom Programm zum Teil selbständig ausgeführt. So ist es bei den SIEDLERN nur nötig, den Befehl zum Bau z. B. einer Holzfällerhütte zu geben, sie wird dann von den Siedlern automatisch gebaut, danach zieht der Holzfäller ein und beginnt seine Arbeit: Er fällt so lange Bäume, bis es keine mehr gibt. Deshalb ist es sinnvoll, parallel zum Holzfäller auch noch einen Förster anzusiedeln, usw. Die Handlungen des implizierten Autors II bestehen in den Strategie- und Simulationsspielen darin, Anweisungen zu geben. So werden in COMMAND & CONQUER z.B. einzelne Soldaten oder Panzer durch Anklicken ausgewählt, die Auswahl wird mit einem „Jawohl, Sir!“ beantwortet. Danach wird der Ort, an den sie sich begeben sollen, durch anklicken ausgewählt,

¹⁷ Da es das Machtpotential des implizierten Autors II ist, ist auch sein Machtpotential vom Spiel impliziert.

¹⁸ Ich werde darauf im Abschnitt 7.4.1.2 zurückkommen.

es ertönt ein „Breche auf!“. Die Befehlsstruktur ist hier in die Geschichte eingelassen.

Der implizierte Autor II spielt nicht über einen Erzähler, der direkt bedient wird, mit, sondern nur indirekt über Befehle. Man kann die Handlungsposition also als *indirekt* bezeichnen. Der implizierte Autor II kann eine unvollkommene Welt bauen oder die Schlacht verlieren, niemals aber sein Leben.

In Strategiespielen und Simulationen ist der Spieler Befehlsgeber für eine ganze Zivilisation. Durch die Fiktion wird ihm zumeist eine bestimmte Rolle im Spiel zugewiesen, z. B.: „Sie sind der Kommandeur der Truppen, erobern Sie das feindliche Gebiet.“ Die Handlungsposition wird durch diese Rollenzuweisung in das Spiel hineinverlegt. Der Kommandeur agiert nicht direkt im Kampf, sondern als Befehlsgeber hinter den eigenen Linien, aber dennoch bekleidet er eine diegetische Position. Die Handlungsposition liegt also *innen*, es ist eine *intradiegetische* Position. Wird keine solche Rollenzuweisung vorgenommen, so liegt die Handlungsposition *außen*, sie ist *extradiegetisch*.

Puzzles (z.B. TETRIS) verhalten sich in bezug auf die Beobachtungsperspektive ebenso wie die Simulationen und Strategiespiele. In bezug auf die Handlungsposition gibt es jedoch Unterschiede. Die Handlungsposition wird durch keine Fiktion in das Spielgeschehen hineinverlegt, ist also *extradiegetisch*. Von dieser Position aus hantiert der Spieler *direkt* mit den abgebildeten Gegenständen. Da es keinen Stellvertreter gibt, ist die Handlungsposition *zerstreut*.

7.3.4 Erkunden: Adventures und Rollenspiele

Rollenspiele und *Adventures* weisen in der Bezeichnung keinen Hinweis auf die auszuführenden Handlungen auf. Sie werden hier aufgrund ihrer ähnlichen Handlungsposition und Beobachtungsperspektive in einer Gruppe behandelt.

Adventures, die heute zumeist *Grafik-Adventures* sind, entstanden, wie oben angesprochen, aus den *Text-Adventures*.

Kämpfe um Leben und Tod oder um die bessere sportliche Leistung, die in den bisher genannten Genres im Vordergrund stehen, werden in den *Adventures* eher vernachlässigt. Dies ist auf den Ursprung der *Adventures* zurückzuführen, denn der Kampf ist eine körperbetonte Handlung, die sich durch Text zwar beschreiben lässt, an der man aber über den Text nur schwer teilnehmen kann.

Die neueren *Grafik-Adventures* werden zum Teil auch mit Kampfsequenzen versehen (z. B. BLADE RUNNER). Die Tendenz, den Kampf in den Hintergrund zu stellen, aber ist erhalten geblieben.

In den *Adventures* werden unbekannte Situationen und Umgebungen untersucht. Es geht vor allem darum, Rätsel zu lösen, um seinen Weg durchs Terrain fortzusetzen oder herauszufinden, was passiert ist. Und zwar, indem man Gegenstände einsammelt und sie an anderen Stellen wieder einsetzt oder Passanten befragt, um Informationen zu bekommen, die man weiterverwerten kann. Verglichen mit narrativen Genres, erinnern *Adventures* an Abenteuer- oder Detektivgeschichten. Die Umgebung ist in den *Adventures* nicht festgelegt, da jedes Spiel davon lebt, eine bestimmte Umgebung zu erkunden, d. h. in einer fremden Welt ein Abenteuer zu bestehen. Die Begriffe „Umgebung“ oder „Welt“ sind in den *Adventures* nicht nur rein räumlich zu verstehen. Es kann sich auch um soziale Umgebungen handeln, deren Regeln und Zusammenhänge erforscht werden müssen. Die Handlungen in den *Adventures* beschränken sich damit nicht nur auf das Ansehen, Öffnen und Mitnehmen von Gegenständen, es kommt in vielen Spielen auch noch das Befragen von anderen Personen der Spielwelt, d. h. das Sammeln von Informationen hinzu.

Die *Grafik-Adventures* arbeiten zumeist mit einem visualisierten Avatar, teilweise aber auch ohne (z. B. MYST).

Ich möchte im folgenden ein *Grafik-Adventure* mit Avatar anhand von BLADE RUNNER kurz beschreiben.

Grafik-Adventures mit einem Stellvertreter haben immer eine Exposition, die in die Handlung einführt. Eine Person befindet sich in einer (sozialen) Situation und muss etwas aus ihr machen. In BLADE RUNNER bekommt der Blade Runner McCoy den Auftrag, einen Tiermord in Runciters Tierhandlung aufzuklären. Die dazu möglichen Handlungen sind, wie oben gesagt: Orte besuchen, Menschen befragen, Gegenstände als Informationsquelle oder Werkzeug benutzen.

Die Aneinanderreihung der Orte, an denen sich der Avatar befindet, geht ebenso vor sich, wie beim oben beschriebenen *Text-Adventure*: Auf dem Monitor wird der Avatar in einer Umgebung abgebildet. Er kann sich innerhalb des Bildes bewegen und auch aus ihm hinausgehen.



Abb. 7.3: Vor Runciters Tierhandlung

Die Abb. 7.3 stellt das erste Bild der Spielhandlung von Blade Runner dar. Der Avatar, der Blade Runner McCoy (neben dem grünen Pfeil), kommentiert, als er mit seinem Spinner¹⁹ den Schauplatz erreicht, die Situation:

„Der Handel mit Tieren war ein sehr einträgliches und angesehenes Geschäft seit die meisten echten Tiere nach dem 3. Weltkrieg ausgestorben waren. Obwohl es sehr viele mit Akku gab, kaufte sich niemand, der etwas auf sich hielt, so eine Fälschung.“

Diese Kommentare beschreiben die Situation, in der sich der Avatar befindet. Neben die visuelle Vermittlung des Erzählten tritt in den Adventures also noch eine sprachliche Ebene. Über die Sprache bekommt auch der Avatar die meisten seiner Charakterzüge, denn seine Kommentare enthalten, wie auch die Gespräche mit anderen Figuren, teilweise persönliche Ansichten.

Nach der Situationsbeschreibung ist der Spieler aufgefordert zu handeln. McCoy kann mehrmals mit dem Polizisten sprechen.²⁰ Weiterhin kann er die Mülltonne und den Hydranten untersuchen, und er findet ein verbogenes Nummernschild auf der Straße. Seine Funde kommentiert er verbal. Die Möglichkeiten, Gegenstände zu untersuchen, werden durch einen grünen Pfeil angezeigt. Mit Hilfe eines blauen Pfeils kann er den Schauplatz verlassen, und zwar indem er sich in die Tierhandlung hinein oder zu seinem Fahrzeug begibt.

Der implizierte Autor II gibt dem Avatar Handlungsanweisungen, indem er den Gegenstand, den er untersuchen bzw. die Person, mit der er sprechen soll, oder

¹⁹ Spinner sind die „fliegenden Autos“, wie sie auch im Film BLADE RUNNER (Ridley Scott, USA 1982) und im Buch DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP vorkommen.

²⁰ Gespräche und Kommentare werden in Blade Runner akustisch wiedergegeben, ältere Adventures geben sie per Text am unteren Bildrand wieder.

den Ausgang anklickt. Der Avatar bewegt sich danach zur angewiesenen Stelle. Da hier eine Befehlsstruktur während des Spielens zu erkennen ist, ist die Handlungsposition *indirekt*.²¹ Die diegetischen Handlungen gehen aber dennoch von einer klar lokalisierbaren Quelle in der Diegese aus, sie ist also zudem *zentriert*. Die durch das Personalpronomen „you“ und die Befehlsform hervorgerufene schizophrene Situation der *Text-Adventures* wird hier also geklärt, indem ein anderer visualisiert wird, dem der implizierte Autor II die Befehle erteilt. Die konkrete Ausführung der Erzählhandlungen wird dem Programm überlassen. Die Handlungsposition liegt zudem außerhalb der Diegese, denn es wird dem Befehlsgeber keine Rolle zugeordnet. Der implizierte Autor II dirigiert den Avatar von außen durch die Spielwelt. Er ist genauso abhängig von den Handlungen des Avatars, die Distanz ist jedoch größer.

Die Erzählhandlungen liegen bei *Adventures*, ebenso wie bei Spielen mit direkter Handlungsperspektive, beim Avatar, es sind hier aber nicht – wie im Falle von TOMB RAIDER – Handlungen wie laufen und springen, sondern das Untersuchen von Plätzen oder Befragen von Leuten. Ob diese Handlungen auch Ereignisse in der Geschichte darstellen, und welche Rolle sie innerhalb der Ereignisstruktur der Geschichte einnehmen, ist – wenn überhaupt – nur selten sofort zu klären. Lediglich gegen Ende der einzelnen Akte, in die das Spiel unterteilt ist, müssen bestimmte Ereignisse herbeigeführt werden, um im nächsten Akt weiterzuspielen. Aber auch hier bleiben in BLADE RUNNER Wahlmöglichkeiten. Am Ende des ersten Aktes z. B. muss McCoy den Koch Zuben aus Howie Lees Restaurant vertreiben und ihn verfolgen. Hat er ihn gestellt, so kann er Zuben entweder erschießen oder aber ihn laufen lassen. In beiden Fällen erreicht McCoy den zweiten Akt. Die Entscheidung über Zubens Leben hat jedoch Auswirkungen auf das Verhalten der anderen Replikanten im Laufe des Spiels.

Alle Informationen, die McCoy im Laufe des Spiels sammelt, werden in einer Datenbank gespeichert (vgl. Abb. 7.4), die jederzeit abgerufen werden kann. Der Spieler kann daran ablesen, welche Informationen vorliegen, aber auch dadurch

²¹ GRIM FANDANGO (Lucas Arts 1997) hat die Befehlsstruktur aus dem Bild herausgenommen. In diesem *Adventure* bewegt man den Avatar Manny teilweise direkt. Man dirigiert seine Laufrichtung mit den Pfeiltasten der Tastatur. Auf diese Eingaben reagiert er direkt. Allerdings ist er nicht frei in seiner Laufrichtung, und so kann Manny, selbst wenn er auf einem schmalen Fensterbrett läuft, nicht herunterfallen. Auch um Gegenstände aufzunehmen oder Personen anzusprechen, ist in GRIM FANDANGO kein Cursor nötig. Man bringt den Avatar in eine bestimmte Position zum Gegenstand, drückt dann die Taste „N“, und der Avatar nimmt den Gegenstand (wenn dieser die Eigenschaft hat, „mitnehmbar“ zu sein) auf. Dies allerdings ist keine direkte Handlung, denn erst nachdem der Avatar seine Position erreicht hat und nachdem die Taste gedrückt ist, wird der Gegenstand genommen. Die Zeitverzögerung ist zwar geringer als in anderen *Adventures*, sie ist aber auch hier während des Spiels zu bemerken.

Größe des jeweils total abgebildeten Raumes entsprechen auch die Handlungsmöglichkeiten des Avatars. So kann McCoy auf dem Dach (Abb. 7.5) zu seinem Spinner oder durch die Tür ins Polizeipräsidium gehen. In den beiden Einstellungen im Fahrstuhl (Abb. 7.6 und Abb. 7.8) kann er nicht handeln, hier ist das Bild personenzentriert. Die Detailaufnahme (Abb. 7.7) im Fahrstuhl zeigt wieder seinen Handlungsraum, nämlich die Schaltfläche des Fahrstuhls. Die Totale des Erdgeschosses (Abb. 7.9), in der McCoy kaum zu erkennen ist (er befindet sich im Türrahmen im Hintergrund), zeigt einen Raum, den er nur durchqueren kann. Im Büro von Guzza (Abb. 7.10) schließlich kann McCoy mit Guzza sprechen und auch Gegenstände vom Schreibtisch im Vordergrund nehmen.



Abb. 7.5: Auf dem Dach



Abb. 7.6: Im Fahrstuhl (Eintreten)



Abb. 7.7: Auswahl des Stockwerks (EG)



Abb. 7.8: Im Fahrstuhl (vor dem Ausstieg)



Abb. 7.9: Erdgeschoss



Abb. 7.10: Guzzas Büro

Jedes Bild beschreibt einen bestimmten Handlungsraum. Die Struktur des ganzen Spiels kann damit durch die einzelnen Bilder beschrieben werden. Im Laufe des Spiels kann McCoy die auf den Bildern abgebildeten Schauplätze wiederholt besuchen, die soziale Situation an diesen Orten hat sich dann zumeist verändert. Dadurch, dass *Adventures* mit virtuellen Schnitten zwischen den einzelnen Bildern arbeiten, können sie unauffälliger als andere Spiele mit zeitlichen und räumlichen Ellipsen arbeiten. So befindet sich McCoy sofort nach der Auswahl des Stockwerks in eben dem ausgewählten Stockwerk, ohne dass die Zeit, die der Fahrstuhl braucht, um hinunterzufahren, gezeigt wird. Auch das Durchqueren größerer räumlicher Distanzen wird nur durch eine kurze Aufnahme des Spinners angedeutet. Die Erzählebene der Montage, die in anderen Videospielen nur in den Sequenzen, in die der Spieler nicht eingreifen kann, Platz findet, ist hier auch in die Spielsequenzen integriert.

Wie oben gesagt, arbeiten einige *Adventures* ohne Stellvertreter. In Hinblick auf die Beobachtungsperspektive gleichen sie den *Adventures* mit Stellvertretern, sie ist auf den Handlungsraum gerichtet. Die Handlungsposition ist jedoch eine andere. *MYST*, ein *Grafik-Adventure* ohne Stellvertreter, zeigt Bilder einer unbevölkerten Welt, in der sich der Spieler mit Hilfe des Cursors bewegen und die er ebenfalls durch Anklicken manipulieren kann.

Durch Anklicken, z. B. eines Buches, öffnet sich dieses Buch, und der Spieler kann es lesen. Der Spieler ist bei der Auswahl des manipulierbaren Gegenstands nicht an eine bestimmte Handlungsposition in der Spielwelt gebunden, die Handlungen

werden also nicht von einer innerhalb der Diegese zu lokalisierenden Quelle ausgeführt, was bedeutet, dass die Handlungsposition *zerstreut* ist. Auch wird dem Spieler keine Rolle innerhalb der Spielwelt zugeschrieben, die Handlungsposition liegt also *außen*. Dies führt dazu, dass die Handlungsposition außerdem als *direkt* anzusehen ist, denn der Spieler erteilt keiner diegetischen Figur Befehle, die diese dann ausführt. Seine Befehle richten sich direkt an den Computer.

Damit realisiert das *Grafik-Adventure* ohne Stellvertreter die zweite Interpretationsmöglichkeit des *Text-Adventures*, nach der es eine Kommunikation zwischen Spieler und Computer darstellt, wobei der Spieler Befehle an den Computer richtet und der Computer dem Spieler die angeforderten Ausschnitte der Welt zeigt. Auch hier muss der Spieler die richtigen Befehle an der richtigen Stelle geben, um mehr von der virtuellen Welt zu sehen. Eine Handlung *in* der Welt wird jedoch nicht ausgeführt. Die Welt wird, ebenso wie im *Puzzle*, *be-*handelt. Und nicht nur im Umgang mit der Welt gleichen sich diese beiden Genres, auch die Handlungsposition ist identisch. Die Beobachtungsperspektive ist in beiden Genres objektiv. Allerdings steht sie im *Puzzle* fest, während das *Grafik-Adventure* ohne Stellvertreter mit verschiedenen Ansichten arbeitet. Diese Perspektiven korrespondieren mit der dargestellten Welt, die sich im *Puzzle* bewegen lässt, während sie im *Grafik-Adventure* feststeht. Im *Puzzle* wird also eine Welt aus beweglichen Teilen zusammengesetzt, während das *Grafik-Adventure* ohne Stellvertreter das Bild einer Welt aus verschiedenen Ansichten zusammensetzt.

Bei den *Rollenspielen* liegt der Ursprung der Bezeichnung in der „Verstellung“ der Spieler – sie nehmen eine andere Rolle an. Dies ist aber, wie aus den bisherigen Beschreibungen deutlich geworden ist, keine Spezifität der *Rollenspiele*, sondern trifft auch bei anderen Genres zu. Es kann also kein Kriterium der Abgrenzung der *Rollenspiele* von anderen Spielen sein, denn auch bei *Jump'n-Runs* spielt der Spieler eine Rolle. Zu erklären ist die Entstehung der Genrebezeichnung durch eine Verwandtschaft mit Spielen, die in einer mythischen Umgebung ablaufen. Ritter, Mönche, Zauberer, Drachen bevölkern die Welten der Rollenspiele. Die „vordigitale“ Version der Rollenspiele, das sogenannte „Live-Rollenspiel“, besteht darin, dass sich eine Gruppe von Menschen trifft, um ein Rollenspiel zu spielen. Hierzu liegen umfangreiche Bücher vor, die eine Welt und die Personen dieser Welt beschreiben (vgl. Anlage 1). Die Spielbeschreibung enthält Figurenbögen, die die Möglichkeiten und Fähigkeiten der einzelnen Figuren auflisten, und mit Hilfe derer

man die Figuren auswählen kann. Daneben existiert aber noch eine weniger festgelegte Form des Rollenspiels, in dem die einzelnen Spieler mehr Freiheiten in der Ausgestaltung ihrer Rolle besitzen. Aber auch hier ist ein Spielleiter nötig, der die Ausgangspositionen festlegt, der zwischen den einzelnen Spielern vermittelt und den Ablauf der Geschichte überwacht. Der Umfang der Spielbeschreibungen, wie auch der einzelnen Figurenbögen, weist darauf hin, dass die digitale Version dieser Spiele einen enormen Vorteil hat, da der Computer die Buchführung übernimmt.

Im Rollenspiel – sowohl in der digitalen als auch in der „vordigitalen“ Version – entwickeln sich die Stellvertreter. Sie gewinnen Erfahrung, Kraft und manchmal auch magische Kräfte hinzu, was in Erfahrungs-, Kraft- und Magiepunkten festgehalten wird. Der Fokus der Rollenspiele liegt im Gegensatz zu allen anderen Spielen auf der Charakterentwicklung des Stellvertreters, die ähnlich wie körperliche Leistung im Sport, gemessen und festgehalten wird. So wie die Informationen, die der Blade Runner gesammelt hat, in der Kia-Datenbank aufgelistet werden, werden in *Rollenspielen* die Magie-, Erfahrungs- und Kraftpunkte aufgelistet. Der Lernerfolg des Spielers, der sich in anderen Spielen dadurch zeigt, dass er im Laufe des Spiels immer schwierigere Situationen bewältigen kann, ohne das Spiel abbrechen zu müssen, wird in *Rollenspielen* in Tabellen und Grafiken formalisiert und dem Avatar zugesprochen.

Rollenspiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie einen Hauptbildschirm besitzen, auf dem sich ein Avatar bewegt, einige Nebenscreens und diverse Fenster. Die *Handlungsposition* im Hauptbildschirm ist dabei *zentriert* und *indirekt* und *intradiegetisch*, denn der Spieler wird aufgefordert, sich zunächst eine Person zu kreieren, die er spielen möchte. In den meisten Spielen kommt außerdem noch die Möglichkeit hinzu, während des Spiels den Avatar zu wechseln. Im Gegensatz zu Mannschaftssportspielen aber ist dieser Wechsel nicht notwendig und die Handlung wird nicht von der Mannschaft vorangetrieben.

Kampfsequenzen werden auf einem sog. Kampfbildschirm gezeigt, der den Ausschnitt der Spielwelt zeigt, in dem sich der Avatar gerade befindet, und zudem diverse Fenster, auf denen man die Waffen auswählen kann, und die anzeigen, wie sich die gesammelten Leistungspunkte im Laufe des Kampfes verändern (vgl. Abb. 7.11). Die Beobachtungsperspektive der Rollenspiele entspricht der der *Adventures*, auch sie arbeiten raumzentriert und mit Schnitten.



Abb. 7.11: Kampfbildschirm FINAL FANTASY VII

7.4 Zusammenfassung

Tabellarisch lassen sich die eben vorgestellten Spiele folgendermaßen zusammenfassen:

| | Jump'n-Run | Shooter | Rollenspiel | Grafik-Adventure | Strategiespiel |
|-------------------------|------------------------------------|---|--------------------------------------|--------------------------------------|---|
| Geschichte | ja | ja | ja | ja | ja |
| Handlungen | kämpfen | kämpfen | kämpfen, erforschen | erforschen | zerstören, erbauen, kämpfen |
| Umwelt | divers (aber niedlich)** | divers (aber unheimlich/futuristisch)** | divers | divers | divers |
| | | | | | |
| Avatar | ja | ja | ja | ja | nein |
| Handlungsposition | intradiegetisch, zentriert, direkt | intradiegetisch, zentriert, direkt | intradiegetisch, zentriert, indirekt | extradiegetisch, zentriert, indirekt | intradiegetisch (extradiegetisch)* zertreut, indirekt |
| Beobachtungsperspektive | objektiv/halbsubjektiv | objektiv, halbsubjektiv subjektiv | objektiv | objektiv | objektiv |

| | Sportspiel | Grafik-Adventure | Puzzle | Simulation |
|-------------------------|---|------------------------------------|------------------------------------|--|
| Geschichte | nein | nein | nein | nein |
| Handlungen | Wettkampf | erbauen | erbauen | erbauen |
| Umwelt | Sportstätte | divers | keine | divers |
| | | | | |
| Avatar | ja/nein | nein | nein | nein |
| Handlungsposition | alle möglichen Kombinationen | extradiegetisch, zerstreut, direkt | extradiegetisch, zerstreut, direkt | extradiegetisch (intradiegetisch)* zerstreut, indirekt |
| Beobachtungsperspektive | objektiv, halbsubjektiv, (subjektiv)*** | objektiv | objektiv | objektiv |

* Diese Angaben beziehen sich auf weniger häufig vorkommende Varianten.

** Die Angaben in Klammern beziehen sich auf den „Stil“ der Spiele, der ansonsten in der Systematik unberücksichtigt bleibt.

*** Die subjektive Beobachtungsperspektive kommt vor allem in Rennspielen vor, in denen kein Avatar abgebildet ist, so daß sie in eine objektive Beobachtungsperspektive umschlägt.

Die Tabelle ist in Spiele mit und Spiele ohne eine Geschichte geteilt. Diese Unterteilung korrespondiert mit den Handlungen, die in den Spielen ausgeführt werden, und zum Teil mit dem Verhältnis zwischen den Handlungen und ihrer Umgebung. Im folgenden möchte ich diese Teilung noch einmal genauer begründen und damit eine Zusammenfassung der gespielten Geschichten liefern. Danach werde ich in einer komprimierten Form noch einmal die Beobachtungsperspektive und Handlungspositionen darstellen, also die Ebene der Narration in Videospielen.

7.4.1 Arten der Geschichte

Die gängige Genreeinteilung der Videospiele orientiert sich zum Teil, und dann relativ genau, an den in der Spielwelt vorkommenden Handlungen: z. B. Schießen, Schlagen, Springen. Es hat sich jedoch gezeigt, dass hier Überschneidungen und Subkategorisierungen üblich und vor allem nicht alle Videospiele einbezogen sind. Neben der Beschreibung und Klassifizierung der Spiele durch die Handlungsposition und Beobachtungsperspektive, die die Erzählerposition und die Fokalisierung betreffen, besteht auch die Möglichkeit, eine Klassifizierung der Spiele in Hinblick auf die Geschichte vorzunehmen, und zwar indem man die tragenden Handlungen auf vier Komplexe zurückführt. Dies sind:

1. Kämpfen, 2. Erforschen, 3. Erbauen und 4. Zerstören.

Diese vier Gruppen wiederum lassen sich noch einmal bündeln und zwar in:

1. Kämpfen und Erforschen und 2. Erbauen. Die vierte Gruppe, das Zerstören, weist sowohl mit dem Kämpfen als auch mit dem Erbauen Gemeinsamkeiten auf.

Die Spiele des Kämpfens und Erkundens beschreiben jeweils die Bewegung einer Person in einer Umgebung, wenn auch mit gegenteiligem Vektor. Das Kämpfen ist vorwärtsgewandt, es ist das Zustreben auf ein in der Zukunft liegendes Ziel. Das Erkunden hingegen ist rückwärtsgewandt. Indem eine Landschaft oder das Zustandekommen eines Zustands erforscht wird, wird etwas schon Bestehendes – die Landschaft – durchschritten oder vergangene Handlungen, die zu einem bestimmten Zustand geführt haben, wieder aufgerollt. Es findet also jeweils die Überführung einer Struktur in einen Prozess statt: Entweder ist es die Überführung von Raum in Zeit, indem die Landschaft in die Zeit überführt wird, die zum Durchqueren dieser Landschaft benötigt wird. Oder schon zu Ereignissen geronnene Handlungen werden in Handlungen zurückgeführt, d. h. schon vergan-

gene Handlungen, die einen bestimmten Zustand hervorgebracht haben, werden rekonstruiert und in dieser Rekonstruktion aktualisiert, indem sie wiederholt werden.

Konstruieren und Zerstören sind Tätigkeiten, die sich nicht auf Bewegungen im Raum beziehen, sondern auf die Veränderung eines Ortes oder Gegenstandes. Bei der Konstruktion werden Gegenstände auf eine bestimmte Art und Weise bewegt, damit sich daraus eine Form ergibt. Bei der Destruktion passiert das gleiche, nur mit umgekehrter Zielrichtung. Die Zeit bzw. Verzeitlichung spielt bei der Konstruktion bzw. Destruktion von Gegenständen nur eine untergeordnete Rolle. Hier geht es vorrangig darum, Beziehungen zwischen Gegenständen herzustellen, um daraus einen neuen Gegenstand zu erstellen. Dies läuft in der Zeit ab, so dass man nacheinander verschiedene Zustände dieses Prozesses ausmachen kann. Im Gegensatz zu den Spielen, in denen Kämpfen und Erkunden im Vordergrund stehen, findet in den Konstruktions- bzw. Destruktionsspielen zumeist keine Grenzüberschreitung im Lotmanschen Sinne statt, es werden vielmehr Elemente innerhalb eines Bereichs behandelt, so dass dieser Bereich eine bestimmte Ordnung und Struktur erhält. Hier läuft ein Prozess ab, der eine Struktur herstellt.

7.4.1.1 Die mittleren Kategorien Todorovs: Mythologische, gnoseologische und ideologische Erzählungen

Unter narratologischen Gesichtspunkten lässt sich die Unterscheidung zwischen den Spielen des Kämpfens, des Erkundens und des Erbauens mit Hilfe der mittleren Kategorien Todorovs fassen, die er aus den Prinzipien der Transformation und der Sukzession gewinnt.

Er geht davon aus, dass jede vollständige Geschichte den Übergang von einem Zustand (Gleichgewicht) in einen anderen schildert. Dieser Vorgang wird durch das *Prinzip der Transformation* hervorgerufen.²² Das Prinzip der Transformation waltet nach Todorov auf allen Ebenen der Narration. Es kann die Beziehungen zwischen zwei Aussagen, Sequenzen und dem gesamten Text regeln. Hierbei interagieren immer zwei Ebenen miteinander. So entsteht die Transformation zweier Aussagen (Propositionen) dadurch, dass ein Prädikat für beide identisch bleibt (vgl. Todorov 1972, 223). Sequenzen werden durch Aussagentransformationen miteinander in Verbindung gesetzt. Eine mögliche Sequenz besteht z. B. aus einem aufgegeben-

²² Neben dieses Prinzip stellt er noch das *Prinzip der Sukzession*, das er aber scheinbar als allgemeinverständlich voraussetzt und keiner weitergehenden Erläuterung unterzieht.

nen Rätsel und der Lösung des Rätsels. Todorov sieht auch die Möglichkeit der Null-Transformationen vor, wenn z. B. das Rätsel nicht gelöst wird. Der ganze erzählende Text schließlich entsteht durch die Transformationen von Sequenzen. Die Aussagentransformationen bilden die Grundlage, auf der die Transformationen der Sequenzen und des Textes aufbauen:

„La séquence implique l'existence de deux situations distinctes dont chacune se laisse décrire à l'aide d'un petit nombre de propositions; entre au moins une proposition de chaque situation il doit exister un rapport de transformation“ (Todorov 1971, 239).

Was Todorov damit erreicht, ist zum einen die Integration der verschiedenen Ebenen des Narrativen und zum anderen eine „synthèse de différence et de ressemblance“ (ebd., 240). Das Prinzip der Transformation ermöglicht die Entwicklung des Narrativen, ohne dass der Bedeutungszusammenhang verloren geht, wie es bei einer einfachen Sukzession der Fall sein könnte, und ohne dass es zu einem Stillstand, also einer Bedeutungsidentität, kommt.

Auf der Ebene des Textes nutzt Todorov die Transformationen dazu, Genres oder Gattungen von Erzählungen zu differenzieren. Er spricht dabei von einer *mittleren Kategorie* und setzt sich damit zum einen von der spezifischen Werkanalyse ab und zum anderen von einer Theorie des Narrativen als solchem. Die Transformation als *mittlere Kategorie* kann als Grundlage einer Genretheorie auf narratologischer Basis verstanden werden. Sein Interesse ist darauf gerichtet, Kategorien zu entwerfen, durch die sich die Erzählungen vergleichen und differenzieren lassen. Die drei mittleren Kategorien, die er entwirft, teilt er nach Art der Transformationen in *mythologische*, *gnoseologische* und *ideologische* Erzählungen. Die mythologischen Erzählungen könnten auch *Erzählungen der Handlung* genannt werden, die gnoseologischen *Erzählungen des Wissens* und die ideologischen *Erzählungen der Regel*.

Die mythologische Erzählung besteht vor allem aus einer Transformation der Handlung, die Todorov in fünf Elemente unterteilt und anhand des auch von Propp analysierten Märchens „Die wilden Schwäne“ (vgl. Propp 1928, 95-97) beschreibt. Das Märchen erzählt von einem Mädchen, dass auf seinen kleinen Bruder aufpassen soll, es ist jedoch un aufmerksam und der Bruder wird von Schwänen entführt. Das Mädchen bemerkt dies, macht sich auf die Suche nach dem Bruder, findet ihn und bringt ihn wieder nach Hause. Indem Todorov (1971,

39) notwendige von nichtnotwendigen Bestandteilen trennt, teilt er die Geschichte in folgende fünf Bestandteile:²³

- 1) the situation of equilibrium at the beginning
- 2) the breakdown of the situation by the kidnapping of the boy
- 3) the girl's recognition of the loss of equilibrium
- 4) the successful search for the boy
- 5) the re-establishment of the initial equilibrium

Jeder dieser Teile kann durch einfache Transformation in den folgenden überführt werden:

Ausgeglichener Zustand > Gestörter Zustand > Bemerkung der Störung > Beheben der Störung > Ausgeglichener Zustand (gestörte Störung).

Noch weiter, auf die Bestandteile Statik und Dynamik reduziert, bietet sich folgendes Bild:

Statik (+) > Dynamik > Statik (-) > Dynamik > Statik (+)

Das Narrative bestünde damit aus der zweifachen Verkehrung eines Zustands in sein Gegenteil.

Diese Struktur stellt nach Todorov das Paradigma aller Veränderung dar. Aufgrund ihrer Einfachheit bilden die mythologischen Erzählungen für ihn die *typischen* Repräsentanten des Narrativen (ebd.). Mit der Kategorie der mythologischen Erzählung als typisierter Form schließt Todorov an die Tradition der älteren Erzählforschung (z.B. Propp und in Teilen Sklovskij) in ihrem Bemühen um die Märchen an.²⁴ Auch ist sein Modell dem Greimasschen Modell, das die mythologische Erzählung als Transfer eines Wertobjekts beschreibt, sehr ähnlich. In obigem Beispiel nimmt der kleine Bruder diese Position ein.

Die gnoseologischen Erzählungen unterscheiden sich von diesen einfachen Formen dadurch, dass sie sich vorrangig mit dem Umschlag von Nichtwissen in Wissen beschäftigen. Sie werden von Todorov in drei Gruppen eingeteilt. Die einfachste Form bildet die klassische Detektivgeschichte, in der es darum geht festzustellen, wie es zur Tat kam. Das erlangte Wissen kann dabei nur wahr oder falsch sein. Eine zweite Form bilden für ihn Erzählungen mit der Form der „Suche nach dem heiligen Gral“. Diese Erzählungen beschäftigen sich nicht vorrangig mit der Aufdeckung von Fakten, sondern, umringt von Vorhersagen, Spekulationen und Umdeutungen, mit der Erschließung der Bedeutung eines Begriffes. Die wahre Bedeutung wird dabei nie ermittelt, es bleibt bei Deutungen. Auch die dritte Form ist dadurch gekennzeichnet, dass in ihr vor allem nach Bedeutungen und Erkennt-

²³ Der Bezug zu Tomashevskijs gebundenen und freien Motiven ist offensichtlich.

²⁴ Sein fünfstufiges Modell der mythologischen Erzählung findet sich – allerdings prozessual gedacht – auch in der Kognitionsforschung. Vgl. oben S. 99.

nissen gesucht wird, sie ebenfalls aber nicht vollständig erlangt werden. Im Gegensatz zur Gralserzählung aber liegt der Grund dafür nicht darin, dass der gesuchte Begriff sich jeder Deutung immer wieder entzieht, sondern darin, dass der Standpunkt der suchenden Figuren ein begrenzter ist. Die Figuren erlangen zwar immer wieder neue und mehr Erkenntnisse, das so erstellte Puzzle aus Informationen aber erfasst die Wahrheit nie ganz.

Die dritte mittlere Kategorie, die ideologische, zeichnet sich dadurch aus, dass hier nicht eine Transformation des Prädikats vorgenommen wird, sondern eine des Subjekts. Todorov verdeutlicht dies wieder an dem Märchen „Die wilden Schwäne“. Dem Mädchen wird auf seiner Suche dreimal hintereinander in der gleichen Weise, aber von verschiedenen Subjekten, Hilfe angeboten, die es dreimal ablehnt. Diese Form der „dreifachen Prüfung“ ist ein häufig vorkommendes Element im russischen Zaubermärchen, es gehört zu seiner „Ideologie“. Todorovs weitere Beispiele betreffen vor allem Erzählungen, die das Verhalten von Personen zueinander in den Vordergrund stellen, wie die *Liaisons dangereuses*. Die Abneigung der Personen zueinander sowie ihre Liebes- und Vertrauensbeziehungen laufen nach immer den gleichen Mustern ab, so dass sich abstrakte Regeln für das Verhalten aufstellen lassen, wie z.B. „Wenn Person A Person B liebt, dann setzt sie alles daran, auch von B geliebt zu werden“ (vgl. Todorov 1966 und 1971). Die ideologischen Transformationen unterscheiden sich von den mythologischen und den gnoseologischen vor allem dadurch, dass sie die Erzählung nicht in eine bestimmte Richtung vorantreiben, vielmehr gleichen sie Spielregeln, die es ermöglichen, die gleichen Situationen in anderer Besetzung immer wieder durchzuspielen. Die ideologischen Transformationen müssen, damit sich die Erzählung in eine Richtung entwickelt, von Transformationen der Handlung oder des Wissens flankiert werden.

Jede Erzählung enthält nach Todorov mehrere Arten von Transformationen – auch mythologische Erzählungen enthalten, wie oben gezeigt, ideologische Bestandteile, die jedoch in unterschiedlicher Quantität auftreten und so die Bildung von Kategorien zulassen.

Um es noch einmal zusammenzufassen: Die Transformation, d.h. die Verschiebung von Identitäten ist nach Todorov grundlegend für jede Ebene der Erzählung und für jede Erzählung, die *Art* der Transformation der Sequenzen bestimmt die *mittlere Kategorie*.

7.4.1.2 Mythologische, gnoseologische und ideologische Anteile im Videospiel

Beim Versuch, die Videospiele mit Hilfe der Todorovschen mittleren Kategorien zu ordnen, lässt sich zunächst einmal feststellen, dass alle Videospiele einen großen ideologischen Anteil haben. Es wird oftmals sich wiederholendes regelgerechtes Verhalten gefordert: Fast immer wenn Lara auf Wölfe trifft, muss sie sie erschießen, da sonst sie getötet würde. Immer wenn Dash Rendar (SHADOWS OF THE EMPIRE) auf imperiale Soldaten trifft, muss er sie erschießen, da sonst er erschossen würde. Auf jedem Level muss Mario den gegnerischen König besiegen, um der Prinzessin näher zu kommen. Diese ideologischen Anteile sind aber mehr oder weniger stark eingebettet in Transformationen der Handlung oder des Wissens.

Die Spiele der Gruppe „Kämpfen“ lassen sich tendenziell den mythologischen Erzählungen zuordnen, vor allem, wenn man sie tatsächlich als durch Transformationen des Handelns entstanden, begreift. Mario zieht aus, um die verlorene Prinzessin zurückzuholen. Auch TOMB RAIDER kann in diese Kategorie eingeordnet werden. Die Suche nach dem verschollenen Scion weist allerdings auch gnoseologische Elemente auf – denn was ist das Scion anderes als ein Substitut für den Gral? Auch die Geheimnisse in TOMB RAIDER stellen gnoseologische Elemente dar, allerdings in einer rein formalen Hinsicht, da sie nichts Wissenswertes enthalten, sondern ihr Geheimnis verlieren, sobald sie gefunden sind. Auch die Bedeutung des Scions wird im Spiel nie ganz geklärt, und die Suche weist einige Verzweigungen und Umwege auf, die Grundstruktur allerdings entspricht der mythologischen Erzählung.

Auch Spiele wie DOOM die nicht vorrangig den Transfer eines Wertobjekts behandeln, wie es die eben genannten tun, können den Spielen mit mythologischer Geschichte zugerechnet werden. Der Ausgangszustand wird dadurch gestört, dass die Kameraden des Space Marine sterben und die Monster auftauchen. Um sein Leben zu retten (möglicherweise stellt das Leben hier das Wertobjekt dar), muss er sich durch die verschiedenen Gebäude, die sich auf dem Mond befinden, kämpfen, um am Ende schließlich das Tor zu erreichen, das ihm Sicherheit bringt. Deutlicher wird dies noch bei Spielen, in denen ein Feind in das bekannte Territorium eindringt und die Ordnung destabilisiert, wie z.B. in der ALIEN-TRILOGIE. Hier muss der Feind eliminiert werden, damit die Ordnung wiederhergestellt wird. Die Grenzüberschreitung, die Lotman beschreibt, findet hier in umge-

kehrter Richtung statt, nicht der Held begibt sich in die Fremde, sondern das Fremde kommt zum Helden.

Die Spiele der Gruppe „Erkunden“ beschreiben das Umschlagen von Nichtwissen in Wissen, sei es bezogen auf das Kennenlernen einer Umgebung und das Suchen eines Gegenstandes oder auf das Nachvollziehen einer Situation.

So hat McCoy in *BLADE RUNNER* den Befehl, einen Tiermord aufzuklären – er ist also unwissend. Während seiner Aufklärungsarbeit stellt sich heraus, dass es wahrscheinlich Replikanten waren, die die Tiere erschossen haben. Auf seiner Suche nach den Replikanten lernt er ihm bis dahin unbekannte Orte kennen. Er sammelt Informationen über den Aufenthaltsort der Replikanten, ihre Gewohnheiten und ihre Gefühle. Er lernt aber auch etwas über die Produktionsweise von Replikanten und den Umgang mit ihnen hinzu. Dieses Wissen führt schließlich dazu, dass er die Replikanten nicht erschießt, sondern – je nach Spielverlauf – allein, mit einer Replikantin oder mit allen Replikanten die Erde verlässt. Was wie eine einfache Detektivgeschichte beginnt, entwickelt sich zu einer Geschichte, die um die Frage kreist, was denn ein Replikant sei, und schließlich mit der Erkenntnis endet, dass diese Frage nicht beantwortet werden kann, da ein Replikant nichts *ist*, sondern sich – je nachdem, wie man mit ihm umgeht – verhält und handelt. Die Rückkopplungsstruktur des Videospielens wird bei *BLADE RUNNER* in die Entwicklung der Geschichte einbezogen.

Alle *Adventures* haben einen großen gnoseologischen Anteil, jedoch haben nicht alle eine so komplexe Struktur. Der Umschlag von Nichtwissen in Wissen vollzieht sich im einzelnen oftmals durch das Lösen konkreter Rätsel, die zum Teil nur einen sehr mittelbaren Bezug zu den anderen Geschehnissen der Geschichte aufweisen, z. B.: Manny Calavera, der Held in *GRIM FANDANGO* hat ein Problem. Sein Chauffeur Glottis ist sterbenskrank, weil er schon viel zu lange kein Fahrzeug mehr fahren durfte. Manny muss Glottis helfen. Dazu geht er mit einem Becher, den er zuvor in einem Sarg²⁵ gefunden hat, in eine Küche. Er hängt den Becher an einen „Becherhalter“ und öffnet eine Schublade. Aus der Schublade entnimmt er einen Lappen, mit dem er zu einem Ölfass geht, das vor der Küche steht. Er trinkt den Lappen mit Öl. Danach geht er in die Küche zurück und steckt den Lappen in den Toaster, der neben dem „Becherhalter“ steht. Dadurch hat er einen neuen Treibstoff entdeckt, der benutzt werden kann, um eine Seilbahn anzutreiben, die Glottis lenken kann. Glottis ist gerettet.

²⁵ Das Spiel ist im Reich der Toten angesiedelt, Säрге sind hier nichts Außergewöhnliches.

Der Toaster, der Becher, der Becherhalter etc. sind zufällig da. Dass sie dazu dienen, Glottis zu retten, ist keineswegs auf den ersten Blick einsichtig, sondern eher eine etwas entfernt liegende Idee. In *Adventures* sind solche Rätsel aber durchaus üblich. Nach dem Spielen einiger *Adventures* lässt sich auch hier so etwas wie eine Regel erkennen. Sie besagt ungefähr: „Benutze alle Gegenstände, denen du habhaft werden kannst, so oft in verschiedener Reihenfolge, bis du die richtige Reihenfolge herausgefunden hast.“²⁶ Dieses Trial-and-Error-Verfahren selbst wiederholt sich im Spiel. Das Wissen, das mit der Lösung der Rätsel erlangt wird, wird danach sofort funktionalisiert.

Der Kategorie der ideologischen Erzählung wären die Sportspiele und Konstruktionsspiele zuzuordnen. Die reinen Sportspiele, die nur aus regelhaften Bewegungen bestehen, fallen jedoch gänzlich aus dieser Kategorisierung heraus, weil sie nicht ausreichend von mythologischen oder gnoseologischen Elementen flankiert werden, um überhaupt eine Erzählung darzustellen.

Die Regeln eines jeden Sportspiels beschreiben immer neue Personen- oder Objektkonstellationen. Ersichtlich wird dies insbesondere, wenn man ein einfaches Sportspiel – z.B. PONG– versucht zu beschreiben. Die Vorgänge, die geschildert werden, organisieren sich nicht zu einer Geschichte. Sie stellen eine Beschreibung von einander folgenden und sich wiederholenden Bewegungen dar. Auch wenn man von der reinen Bildbeschreibung abgeht, und den Punkt durch den Ball und die Striche durch Spieler mit Schlägern ersetzt, ändert sich daran nichts:

Der Ball fliegt auf die rechte Seite des Tennisplatzes in die rechte Ecke. Der Spieler läuft in die rechte Ecke und schlägt den Ball cross zurück. Der Spieler auf der linken Seite läuft zum Ball und spielt ihn longline zurück. Der Spieler auf der rechten Seite läuft zum Ball und schlägt ihn leicht cross zurück. Der Spieler auf der linken Seite läuft zum Ball und verfehlt ihn. Auf der Anzeigetafel erscheint ein Punkt für den Spieler auf der rechten Seite. Der Spieler auf der linken Seite macht eine Aufgabe. ...

Hier werden regelmäßig organisierte Bewegungen von einem Objekt und zwei Spielern beschrieben. Die Regel, die die Situation beschreibt, lautet hier: Immer wenn der Spieler auf der linken Seite den Ball über das Netz spielt, spielt der Spieler auf der rechten Seite den Ball zurück. Das Umgekehrte gilt natürlich auch.

Die Bewegungen, die hier beschrieben werden, bleiben Bewegungen, weil mit ihnen keine Absicht verbunden wird. Es sind keine Handlungen. Der Ball und die

²⁶ Das englische Wort *puzzle* beschreibt diese Rätsel sehr gut.

Spieler bewegen sich scheinbar aus dem nichts heraus, ohne Anlass und ohne Grund.

Bezieht man zwei PONG-Spieler, zum Beispiel Alfred und Beate, in die Beschreibung mit ein, so kann sich aber auch aus PONG eine Geschichte machen lassen. In der einfachsten Form etwa so: Alfred und Beate saßen zu Hause und langweilten sich. Sie beschlossen, PONG zu spielen. Sie spielten PONG (der Ablauf ist bekannt) und Beate gewann. Das mag keine besonders gute und auch keine interessante Geschichte sein, aber nach Todorovs Modell ist es eine, denn es liegt ein Ausgangszustand vor, der durch die Entscheidung, PONG zu spielen, gestört wird, das Spiel, in dem sich die Antagonisten gegenüberstehen, findet statt und danach wird ein neuer Zustand hergestellt. Der regelhafte Anteil dieser Geschichte, den ich in der Beschreibung ausgespart habe, wird also flankiert von Transformationen der Handlung. Diese Handlungstransformationen sind es schließlich, die die Geschichte vervollständigen. Der rein regelhafte Teil reicht nicht aus.

Nun ist die Geschichte von Beate und Alfred, die PONG spielen, jedoch nicht die Geschichte, die das Videospiel erzählt, sondern eine, die von mir erfunden wurde.

Die Spiele der Gruppe „Konstruieren“, d.h. die *Simulationen*, und teilweise auch die der Gruppe „Zerstören“, also die *Strategiespiele*, gehören ebenfalls in die Kategorie der Erzählungen der Regel. Die Spiele beschreiben nicht, wie die Todorovschen Beispiele, die gleichbleibenden Beziehungen zwischen wechselnden Figuren oder Subjekten, sondern im Falle der *Simulationen* und *Strategiespiele* die gleichbleibenden, d. h. auf eine bestimmte Weise Regeln unterworfenen Beziehungen zwischen Objekten. Der vorherrschende regelhafte Anteil der Spiele wird z. T. von mythologischen oder gnoseologischen Anteilen flankiert.

Ich werde dies am Beispiel des Simulations/Strategiespiels DIE SIEDLER II (Blue Byte, 1996) und der Stadtsimulation SIM CITY 2000 (Maxis, 1995) erläutern. Beides sind Spiele mit objektiver Beobachtungsperspektive und zerstreuter, indirekter Handlungsposition. In SIM CITY wird dem Spieler im Beiheft (S. 57) eine etwas unklare Rolle zugewiesen:

„Gratulationen! Sie sind hiermit zum Bürgermeister von einer Million Städte und Herr über eine Milliarde simulierter Bürger (die Sims) ernannt. Sie können irgendeine der als Szenarium mitgelieferten Städte übernehmen und regieren oder eigene Städte vom ersten Spatenstich aufbauen. Sie sind der Chef.“²⁷

²⁷ Das englische Original ist ähnlich unklar: „Congratulations! You are hereby proclaimed the Chief Executive of a million cities and ruler of a billion lives (your Sims). Your title from now on is Mayor.“

Friedman (1995, 83f.) plädiert dafür, diese Rolle als Bürgermeister, Herrscher und Chef doch besser wieder auf das Original, nämlich Gott, zurückzuführen. Tatsächlich würde dies zu keinem Unterschied im Spiel führen.

In DIE SIEDLER II ist die Handlungsposition extradiegetisch. Das Spiel ist in einzelne Kapitel unterteilt. Nachdem das 1. Kapitel ausgewählt ist, sieht man auf dem Monitor ein Stück Land, auf dem sich ein Zelt befindet in Aufsicht. Das erste Bild ist das einer fast „leeren“ Welt. Bei SIM CITY 2000 existiert nicht einmal ein Zelt oder eine andere Ausgangsbasis, sondern lediglich eine Landschaft, in der eine Stadt zu errichten ist.

Im Spiel DIE SIEDLER II erscheint ein Fenster, auf dem zu lesen ist:

„Tagebuch des Octavius:

Vierter Tag nach dem Schiffbruch. Gestern fanden sich alle Überlebenden zusammen, um die Lage zu beraten. Da keine Aussicht auf baldige Rettung besteht, beschlossen wir, uns auf dieser fremden Insel niederzulassen. Dabei werden uns die geretteten Güter aus dem Schiff eine große Hilfe sein. Das Wichtigste ist, die Rohstoffe der Insel für den Aufbau einer Siedlung nutzbar zu machen. Wir benötigen dringend Unterkünfte für einen Holzfäller, Schreiner und den Steinmetz.“

Es folgt im Fenster ein Befehlsfenster: Fortfahren.

Die Situation am Anfang des Spiels wird hier durch den Anfang einer Geschichte beschrieben. Eine Reihe von Personen war auf einer Seereise, hat Schiffbruch erlitten, ist auf einer Insel gestrandet und muss nun mit dieser ungewöhnlichen Situation fertig werden. Dies ist nach Todorov der Beginn einer mythologischen Geschichte: Eine (ausgeglichene) Situation – die Seereise – wird durch den Schiffbruch gestört. Auch das topologische Modell Lotmans kann hier Anwendung finden: Die Seefahrer überschreiten eine Grenze, sie befinden sich auf einer unbekanntem Insel. Dieser unausgeglichene Zustand soll behoben werden, indem man sich auf der Insel niederlässt, d. h. eine Zivilisation aufbaut, die das Überleben garantiert. Ziel ist also nicht, an einen anderen Ort zu gelangen, sondern eine neue Ordnung zu erstellen.

Octavius hat eine doppelte Funktion. Einmal berichtet er als Chronist von Vergangenen und gibt darauf aufbauend Hinweise für zukünftiges Handeln an den implizierten Autor II.

SIM CITY 2000 beginnt ohne Geschichte. Hier geht es darum, mit einem bestimmten Anfangskapital eine Stadt zu erbauen. Wo der Bürgermeister herkommt, warum er

As Mayor, you may take over and run any of the included cities and scenarios, or build your own cities from the ground up. You're in charge.“ (Beiheft, S. 7)

eine Stadt baut, darüber wird nichts gesagt. Im abgebildeten Szenarium findet sich niemand, der eine absichtsvolle Handlung vollzieht. Eine Absicht wäre allein dem Spieler zuzuschreiben – er hat den Plan, das Spiel zu spielen, indem er eine Stadt baut. Die einzelnen Schritte, die er dazu ausführt, entsprechen einer Bauanleitung und sind somit regelhaft.

Die Beihefte der Spiele erklären, wie man Häuser bauen und Straßen anlegen kann. Fenster, wie das oben beschriebene, helfen im 1. Kapitel der SIEDLER bei der Reihenfolge der zu erstellenden Häuser.

Man beginnt also damit, eine Holzfällerhütte, einen Steinbruch und ein Sägewerk zu errichten, indem man in der Nähe von Bäumen bzw. in der Nähe von Hügeln aus Stein durch Anklicken von möglichen Häusern (gelb) die jeweiligen Häuser errichtet. Nachdem der Befehl zum Hausbau und der Befehl zum Straßenbau – Straßen sind nötig, um Baumaterialien, Rohstoffe und Waren zu transportieren – erfolgt ist, wird er von den Siedlern ausgeführt. Die „Siedler [sind] kleine, fleißig umherwuselnde Männchen auf Ihrem Monitor, die nur darauf warten, von Ihnen gesagt zu bekommen, was sie als nächstes zu tun haben“ (Handbuch SIEDLER II, 9). Sind die drei Häuser gebaut, erscheint das nächste Fenster:

„Achter Tag nach dem Schiffbruch.

Die Grundlagen für den Aufbau unserer Siedlung sind geschaffen. Der Baumbestand in diesem Gebiet wird aber nicht lange vorhalten. Um die längerfristige Versorgung mit Holz zu gewährleisten, benötigen wir einen Förster.

Bauen Sie ein Forsthaus.“

Forsthaus, Holzfäller und Sägewerk arbeiten dann zusammen, um Bretter zu produzieren. Die Bretter werden genutzt, um neue Häuser, Boote und Schiffe und Werkzeuge zu produzieren. Desweiteren gibt es einen Nahrungsmittelkreislauf, man baut Bauernhöfe, die Getreide produzieren, das in einer Mühle gemahlen und in einer Bäckerei zu Brot gemacht wird oder an die Schweinezucht geliefert wird, die die Schweine an die Fleischerei liefert, die Schinken produziert. Dazu ist auch Wasser nötig, das in Brunnen gefördert wird. Das Wasser wird ebenfalls an die Brauerei geliefert, die Bier herstellt, das gebraucht wird, damit die Soldaten sich wohl fühlen. Damit sind wir beim dritten Pfeiler des Systems, dem Militär. Die Soldaten sind notwendig, damit sich das Land ausdehnt. Sie müssen in Militärgebäuden an den Grenzen postiert werden, damit sich die Grenzen erweitern. Diese Grenzerweiterung ist zunächst der Neugier zu verdanken: „Wir wissen immer noch nicht, ob wir alleine auf dieser Insel sind.“ (Fenstertext) Zumeist ist es aber auch

so, dass die ursprünglichen Grenzen nicht ausreichen, um eine funktionierende Zivilisation aufzubauen.

Die Soldaten brauchen Waffen und müssen bezahlt werden. Um die Waffen herzustellen, müssen Kohle und Eisenerz gefunden werden, für die Bezahlung Gold. Diese Rohstoffe werden dann in den entsprechenden Einrichtungen weiterverarbeitet: in der Eisenschmelze, der Schmiede und der Münzprägerei. Zudem gibt es noch eine Schlosserei, die Werkzeuge für die Zivilbevölkerung herstellt.

Bis das ganze Gebiet der Insel im 1. Kapitel erschlossen ist, vergehen, folgt man den Aufforderungen, die geforderten Häuser zu bauen, ca. 1 1/2 Stunden. Das besiedelte Gebiet ist groß genug, um einen funktionierenden Organismus herzustellen. Die Rohstoffe halten scheinbar ewig, doch auch wenn Kohle, Eisen und Gold ausgehen sollten, hat dies keine Auswirkungen, denn diese Rohstoffe braucht man in der entsprechend weiterverarbeiteten Form nur zur Landerweiterung. Es wird also im Laufe des Spiels ein stabiler Zustand aufgebaut.

Dass dies in diesem Spiel durchaus kein Zufall ist, zeigt auch das letzte Fenster. Am Rande der Insel erscheint ein Tor mit einer Inschrift: „Consiste ut procederas.“

Octavius notiert in seinem Tagebuch, dass diese Inschrift seltsam und widersprüchlich sei, erkennt dann aber, dass das Tor der Weg ist, der sie von der Insel führen kann: „Das scheint der Sinn des Rätsels zu sein: Man muss sich niederlassen und siedeln, um weiterzukommen. Mal sehen. Vielleicht führen ja wirklich alle Wege nach Rom.“

Das Fenster enthält die Optionen „Fortfahren“ und „Tor betreten“. Es besteht also die Möglichkeit, die Funktionen der Zivilisation noch zu optimieren oder weiterzumachen.

Der stabile Zustand, der im Laufe des Spiels aufgebaut wurde, wird durch den Eintritt ins Tor wieder zerstört, denn dadurch wird das nächste Kapitel eröffnet, das wiederum mit einer leeren Insel beginnt. Es ist also ein Widerspruch, wie er am Anfang einer jeden Geschichte steht: Das Gleichgewicht wird gestört.

Das Tor am Ende jedes Kapitels geht nicht organisch aus dem, was vorher passierte hervor. Es ist, wie der Text sagt, widersprüchlich. Es ist gleich einem Deus ex machina regelhaft dazugesetzt und nicht durch Transformationen erzeugt.

Bei SIM CITY 2000 findet sich auch kein hinzugesetztes Ende. Jahr um Jahr vergeht und immer mehr neue Häuser kommen hinzu, die Stadt wächst. Pro Jahr wird eine gewisse Summe an Steuergeldern eingenommen, die benutzt werden, um neue Häuser und Straßen zu errichten, so kann, selbst wenn das ganze vorgegebene

Gelände bebaut ist, weitergespielt werden, indem die Stadt verschönert wird. Es können z. B. U-Bahnen gebaut werden, um den Autoverkehr zu minimieren oder Häuser abgerissen werden, um Parks anzulegen.

Der Spieler kann das Spiel jedoch jederzeit beenden, wenn er beschließt, dass die Stadt fertig ist, oder er keine Lust oder Zeit mehr zum Spielen hat. Dies stellt jedoch einen Abbruch und kein Ende dar. Der Abbruch kann jederzeit erfolgen, da die Stadt potentiell unendlich „weiterlebt“ und kein von den Geschehnissen impliziertes Ende aufweist, wie eine klassische Geschichte.

Im Fall, dass der implizierte Autor II das Gleichgewicht zwischen Ausgaben und Einnahmen nicht mehr halten kann, wird der Abbruch vom Programm herbeigeführt. Hat der implizierte Autor II so viele Anleihen aufgenommen, dass er, allein um die Zinsen zu bezahlen, neue Anleihen aufnehmen müsste, so erscheint ein Fenster mit folgendem Text auf dem Monitor: „Aufgrund mangelhafter Verwaltung ist ihre Stadt total überschuldet, eine Abordnung von Bürgern meldet sich bei ihnen.“ Es folgt die Aufforderung zum Neubeginn. Und will der Spieler das Spiel weiterspielen, so gibt es für ihn auch keine andere Möglichkeit, denn es vergeht keine Zeit mehr (d. h. es kommt kein neues Geld bzw. keine neuen Schulden hinzu), und der Spielstand lässt sich nicht mehr speichern. Das Ziel des Spiels, die Herstellung eines Gleichgewichts wurde nicht erreicht.

In die Kategorie der ideologischen Erzählung gehören die *Simulationen* vor allem dadurch, dass in ihr ein Beziehungsgeflecht aufgebaut wird, das dann nach bestimmten Regeln funktioniert. In Simulationen wird keine Ordnung gestört, sondern eine geschaffen, nach Lotman wären Simulationen also sujetlos. *Simulationen* beschäftigen sich nicht mit der Auswahl bestimmter Elemente aus einer Welt, die sie dann zu einer Geschichte zusammenfügen, sondern vielmehr mit dem Aufbau einer ganz bestimmten funktionierenden Welt, die, weil sie dem Prinzip der „lebenden Gestalt“ gehorcht, einer Chronologie enthoben ist und kein Ende hat.

DIE SIEDLER II hat ein hinzugesetztes Ende, SIM CITY 2000 hat kein Ende. Sucht man nach einer Entsprechung solcher endloser TEXTE in anderen Medien, so stößt man auf die Chronik. „Das [Chroniken, BN] sind Texte, die nicht enden können. Wenn der Text abbricht, so muß sich entweder jemand finden, der ihn weiterschreibt, oder der Text wird nun als unvollendet, als defekt empfunden“ (Lotman 1970, 306). Beide Spiele wären in dieser Hinsicht tatsächlich einer Chronik vergleichbar, die einen Anfangspunkt hat – in diesen Fällen ist es die

Gründung der Siedlung – aber danach verlangen, unendlich weitergeschrieben zu werden.

Chroniken sind nur in wenigen Fällen als narrative Texte zu bezeichnen, denn zumeist werden in ihnen keine Handlungen beschrieben, sondern eine Abfolge von *Ereignissen*, die im Gegensatz zu Handlungen keine Dauer in der Ausführung benötigen, sondern gerade durch Piktualität, durch ihr Herausgehoben-Sein aus der Zeit, gekennzeichnet werden. DIE SIEDLER II entspricht dieser Struktur, da besondere Ereignisse, wie „neuer Häusertyp“, „Erz gefunden“, „auf weitere Bewohner der Insel gestoßen“ etc. entweder durch Briefe oder durch den Chronisten Octavius aus dem Fluss der Geschehnisse herausgehoben werden. Dazwischen liegen jedoch die oben beschriebenen Aufbauphasen, die die Ereignisse z. T. hervorbringen. Sie erhalten dadurch einen mythologischen Anteil. DIE SIEDLER II kann als narrative Chronik bezeichnet werden.

In SIM CITY 2000 allerdings wird der Fluss der Geschehnisse nicht durch besondere Ereignisse gegliedert. Es stellt das beständige Fortschreiten eines in sich geschlossenen Prozesses dar.

Am Punkt, an dem eine Welt nicht mehr funktioniert, d. h. wenn eine Ordnung schon gestört ist, setzen Strategiespiele ein. Sie beschäftigen sich, wie gesagt, vor allem mit der Zerstörung. Der Prozess der Zerstörung hat den umgekehrten Richtungsvektor wie der des Aufbaus - je nachdem, wo man beginnt, ist der Anfang unklar, das Ende jedoch festgelegt: Die gegnerischen Truppen werden besiegt, ihr Land wird eingenommen und auf diesem Land wird, wie in den Konstruktionsspielen, eine neue Ordnung erstellt.

Genau dies geschieht in den Kapiteln, in denen die Siedler auf Gegner treffen. Sie müssen, um ihr Land auszudehnen, Gegner vernichten und auf dem besetzten Land weitersiedeln, um das Tor zu erreichen. Erreichen die Siedler jedoch die Grenze zu einem fremden Gebiet, so bleibt es ihnen nicht mehr selbst überlassen, ob sie diese Grenze überschreiten oder nicht, da der Gegner nicht darauf wartet, angegriffen zu werden. Ist die Grenze erreicht, so wird sie von der einen oder anderen Seite verschoben werden.

So behandeln reine Strategiespiele im Gegensatz zu DIE SIEDLER II zumeist keine Grenzüberschreitungen, sondern beschäftigen sich mit Grenzziehungen. Die meisten Strategiespiele beginnen nicht mit einer Kriegserklärung, die Anlass wäre, eine Grenze zu überschreiten. So beginnt z. B. die Einführungssequenz von COMMAND & CONQUER mit einem virtuellen Zappen durch verschiedene Fernsehprogramme. In den Programmen wird von Kriegshandlungen berichtet, andere

werden immer wieder durch Störsender der kriegführenden Parteien unterbrochen. Der Krieg ist schon ausgebrochen und Land, und in diesem Fall auch die Macht über die Medien, muss verteidigt oder erobert werden. Man befindet sich also inmitten einer instabilen Situation. Diese wird behoben, indem der Gegner besiegt wird oder man selbst besiegt wird, d. h. indem neue Grenzen festgelegt werden.

Strategiespiele enthalten Elemente der Kategorie der mythologischen und der ideologischen Erzählung. Sie können als mythologische Erzählungen betrachtet werden, denen der Anfang fehlt, enthalten aber auch ideologische Anteile, da das Kriegführen nicht als einfache Handlung vor sich geht, sondern durch die strategischen Elemente zu einer Handlung wird, die es erfordert, diverse Einzelteile in eine funktionierende Beziehung zu setzen.

Die Möglichkeit des Übergangs von einer „reinen“ *Simulationen* zu einer Chronik oder einem *Strategiespiel* wie auch die Möglichkeit, das spielerische Hin und Her der Sportspiele in ein absichtsvolles Handeln zu verwandeln, zeigen, dass der Übergang zwischen der Struktur des Spiels und der Struktur einer Geschichte ein fließender ist. Die Gruppierung der Videospiele in Spiele des Handelns, des Wissens und der Regel lässt sich nur an „Grundformen“ eindeutig festmachen, da diese „Grundformen“ aufgrund des vorher festgelegten Modells von Geschichten aufgespürt werden können. Doch bieten die „mittleren Kategorien“ genügend Spielraum zur Beschreibung von Tendenzen und Mischformen.

7.4.2 Handlungsposition und Beobachtungsperspektive

Handlungsposition und Beobachtungsperspektive stellen die beiden Kriterien zur systematischen Beschreibung der Erzählweise von Videospiele. Die Handlungsposition bezieht sich vor allem auf den Grad der Anwesenheit eines Erzählers im Spiel, die Beobachtungsperspektive auf die Distanz von Spieler und Spielgeschehen.

Die Trennung der Handlungsposition in *direkt* und *indirekt* bezieht sich darauf, ob ein Tastendruck des implizierten Autors II ohne Zeitverzögerung und scheinbar direkt eine Handlung oder eine Bewegung in der Spielwelt auslöst, oder ob eine sprachliche oder andere symbolische Vermittlung dazwischengeschaltet ist, die immer auch eine Zeitverzögerung mit sich bringt.

So bewirkt ein Tastendruck bei TETRIS in einem Spiel mit direkter Handlungsposition, die Veränderung der Position einer herabfallenden Figur. Die Befehlsstruktur ist hier nicht mehr zu erkennen. Das Anklicken eines Fensters in einem *Grafik-Adventure* mit Avatar bewirkt nicht, dass das Fenster sich öffnet, sondern dass der Avatar sich zu dieser Position bewegt. Hier ist auf dem Monitor noch eine Befehlsstruktur zu sehen. Das Anklicken des Fensters hat die gleiche Funktion wie es der Befehl „go to window“ in einem *Text-Adventure* hätte.

Bei einer indirekten Handlungsposition wählt der implizierte Autor II aus den vorgegebenen Möglichkeiten aus und bestimmt ihre Reihenfolge. Der Computer übernimmt die Ausführung der Erzählhandlungen. Der implizierte Autor II ist weniger stark am Prozess der Produktion beteiligt, und die Distanz zwischen Narration und Rezeption ist größer als bei der direkten Handlungsposition. Dadurch wird es dem implizierten Autor I ermöglicht, mit der Montage zu arbeiten.

Die Einteilung in Spiele mit *zentrierter* oder *zerstreuter* Handlungsposition bezieht sich auf das Vorkommen *einer* eindeutig lokalisierbaren Handlungsquelle in der Diegese. Die zentrierte Handlungsposition kann über die Abbildung eines Avatars hergestellt werden oder darüber, daß die Differenz zur Diegese durch die subjektive Beobachtungsperspektive minimiert wird, d. h. über einen imaginierten Avatar. Aus der Tabelle lässt sich ersehen, dass die Beschreibungskategorie Avatar nicht mehr notwendig ist, denn sie kann durch die zentrierte Handlungsposition ersetzt werden oder umgekehrt: Die zentrierte Handlungsposition definiert den Avatar.

Die zerstreute Handlungsposition entsteht, wenn die Handlungen von einer Position ausgehen, die nicht eindeutig lokalisierbar ist. Diese kann intra- oder extradiegetisch sein. So liegt bei *COMMAND & CONQUER* eine intradiegetische zerstreute Handlungsposition vor, da dem implizierten Autor II die Rolle des Kommandeurs zugewiesen wird, dieser Kommandeur aber an den abgebildeten Kampfhandlungen nicht direkt teilnimmt. Bei den Kampfhandlungen handelt es sich um eine metadiegetische Erzählung. Die Unterscheidung zwischen zentrierter und zerstreuter Handlungsposition entspricht der Unterscheidung zwischen dem homodiegetischen und dem heterodiegetischen Erzähler.

Eine Handlungsposition mit wechselnder Zentrierung bilden einzig die Mannschaftssportspiele aus, da hier jeweils ein Spieler der Mannschaft eindeutig als Handlungsquelle der Spielwelt fungiert, diese Handlungsquelle mit der Ballabgabe aber ständig wechselt.

Die Differenzierung zwischen *intradiegetischer* und *extradiegetischer* Handlungsposition bezieht sich darauf, ob dem implizierten Autor II durch das Spiel eine Rolle innerhalb der Diegese zugewiesen wird oder nicht. Die Zuweisung einer Rolle kann über die Geschichte erfolgen, wie z. B. im eben schon erwähnten COMMAND & CONQUER, in dem dem implizierten Autor II verbal die Aufgabe zugewiesen wird, bestimmte Missionen zu leiten. Eine intradiegetische Handlungsposition wird aber auch hergestellt, wenn eine direkte, zentrierte Handlungsposition vorliegt, d. h. darüber, dass sich die Aktionen des Spielers direkt und ohne Zeitverzögerung (in Echtzeit) auf die Handlungsquelle in der Diegese auswirken. Bei der direkten, zentrierten, intradiegetischen Handlungsposition ist die Distanz zwischen Geschichte und Narration am geringsten.

Die Beobachtungsperspektive betrifft nicht die Erzählerposition sondern die Fokalisierung und die Distanz zwischen Spieler und Spielgeschehen. Je nachdem, ob sie objektiv, subjektiv oder halbsubjektiv ist, bindet sie den Spieler enger oder weniger eng an das Spielgeschehen und erschwert oder erleichtert ihm damit die Unterscheidung zwischen sich selbst als Spieler und als Avatar.

Die objektive Perspektive umfasst, wie gezeigt, ein relativ weites Feld. Sie schließt sowohl die frühen Videospiele ein, die unverändert nur einen Bildschirm, der das ganze Spielfeld darstellt, zeigen, als auch *Grafik-Adventures*, die mit einer ähnlich großen Breite an Einstellungsgrößen operieren wie der Film. Die objektive Perspektive zeichnet sich dadurch aus, dass sie immer raumbezogen ist. Sie zeigt den Handlungsraum des homo- oder heterodiegetischen Erzählers, unabhängig davon, ob oder wie er diesen wahrnimmt.

Wenn also in Spielen mit objektiver Beobachtungsperspektive ein Avatar visualisiert wird, dann ist es immer eindeutig ein Anderer, der in der Diegese handelt, auch wenn die Distanz zum Avatar durch die direkte bzw. indirekte Handlungsposition variiert werden kann.

Die halbsubjektive Beobachtungsperspektive ist dadurch gekennzeichnet, dass der abgebildete Avatar die Fähigkeit besitzt zu sehen. Der Avatar wird zu Beginn des Spiels als Träger des Blicks eingeführt und seine Fähigkeit zu sehen wird im Laufe des Spiels durch Point-of-View-Shots bestätigt. Generell liegt der Standpunkt der virtuellen Kamera hinter dem Avatar, so dass die Blickrichtung des implizierten Zuschauers mit der des Avatars übereinstimmt.

Einerseits gewinnt der Avatar dadurch, dass er sehen kann, Eigenständigkeit, d. h. er wird vom Spieler distanziert, auf der anderen Seite aber wird der implizierte

Zuschauer dadurch, dass er mit dem Avatar sieht, näher ans Spielgeschehen herangeführt. Der Avatar ist hier aber noch immer als Anderer zu erkennen.

Die subjektive Perspektive bildet keinen Avatar ab. Durch Hinweise im Bild, wie z. B. die Hand mit der Waffe und die zentralperspektivische Ausrichtung des Bildes, aber kann ein Avatar imaginiert werden. Da der Spieler als implizierter Autor II für den Avatar handelt und als implizierter Zuschauer für den Avatar sieht, ist die Distanz zwischen Spieler und Spielgeschehen gering.

Das Wahrnehmungsbild, das durch die subjektive Perspektive dargestellt wird, entspricht nicht der menschlichen Wahrnehmung. Es kann sich, je nachdem, welche Hinweise im Bild gegeben werden, auch einer maschinellen Wahrnehmung annähern und damit in die objektive Beobachtungsperspektive umschlagen.

Weder die Handlungspositionen noch die Beobachtungsperspektiven allein haben Einfluss darauf, ob ein Videospiele als narrativ betrachtet werden kann oder nicht. Hierzu ist die Wechselwirkung von Handlungsposition, Beobachtungsperspektive und den ausgeführten Handlungen, d. h. der Geschichte, notwendig.

Da sich aber jedes Videospiele durch die ihm eigene Handlungsposition und Beobachtungsperspektive auszeichnet, können sie benutzt werden, um Videospiele – unabhängig von ihrer Narrativität – systematisch zu beschreiben.

Auch die Handlungsposition und die Beobachtungsperspektive stellen „mittlere Kategorien“ dar, die durch eine genaue Betrachtung einzelner Spiele und die vergleichende Betrachtung anderer Medien ergänzt werden können.

Übergänge: Vom Erzählen zum Spielen

Die hier vorgestellte struktur- und prozessorientierte Untersuchung zur Narrativität von Videospiele sowie die daran angeschlossene systematische Beschreibung der Videospiele zeigen auf, dass Videospiele unter verschiedenen Aspekten, die miteinander korrelieren und korrespondieren, einen Übergangscharakter besitzen.

Sowohl das Medium Videospiele als auch der Prozess des Spielens haben Übergangscharakter: Videospiele stehen zwischen darstellenden Medien, die mit einem geschlossenen symbolischen Raum arbeiten und Spielen, die den Spieler in den Spielraum hineinziehen. Das Videospiele wird aufrecht erhalten durch den ständigen Übergang des Spielers zwischen *real life* und *virtual reality* (RL und VR). Der Spieler befindet sich im Spiel in der Situation sowohl Subjekt als auch Objekt des Spiels zu sein. Dies korrespondiert mit einem beständigen Übergang von Erleben zu Handeln. Und schließlich ist die Grenze zwischen narrativen und nicht-narrativen Videospiele nicht durch einen klaren Bruch gekennzeichnet, sondern vielmehr durch Übergänge auf den verschiedenen Ebenen des Spiels und der Erzählung. Und möglicherweise repräsentiert das Videospiele einen Umbruch oder Übergang in Kulturtechniken, nämlich den Übergang vom Erzählen zum Spielen.

Noch eindeutig getrennt durch die Hardware – die Eingabegeräte und den Monitor – vollzieht der Spieler oder die Spielerin im Prozess des Spiels ständig den Übergang zwischen der Realität und dem symbolischen Raum, der dadurch dass der Spieler in ihm handeln kann, zu einem virtuellen Raum wird.

So hat die Untersuchung mit PONG einen Anfangspunkt festgelegt. PONG realisierte als erste Computerspiel auch das Dispositiv des Videospiele. Es ermöglichte dem Nicht-Spezialisten durch die Betätigung eines (Dreh)knopfes eine Beeinflussung des Monitorbildes.¹ Die symbolische Ebene des Computerspiels tritt damit in den Vordergrund: Ohne dass die Spieler die Arbeitsweise des Computers kennen müssen, wird ihnen eine Anordnung an die Hand gegeben, die es ihnen erlaubt, ihren Handlungsraum auf den symbolischen Raum des Monitors auszuweiten. Der Anfangspunkt der Untersuchung wurde damit als das Überschreiten der Grenze zwischen Bildraum und realem Raum beschrieben, ohne dass diese Grenze ihren

¹ SPACE WAR, das 11 Jahre vor PONG am MIT programmiert wurde, hatte zwar ebenfalls diese Anordnung, war aber aufgrund der Situation der Computertechnik nur Experten zugänglich.

Charakter als Durchgang und Abtrennung verliert. Sie ist konstitutiver Bestandteil des Videospiele.

Mit der Beibehaltung bei gleichzeitiger Überwindung dieser Grenze befinden sich Videospiele zwischen zwei Arten von Medien und stellen damit wiederum einen Übergang zwischen diesen Medien her. Auf der einen Seite befinden sich Medien, die einen abgeschlossenen symbolischen Raum darstellen, auf den der Zuschauer keinen Einfluß nehmen kann, wie z. B. Kino oder Fernsehen. Auf der anderen Seite sind Virtual Reality Environments zu finden, die versuchen, eine totale Immersion herzustellen. Diese lässt keine Beobachtung, d. h. keinen Blick von Außen mehr zu. Als fiktiver Endpunkt wird hier gern das Holodeck herangezogen². Eine solche Entgrenzung des Videospiele wird aber auch in dem Film EXISTENZ (USA 1999, David Cronenberg) vorgeführt. Die Spieler wissen im Film nicht mehr, ob sie sich noch im oder schon außerhalb des Spieles befinden: "Sagt mir die Wahrheit, sind wir immer noch im Spiel?" lautet der Schlusssatz des Films. Auch die Matrix aus dem gleichnamigen Film (USA 1999, Andy und Larry Wachowski) stellt ein solches Immersionsszenario dar. Die Vorstellungen der totalen Immersion gehören (noch) in die Fiktion. Auf dem Weg zu solcher Art des Einbezugs eines Benutzers in eine virtuelle Umgebung liegen Experimente mit Datenhandschuhen, 3D-Brillen, Head Mounted Displays und Datenanzügen.

Jenseits des Aspekts der Veränderung bzw. der Eliminierung der Beobachtungsperspektive stellt sich bei Umgebungen wie dem Holodeck, dem Spiel eXistenZ oder der Matrix die Frage, inwieweit man es hier noch mit einem Spiel zu tun hat. Die Situation des Als-Ob oder des Sowohl-als-Auch wird in dieser Reihe sukzessive aufgehoben. Ist der Crew der Enterprise und ihren Nachfolgern noch bewusst, dass sie sich in einem Spiel befinden, so ist dies den Spielern in EXISTENZ nicht mehr klar und in MATRIX kennen die meisten Menschen keine andere Realität als die virtuelle: Das Spiel ist ernst und die Simulation ist real. Sind die Grenzen des Videospiele schon erreicht, wenn die Beobachtungsperspektive fehlt, so sind hier auch die Grenzen des Spieles erreicht. Denn wenn der Spieler nicht weiß, ob oder dass er spielt, dann spielt er nicht.

Grenzenziehungen werden beim Videospiele besonders deutlich. Das Sowohl-als-Auch des Spieles wird beim Videospiele durch die bildliche Darstellung der Spielwelt unterstützt. Aufgrund der technischen Anordnung und der Trennung von Eingabegerät und Ausgabegerät bringt es ein zweifaches Involviertsein des Spielers mit sich. Er ist zum einen über den externen

² Vgl z.B. Murray (1997).

Beobachtungsstandpunkt und zum anderen über den internen Handlungsstandpunkt am Spiel beteiligt.

Das hat zur Folge, daß eine Zuschreibung von Handeln und Erleben nicht mehr eindeutig vorgenommen werden kann, oder gerade doppelt vorgenommen werden muß. Luhmann (1978) unterscheidet Handeln und Erleben in Hinblick auf die Selbst- oder Weltzuschreibung eines Verhaltens. Jemand, der handelt, wird sich als Urheber dieses Verhaltens verstehen, während etwas, das erlebt wird, einem anderen Verursacher zugeschrieben wird.³ Im Spiel jedoch vollzieht der Spieler ständig den Übergang vom Subjekt zum Objekt, er ist sowohl Handelnder als auch Erlebender. Er handelt im Spiel und wird vom Spiel behandelt. Stellt das Kinodispositiv Subjekte her, die sich als Zentrum und Urheber der Diegese begreifen, so trägt das Videospiele dazu bei, solche Subjektivität aufzulösen.

Die Handlungen, die von einer Erzählung beschrieben werden, werden jemand anderem zugeschrieben, sie werden vom Rezipienten (mit)erlebt. Es sind keine Handlungen, die sich der Rezipient selbst zuschreiben würde.

Das Videospiele steht durch seine eingeschobene Narration zwischen einer Erzählung, die von schon abgeschlossenen Handlungen erzählt, und den Handlungen, von denen erzählt werden kann, wenn sie abgeschlossen sind.

Ricoeur (1983) betrachtet die Beziehung zwischen Handeln und Erzählen als eine sehr enge. Das Handeln wird von ihm als abhängig von einem Begriffsnetz beschrieben, das aus Motiven, Subjekten, die handeln, der Tat, den Umständen, unter denen gehandelt wird, den Interaktionen mit anderen und dem Ausgang der Handlung besteht. Das praktische Verstehen geht mit diesem Begriffsnetz täglich um. Das Handeln in diesem Begriffsnetz bezeichnet Ricoeur als Mimesis I. Die Fabelkomposition⁴, die Mimesis II, schließe daran an und ordne das paradigmatische Begriffsnetz syntagmatisch an. Im Prozeß der Mimesis III schließlich werde die Mimesis II durch Interpretation und Anschlusshandeln wieder zum Handeln zurückgeführt. (vgl. ebd., 87-114).

Im Prozess des Videospielens nun vollziehen sich die Mimesis II und III: Der Spieler bringt das im Programm vorgegebene Begriffsnetz in eine syntagmatische Ordnung. Und er tut dies nicht, indem er Handlungen eines

³ Hier noch einmal der systemtheoretische Wortlaut: „Die Differenz von Erleben und Handeln wird demnach durch unterschiedliche Richtungen der Zuschreibung konstituiert. Intentionales Verhalten wird als *Erleben* registriert, wenn und soweit seine Selektivität nicht dem sich verhaltenden System, sondern dessen *Welt* zugerechnet wird. Es wird als *Handeln* angesehen, wenn und soweit man die Selektivität des Aktes dem sich verhaltenden *System selbst* zurechnet (Luhmann 1978, 68f.).

⁴ Der aristotelische *Mythos*.

anderen wiedergibt, sondern indem er durch einen anderen handelt. Damit dies gelingt, ist der Weg über die Mimesis III, die Interpretation der Mimesis II notwendig. Da Videospiele auf diese Weise durch Handlungen erzählen, beinhalten sie sowohl die Fremd- als auch die Selbstzuschreibung.

Dies ist aber nur durch eine Dezentrierung des spielenden Subjekts möglich. Die spielerische Schizophrenie, die apparative Anordnung und die Organisation des Medientextes sorgen dafür, daß das Videospielen beides ist, Handeln und Erzählen.

Wenn das Videospiel beides ist, Handeln und Erzählen, dann stellt diese fragile Konstruktion möglicherweise auch nur einen Übergang dar. Die Diskussionen über computergestützte Erzählformen widmen sich vor allem der Ablösung des linearen Erzählens durch netzwerkartige Erzählstrukturen, halten aber am Begriff und dem Dispositiv des Erzählens fest. Was sich unter einem solchen Gesichtspunkt also verändert, ist die Struktur - die Anordnung und Rollenverteilung – jemand erzählt jemandem etwas – bleibt. Vielleicht ist das, was erzählt wird, keine Geschichte mehr, bei der man einen Anfang, eine Mitte und ein Ende ausmachen kann. Das Sender-Empfänger Modell wird jedoch nicht angetastet.

Eine andere Sichtweise könnte jedoch den Übergang zu weiteren Forschungen eröffnen, denn vielleicht verändert sich nicht nur die Geschichte, sondern auch das Erzählen wird vom Handeln abgelöst.

Diese Untersuchung beschäftigte sich dezidiert nur mit Ein-Personen Spielen, bei denen dem Spieler eine bestimmte Rolle im Erzählprozess zugewiesen wird. Die Spiele verändern sich jedoch dahingehend, dass fast alle mit einem Mehr-Spieler Modus ausgestattet sind. Ego-Shooter wie QUAKE oder HALF LIFE werden hauptsächlich im Netzwerk gespielt. Der Computer ist hier nach wie vor der Regelgeber und Schöpfer der Umgebung aber nicht mehr der Gegner nach dessen Regeln man das Syntagma anordnet - dies sind die Mitspieler. Onlinespiele, wie z. B. ULTIMA ONLINE kommen hinzu - hier löst das Miteinander-Spielen löst die beim Ein-Personen Spiel noch auszumachende Erzählfunktion ab. Und auch die bei Jugendlichen sehr beliebten Chats können als Spielräume betrachtet werden. Nicht das Erzählen von Geschichten steht hier im Vordergrund, sondern das Miteinander-Plaudern – möglicherweise unter Zuhilfenahme einer fiktionalen Identität.

Neben dieser Ausbreitung von Spielräumen verschiedenster Art, lässt sich auch feststellen, dass Spiele auf immer mehr Geräten, die auf Computertechnologie basieren, aber nicht als Computer bezeichnet werden, implementiert werden. Nicht nur die Zahl der Spielräume sondern auch die

Zahl der "Spielzeuge", wie z. B. von Organizern und Handys, erhöht sich ständig. Der Leistungsfähigkeit und dem Einsatzfeld geschuldet werden für diese Geräte Spiele und Spielprinzipien aus den 70er und frühen 80er Jahren übernommen und diese haben, wie gezeigt, nur sehr wenig narrative Elemente.

Und schließlich beruht jegliches Anwendungsprogramm auf ähnlichen Prinzipien wie ein Videospiel. Die Arbeit mit dem Computer ist gekennzeichnet durch Rückkopplung zwischen Eingabe und Ausgabe bei ständiger Selbstbeobachtung. Und die ständige Wiederholung des fast immer Gleichen, die zum Erlernen eines Programms notwendig ist, gleicht dem Ausprobieren, das jedes Videospiel erfordert.

Das Spielen mit dem Computer stellt möglicherweise selbst einen Übergang, von der Kulturtechnik des Erzählens zur Kulturtechnik des Spielens dar. Dann würde aus Marcel, dem Schriftsteller, der die verlorene Zeit sucht, Mario, der Klempner, der beim Basteln die Zeit vergisst.

Literatur

Monographien und wissenschaftliche Artikel

- Adorno, Theodor W. (1967) Résumé über Kulturindustrie, in: ders.: *Ohne Leitbild. Parva Aesthetica*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 60-70.
- Alkemeyer, Thomas (1996) Die Wiederbegründung der Olympischen Spiele als Fest einer Bürgerreligion, in: Gebauer, Gunter (Hg.): *Olympische Spiele – die andere Utopie der Moderne. Olympia zwischen Kult und Droge*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 65-101.
- Ariès, Philippe (1960) *Geschichte der Kindheit*, München: dtv 1996 [org.: *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime*, Paris].
- Aristoteles (1982) *Poetik*, Stuttgart: Reclam.
- Baatz, Ursula/Müller-Funk, Wolfgang (Hgg.) (1993) *Vom Ernst der Spiels. Über Spiel und Spieltheorie*, Berlin: Reimer.
- Barthes, Roland (1966): Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen, in: ders.: *Das semiologische Abenteuer*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1988, S. 102-143 [org.: L'analyse structurale du récit, in: *Communications* 8].
- Barthes, Roland (1970) *S/Z*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1987.
- Bataille, Georges (1933) Der Begriff der Verausgabung, in: ders.: *Die Aufhebung der Ökonomien*, München: Matthes & Seitz 1985, S. 7-31 [org.: La notion de dépense, in: *La Critique Sociale*, no 7].
- Bataille, Georges (1985) *Das obszöne Werk*, Reinbek: Rowohlt.
- Baudry, Jean-Louis (1970) Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus, in: Rosen, Philip (Hg.) *Narrative, Apparatus, Ideologie: A Film Theory Reader*, New York: Columbia University Press, S. 286-298 [Effets idéologiques produit par l'appareil de base, in: *Cinéthique*, Nr. 7/8].
- Baudry, Jean-Louis (1975) Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks, in: *Psyche. Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen*, 48. Jg., H. 11, 1994, S. 1047-1074 [Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité, in: *Communications* 23].
- Benveniste, Émile (1947) Le jeu comme structure, in: *Deucalion 2*, Paris, S. 159-167.
- Benveniste, Émile (1966) *Problèmes de linguistique générale*, Paris: Gallimard [dt.: *Probleme der allgemeinen Sprachwissenschaft*, München: List 1974].

- Bering, Dietz (1987) *Der Name als Stigma. Antisemitismus im deutschen Alltag 1812-1933*, Stuttgart: Klett-Cotta.
- Booth, Wayne (1974) *Die Rhetorik der Erzählkunst*, Heidelberg: Quelle & Meyer.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*, London: Routledge.
- Bordwell, David/Thompson, Kristin (1993) *Film Art. An Introduction*, New York [u.a.]: McGraw Hill, 4th edition.
- Bordwell, David/Carroll, Noël (Hgg.) (1996) *Post Theory. Reconstructing Film Studies*, Madison: University of Wisconsin Press.
- Branigan, Edward (1984) *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin/New York/Amsterdam: Mouton.
- Branigan, Edward (1992) *Narrative Comprehension and Film*, London & New York: Routledge.
- Bremond, Claude (1964) Le message narratif, in: *Communications* 4, S. 4-32. [dt.: Die Erzählnachricht, in: Ihwe (1972), S. 177-217].
- Bremond, Claude (1966) La logique des possibles narratifs, in: *Communications* 8, S. 60-77.
- Bering, Dietz (1987) *Der Name als Stigma. Antisemitismus im deutschen Alltag 1812-1933*, Stuttgart: Klett-Cotta.
- Buytendijk, F.J.J. (1933) *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*, Berlin: Kurt Wolff/Der neue Geist Verlag.
- Buytendijk, F.J.J. (1958) Das Menschliche in der menschlichen Bewegung, in: ders.: *Das Menschliche. Wege zu seinem Verständnis*, Stuttgart: Koehler, S. 170 - 188.
- Caillois, Roger (1958) *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart: Curt E. Schwab 1960 [org. *Le jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris].
- Casti, John L. (1995) Artificial Games. Spiel (play) und Spiele (games), in: Rötzer, Florian (Hg.) *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, München: Boer, S. 141-157.
- Certeau, Michel de (1980) *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve 1988 [org.: *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris].
- Château, Jean (1946) *Das Spiel des Kindes. Natur und Disziplin des Spielens nach dem 3. Lebensjahr*, Paderborn 1969 [org.: *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline*, Paris]
- Chatman, Seymour (1978) *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca and London: Cornell University Press.

- Chatman, Seymour (1990) *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Ithaca and London: Cornell University Press.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1975) *Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*, Stuttgart: Klett-Cotta 1996 [*Beyond Boredom and Anxiety – The Experience of Play in Work and Games*, San Francisco].
- Culler, Jonathan (1980) Fabula and Sjuzhnet in the Analysis of Narrative. Some American Discussions, in: *Poetics Today*, Vol. 1:3, S. 27-37.
- Danto, Arthur C. (1985) Basis-Handlungen, in: Meggle, Georg (Hg.) *Analytische Handlungstheorie*, Bd. 1 Handlungsbeschreibungen, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 89-105.
- Davis, Morton D. (1983) *Spieltheorie für Nichtmathematiker*, München: Oldenbourg 1993.
- Dijk, Teun A. van (1972) Die Metatheorie der Erzählung, in: ders.: *Beiträge zur Generativen Poetik*, München: Bayerischer Schulbuch Verlag, S. 74-91.
- Dijk, Teun A. van/Ihwe, Jens/ Petöfi, János S./ Rieser, Hannes (1974) *Zur Bestimmung narrativer Strukturen auf der Grundlage von Textgrammatiken*, Hamburg: Helmut Buske (2. Aufl.).
- Dittler, Ullrich (1993) *Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung*, München, Basel: Ernst Reinhardt.
- Eco, Umberto (1990) *Lector in Fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten*, München: dtv 1994².
- Eco, Umberto (1994) *Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur*, München/Wien: Hanser
- Eigen, Manfred/ Winkler, Ruthild (1976) *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*, München: Piper 1995.
- Elsaesser, Thomas (Hg.) *Early Cinema - space – frame – narrative*, London: BFI 1990.
- Field, Syd/ Märthesheimer, Peter/ Längsfeld, Wolfgang u.a.(1987) *Drehbuchschreiben für Film und Fernsehen. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*, München, Leipzig: List 1994⁵.
- Fink, Eugen (1960) *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart: Kohlhammer.
- Fischer-Lichte, Erika (1983) *Semiotik des Theaters. Das System der theatralischen Zeichen*, Bd. 1, Tübingen: Narr 1994.
- Fleishman, Avrom (1992) *Narrated Films. Storytelling Situations in Cinema History*, Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.

- Forster, Edward Morgan (1927) *Ansichten des Romans*, Berlin & Frankfurt/Main: Fischer 1949 [org.: *Aspects of the Novel*, London].
- Foucault, Michel (1978) *Dispositive der Macht*, Berlin: Merve.
- Friedman, Ted (1995) Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality, in: Jones (1995), S. 73-89.
- Fritz, Jürgen u.a. (1983/84) Videospiele – regelbare Welten am Draht, in: *Spielmittel* 2/83, S. 2-7, 3/83, S. 10-20, 4/83, S. 30-37 und 69-75, 5/83, S. 24-32 und 49-62, 1/84, S. 24-36, 2/84, S. 22-26 und 72-87, 3/84, S. 77-83, 4/84, S. 69-77, 5/84, S. 9-19.
- Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (Hgg.) (1997) *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 1999².
- Fritz, Jürgen (1997a) Was sind Computerspiele, in: Fritz/Fehr (1997), S. 81-86.
- Fromme, Johannes/Meder, Norbert/vollmer, Nikolaus (2000) *Computerspiele in der Kinderkultur*, Opladen: Leske und Budrich.
- Frye, Northrop (1968) *Analyse der Literaturkritik*, Stuttgart 1964.
- Fuhrmann, Manfred (1992) *Dichtungstheorie der Antike. Aristoteles - Horaz - "Longin"*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft (2. veränd. Aufl.).
- Fuller, Mary/ Jenkins, Henry (1995) Nintendo® and New World Traveling Writing: A Dialogue, in: Jones (1995), S. 57-72.
- Gaudreault, André (1984) Narration et monstration au cinéma, in: *Hors Cadre* 2, 1984, S. 87–98.
- Gaudreault, André (1989) *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris: Klincksieck.
- Genette, Gérard (1972) Discours du récit, in: ders.: *Figures III*, Paris: Seuil, S. 65-273.
- Genette, Gérard (1983) *Nouveau discours du récit*, Paris: Seuil.
- Genette, Gérard (1987) *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*, Frankfurt/New York: Campus 1992 [org.: *Paratextes*, Paris].
- Genette, Gérard (1992) *Fiktion und Diktion*, München: Fink [*Fiction et diction*, Paris].
- Genette, Gérard (1994) *Die Erzählung*, München: Fink. [Übersetzung von Genette (1972) und (1983)].
- Goffman, Erving (1961) *Encounters, Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis: Bobbs-Merrill [dt. *Interaktion: Spaß am Spiel/Rollendistanz*, 1973].

- Goffman, Erving (1963) *Verhalten in sozialen Situationen. Strukturen und Regeln der Interaktion im öffentlichen Raum*, Gütersloh, Bertelsmann: 1971 [org.: *Behavior in Public Places. Notes on the Social Organisation of Gatherings*, New York, London: Free Press].
- Goffman, Erving (1967) *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*, New York: Doubleday, dt: [*Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*, Frankfurt/Main 1986].
- Goffman, Erving (1969) *Strategische Interaktion*, München, Wien: Hanser 1981 [org.: *Strategic Interaction*, Philadelphia].
- Goffman, Erving (1971) *Relations in Public. Microstudies of the Public Order*, New York: Basic Books, [dt: *Das Individuum im öffentlichen Austausch. Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung*, Frankfurt/Main: 1982]
- Goffman, Erving (1982) Die Interaktionsordnung, in: ders.: *Interaktion und Geschlecht*, hrsg. und eingeleitet von Hubert A. Knobloch, Frankfurt/Main, New York: Campus 1994, S. 50-104.
- Greimas, Algirdas J. (1966) *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*, Braunschweig: Vieweg 1971 [org: *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Paris].
- Greimas, Algirdas J. (1970) *On Meaning. Selected Writings in Semiotic Theory*, Minneapolis: University of Minnesota 1987 [org.: *Du sens. Essais sémiotiques*, Paris].
- Greimas, Algirdas J. (1971) Narrative Grammar: Units and Levels, in: *Modern Language Notes*, 86, S. 793-806.
- Greimas, Algirdas J. (1967) Die Struktur der Erzählaktanten, in: Ihwe (1972), S. 218-238 [org: La structure des actants du récit, in: *Linguistic studies presented to André Martinet*].
- Grice, Paul H. (1967) Logik und Konversation, in: Meggle, Georg (Hg.) *Handlung, Kommunikation, Bedeutung*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1993, S. 243-265.
- Groos, Karl (1899) *Die Spiele des Menschen*, Hildesheim, New York: Olms 1973.
- Grupe, Ommo/Gabler, Hartmut/Göhner, Ulrich (Hgg.) (1983) *Spiel, Spiele, Spielen. Bericht über den 5. Sportwissenschaftlichen Hochschultag der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft in Tübingen 1982*, Schorndorf: Karl Hofmann.
- Gunning, Tom (1991) *D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film. The Early Years at Biograph*, Urbana and Chicago: University of Illinois 1994.

- Guts Muths, Johann Christoph Friedrich (1914) *Spiele zur Erholung und Übung des Körpers und Geistes für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden*, Hof: Rud. Lion 1914.
- Hamburger, Käthe (1957) *Die Logik der Dichtung*, Stuttgart: Klett 1968².
- Hartwagner, Georg/Iglhaut, Stefan/Rötzer, Florian (Hgg.) (1993) *Künstliche Spiele*, München: Boer.
- Heidegger, Martin (1926) *Sein und Zeit*, Tübingen: Niemeyer 1993¹⁷.
- Helbig, Jörg (1998) Der Rezipient als Cybernaut, in: ders. (Hg.) *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*, Berlin: Erich Schmidt.
- Herman, David (1997) Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology, in: *PMLA (Publications of the Modern Language Association of America)*, 112 (5), S. 1046-1059.
- Herman, Leonard (1994) *Phoenix. The Fall & Rise of Home Videogames*, Union, NJ: Rolenta.
- Herz, J.C. (1997) *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Boston, New York [u.a.]: Little, Brown and Company.
- Hickethier, Knut (1996) *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart: Metzler.
- Hiebel, Hans H. (Hg.) (1997) *Kleine Medienchronik. Von den ersten Schriftzeichen zum Mikrochip*, München: Beck.
- Historisches Wörterbuch der Philosophie*, hrsg. von Joachim Ritter und Karlfried Gründer, Basel [u.a.]: Schwabe 1971ff.
- Hjelmslev, Louis (1974) *Prologomena zu einer Sprachtheorie*, München: Max Hueber.
- Huizinga, Johan (1938) *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek: Rowohlt 1994.
- Ihwe, Jens (Hg.) (1972) *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven, Bd. 3: Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft II*, München: Athenäum.
- Iser, Wolfgang (1976) *Der Akt des Lesens*, München: Fink 1994⁴.
- Jones, Steven G. (Hg.) (1995) *Cybersociety. Computer-mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage.
- Jost, François (1989) *L'oeil - caméra. Entre film et roman*, Lyon: Presses Universitaires.
- Kant, Immanuel (1793) *Kritik der Urteilskraft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1974.

- Kessler, Frank (1997) Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule, in: *montage/av* 6/2/1997, S. 132-139.
- Knoll, Joachim H. u.a. (1986) *Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher*, Opladen: Leske und Budrich.
- Kolb, Michael (1990) *Spiel als Phänomen - Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch anthropologischen Spieltheorien*, Sankt Augustin: Academia Verlag Richarz.
- Korte, Barbara (1985) Tiefen- und Oberflächenstrukturen in der Narrativik, in: *Literatur in Wissenschaft und Unterricht*, Bd. XVII, S. 331-352.
- Krützen, Michaela (2000) *Das Schreien der Lämmer*. Narrative Strukturen in Spielfilmen und Fernsehserien, Manuskript der Habilitationsschrift, Köln.
- Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*, hrsg. von Lorenz Engell, Oliver Fahle, Britta Neitzel, Claus Pias, Joseph Vogl, Stuttgart: DVA 1999.
- Labov, William (1972) *Language in the Inner City: Studies in the Black English Vernacular*, Philadelphia: Philadelphia University Press.
- Labov, William (1980) *Sprache im sozialen Kontext*, Königstein/Ts.: Athenäum.
- Lacan, Jacques (1966) Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion wie es in der psychanalytischen Erfahrungen erscheint, in: ders.: *Schriften I*, Weinheim/Berlin: Quadriga 1996⁴, S. 63-70.
- Lämmert, Eberhard (1955) *Bauformen des Erzählens*, Stuttgart: Metzler 1993.
- Landow, George P. (1992) Hypertext. *The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- Landow, George P. (Hg.) (1994) *Hyper / Text / Theory*, Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- Laurel, Brenda (1991) *Computers as Theatre*, Reading, Mass [u.a.]: Addison-Wesley.
- Lebling, David P./Blank, Marc S./Anderson, Timothy A. (1979) Zork: A Computerized Fantasy Simulation Game, in: *IEEE Computer*, 12, H. 4, S. 51-59.
- Lévi-Strauss, Claude (1955) Die Struktur der Mythen, in: ders.: *Strukturelle Anthropologie I*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1997, S. 226-254 [org.: The Structural Study of Myth, in: *Journal of American Folklore*, Bd, 78, Nr. 270, 1955].
- Lotman, Jurij M. (1970) *Die Struktur literarischer Texte*, München: Fink 1989³.

- Lotman, Jurij M. (1973) *Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films*, Frankfurt/Main: Syndikat 1977.
- Lotman, Jurij M. (1990) Über die Semiosphäre, in: *Zeitschrift für Semiotik*, Bd. 12, H. 4, S. 287-305.
- Lubbock, Percy (1921) *The Craft of Fiction*, London: Jonathan Cape 1966.
- Luhmann, Niklas (1971) Sinn als Grundbegriff der Soziologie, in: Habermas, Jürgen/ Luhmann, Niklas: *Theorie der Gesellschaft oder Sozialtechnologie - Was leistet die Systemforschung*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 25-100.
- Luhmann, Niklas (1975): Über die Funktion der Negation in sinnkonstituierenden Systemen, in: Luhmann (1993), S. 35-49.
- Luhmann, Niklas (1978) Erleben und Handeln, in: Luhmann (1993), S. 67-80.
- Luhmann, Niklas (1979) Schematismen der Interaktion, in: Luhmann (1993), S. 81-100.
- Luhmann, Niklas (1980) Temporalstrukturen des Handlungssystems. Zum Zusammenhang von Handlungs- und Systemtheorie, in: Luhmann (1993), S. 126-150.
- Luhmann, Niklas (1984) *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1988.
- Luhmann, Niklas (1990) *Die Wissenschaft der Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1993) *Soziologische Aufklärung 3*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1993³.
- Luhmann, Niklas (1995) *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1998².
- Mayer, Werner Paul (1992) *Aufwachsen in simulierten Welten. Computerspiele - die zukünftige Herausforderung für Eltern und Erzieher*, Frankfurt/Main, [u.a.]: Lang.
- Mandler, Jean M./ Johnson, Nancy S. (1978) Erzählstruktur und Erinnerungsleistung. Eine Grammatik einfacher Geschichten, in: Haubrichs, Wolfgang (Hg) *Erzählforschung. Theorien, Modelle und Methoden der Narrativik*, Bd. II, S. 337-379.
- Matuschek, Stefan (1998) *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*, Heidelberg: C. Winter.
- McLuhan, Marshall (1964) *Die magischen Kanäle*, Düsseldorf/Wien: Econ 1968 [org.: *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York [u.a.].
- McMahan, Alison (1999) The effect of multiform narrative on subjectivity, in: *Screen*, 40:2, Summer 1999, S. 146-157.

- Mead, George Herbert (1934): *Geist, Identität, Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1991 [org.: *Mind, Self and Society. From the standpoint of a social behaviorist*, Chicago].
- Meggle, Georg (Hg.) (1993) *Handlung, Kommunikation, Bedeutung*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Merten, Klaus (1994): Evolution der Kommunikation, in: Merten, Klaus/Schmidt, Siegfried J./Weischenberg, Siegfried (Hgg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1994.
- Metz, Christian (1964) Das Kino: „Langue“ oder „Langage“, in: Metz (1972), S. 51-129.
- Metz, Christian (1965) Zum Realitätseindruck im Kino, in: Metz (1972), S. 20-35.
- Metz, Christian (1966) Bemerkungen zu einer Phänomenologie des Narrativen, in: Metz (1972), S. 35-50.
- Metz, Christian (1966/67) Probleme der Denotation im Spielfilm, in: Metz (1972), S. 151-198.
- Metz, Christian (1972) *Semiologie des Films*, München: Fink.
- Metz, Christian (1991) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*, Münster: Nodus 1997 [org.: *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris].
- Metzler Literaturlexikon. Stichwörter zur Weltliteratur*, hrsg. von Günther und Irmgard Scheikle, Stuttgart: Metzler 1984.
- Miebach, Bernhard (1991) *Soziologische Handlungstheorie. Eine Einführung*, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Mihm, Kai (2001) Final Fantasy. Der erste vollständig computeranimierte Science-Fiction-Film, in: *epd-film*, 9/2001, S. 50f.
- Mitry, Jean (1963) *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*, London: Athlone Press 1998 [org.: *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris].
- Müller, Günther (1946) Die Bedeutung der Zeit in der Erzählkunst, in: ders.: *Morphologische Poetik*, Tübingen: Niemeyer, 1968, S. 247-268.
- Müller, Günther (1948) Erzählzeit und erzählte Zeit, in: ders.: *Morphologische Poetik*, Tübingen: Niemeyer 1968, S. 269-286.
- Murray, Janet H. (1997) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*: Cambridge, Mass.: MIT Press 1999².
- Myers, David (1990) Computer Game Genres, in: *Play & Culture*, 1990, 3, S. 286-301.

- Neitzel, Britta (1997) Fußball - gespielt und erzählt. Überlegungen zur Narrativierung von Spielen in der Fernsehübertragung, in: dies.: *FFK 9. Dokumentation des 9. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*, Weimar: Universitätsverlag.
- Neitzel, Britta (1999) Wenn du nur wirklich willst ... Anmerkungen zum Sport-Spielfilm, in: Krah, Hans [u.a.] (Hgg.) *FFK 11. Dokumentation des 11. Film und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums an der Christian-Albrechts-Universität Kiel, Oktober 1998*, Hamburg: Kovac, S. 149-165.
- Neumann, John von (1928) Theorie der Gesellschaftsspiele, in: *Mathematische Annalen*, Bd. 100, 1928, S. 295-320.
- Neuman, John von/Morgenstern, Oskar (1944) *Spieltheorie und wirtschaftliches Verhalten*, Würzburg: Physica 1973.
- Nida-Rümelin, Julian (1995) Spielerische Interaktion, in: Rötzer, Florian (Hg.) *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, München: Boer, S. 129-140.
- Niesz, Anthony/Holland, Norman (1984) Interactive Fiction, in: *Critical Inquiry*, 11, S. 110-129.
- Nietzsche, Friedrich (1872) Die Geburt der Tragödie, in: ders.: *Kritische Studienausgabe*, hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, Bd. 1, München/Berlin/New York: dtv, de Gruyter 1988, S. 9-156.
- Oerter, Rolf (1993) *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*, München: Quintessenz.
- Ong, Walter J. (1982) *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, London/New York: Routledge 1995.
- Paech, Joachim (1997) Paradoxien der Auflösung und Intermedialität, in: Warnke, Martin/Coy, Wolfgang/Tholen, Georg Christoph: *HyperKult: Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*, Basel; Frankfurt/Main: Stroemfeld 1997.
- Peirce, Charles Sanders (1955) Logic as Semiotic: The Theory of Signs, in: *Philosophical Writings of Peirce*, selected and edited with an introduction by Justus Buchler, New York: Dover.
- Pias, Claus (1999): Zeit der Kybernetik. Zur Einführung, in: *Kursbuch Medienkultur*, S. 427-431.
- Platon (1991): *Der Staat*, Stuttgart: Reclam.
- Prince, Gerald (1971) Notes toward a Categorization of Fictional „Narratees“, in: *Genre 4*, S. 100-106.

- Prince, Gerald (1973) *A Grammar of Stories. An Introduction*, The Hague, Paris: Mouton.
- Prince, Gerald (1982) *Narratology. The Form and Functioning of Narrative*, Berlin, New York, Amsterdam: Mouton.
- Propp, Vladimir (1928) *Morphologie des Märchens*, München: Hanser 1972.
- Ricoeur, Paul (1983): *Zeit und Erzählung*. Band I: Zeit und historische Erzählung, München: Fink 1988 [org.: *Temps et récit*, tome I, Paris].
- Ricoeur, Paul (1984) *Zeit und Erzählung*. Band II: Zeit und literarische Erzählung, München: Fink 1989 [org.: *Temps et récit*, tome II, Paris].
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1983) *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London and New York: Methuen.
- Röhrs, Hermann (Hg.) (1981) *Das Spiel - Urphänomen des Lebens*, Wiesbaden: Akademische Verlagsgesellschaft.
- Rötzer, Florian (Hg.) (1995) *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, München: Boer.
- Ronen, Ruth (1990) Paradigm Shift in Plot Models: An Outline of the History of Narratology, in: *Poetics Today*, 11:4, S. 817-842.
- Ronen, Ruth (1994) *Possible Worlds in Literary Theory*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Saussure, Ferdinand de (1915) *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft*, Berlin: de Gruyter 1967.
- Scheerer, Thomas M./Winkler, Markus (1976): Zum Versuch einer universalen Erzählgrammatik bei Claude Bremond. Darstellung, Anwendungsprobleme und Modellkritik, in: *Poetica*, Bd. 8, H. 1, S. 1-24.
- Scheuerl, Hans (1954) *Das Spiel*, Weinheim und Basel: Beltz 1990¹¹.
- Scheuerl, Hans (1955) *Beiträge zur Theorie des Spiels*, Weinheim: Beltz 1964⁴.
- Scheuerl, Hans (1975) Zur Begriffsbestimmung von „Spiel“ und „spielen“, in: *Zeitschrift für Pädagogik* 21, S. 341-349.
- Scheuerl, Hans (1981) Zur Begriffsbestimmung von „Spiel“ und „spielen“, in: Röhrs (1981), S. 41-49 [Überarbeitung von Scheuerl (1975)].
- Scheuerl, Hans (1988) Alte und neue Spieltheorien, in: Flitner, Andreas: *Das Kinderspiel*, München: Piper, S. 32-52.
- Schiller, Friedrich (1801) Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, in: ders.: *Gesammelte Werke, Bd. 8*, Berlin: Aufbau-Verlag 1958, S. 399-498.

- Schindler, Friedemann/Wiemken, Jens (1997) „DOOM is invading my dreams“ – Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte, in: Fritz/Fehr (1997), S. 289-297.
- Schmidt, Siegfried J. (1994): *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*, Frankfurt/Main, Suhrkamp.
- Schröter, Jens (1998) Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs, in: *montage/av*, 7/2/1998, S. 129-154.
- Segre, Cesare (1979) Erzählforschung, narrative Logik und Zeit, in: ders.: *Literarische Semiotik*, Stuttgart: Klett-Cotta 1980, S. 73-136.
- Shen, Yeshayahu (1990) Centrality and Causal Relations in Narrative Texts, in: *Journal of Literary Semantics*, XIX (1), S. 1-23.
- Sklovskij, Victor (1925a) Die Beziehungen zwischen den Kunstgriffen des Handlungsaufbaus und den allgemeinen stilistischen Kunstgriffen, in: ders.: *Theorie der Prosa*, Frankfurt/Main: Fischer 1966, S. 27-61.
- Sklovskij, Victor (1925b) Die Parodie auf den Roman: Tristram Shandy, in: ders.: *Theorie der Prosa*, Frankfurt/Main: Fischer 1966, S. 131-162.
- Sklovskij, Victor (1916) Die Kunst als Verfahren, in: Striedter, Jurij (Hg.): *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*, München: Fink 1971, S. 3-34.
- Souriau, Etienne (1948) La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie, in: *Revue Internationale de la Filmologie*, H. 7-8, S. 231-240 [dt.: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie, in: *montage a/v* 6/2 1997, S. 140-157].
- Spencer, Herbert (1855) *The Principles of Psychology*, New York: Appleton.
- Stallabrass, Julian (1996) *Gargantua. Manufactured Mass Culture*, London, New York: Verso.
- Stam, Robert/Burgoyne, Robert/Flitterman-Lewis, Sandy (1992) *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Strukturalism and Beyond*, London and New York: Routledge.
- Stanzel, Franz K. (1969) *Die typischen Erzählsituationen im Roman: dargestellt an Tom Jones, Moby-Dick, The Ambassadors, Ulysses u.a.*, Wien: Braumüller.
- Stanzel, Franz K. (1979) *Theorie des Erzählens*, Göttingen: Vandenhoeck 1995.
- Stein, Nancy, L. (1978) The Comprehension and Appreciation of Stories: A Developmental Analysis, in: Madeja, Stanley S.: *The Arts, Cognition, and Basic Skills*, St. Louis, Missouri: Cemrel, S. 231-249.

- Sutton-Smith, Brian (1983) Die Idealisierung des Spiels, in: Grupe, Ommo/Gabler, Hartmut/Göhner, Ulrich (Hgg.) *Spiel, Spiele, Spielen. Bericht über den 5. Sportwissenschaftlichen Hochschultag der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft in Tübingen 1982*, Schorndorf: Karl Hofmann 1983.
- Sutton-Smith, Brian (1986) *Toys as Culture*, New York, London: Gardener.
- Todorov, Tzvetan (1966) Les catégories du récit littéraire, in: *Communications*, 7, H.8, S. 125-151.
- Todorov, Tzvetan (1968) La grammaire du récit, in: ders.: *Poétique de la Prose*, Paris: Seuil 1971, S. 118-128. [dt.: Grammatik und Erzählgrammatik, in: Todorov (1972a), S. 115 - 125].
- Todorov, Tzvetan (1969) Les transformations narratives, in: ders.: *Poétique de la prose*, Paris: Seuil 1971, S. 225 - 240 [dt.: Die narrativen Transformationen, in: Todorov (1972a), S. 217-232].
- Todorov, Tzvetan (1971) The Two Principles of Narrative, in: *Diacritics*, H. 1, 1971, S. 37-44.
- Todorov, Tzvetan (1972) Die Strukturelle Analyse der Erzählung, in: Ihwe (1972), Bd. II, S. 265-275.
- Todorov, Tzvetan (1972a) *Poetik der Prosa*, Frankfurt/Main: Athenäum.
- Tomashevskij, Boris (1965) Thematics, in: Lemon, Lee T./Reis, Marion J. (Hgg.): *Russian Formalist Criticism. Four Essays*, Lincoln and London: University of Nebraska, S. 61-95.
- Weber, Max (1980) *Wirtschaft und Gesellschaft*, Tübingen: Mohr, (5. rev. Aufl.).
- Wessely, Christian (1997) Von Star Wars, Ultima und Doom: mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerspielen, Frankfurt/Main [u.a.]: Lang.
- Wiesenthal, Helmut (1987) Rational Choice: Ein Überblick über Grundlinien, Theoriefelder und neuere Themenakquisitionen eines sozialwissenschaftlichen Paradigmas, in: *Zeitschrift für Soziologie*, Jg. 16, H. 6, Dez. 1987, S. 434-449.
- Winkler, Hartmut (1992) *Der filmische Raum und der Zuschauer: ‚Apparatus‘ – Semantik – ‚Ideologie‘*, Heidelberg: Winter 1992.
- Wittgenstein, Ludwig (1984): Philosophische Untersuchungen, in: ders.: *Werkausgabe in 8 Bänden*, Bd. 1, S. 225-580.

Websites

Hart, Sam (1996-1997):

<http://www.physics.arizona.edu/~hart/vgh>

Kent, Steven/Horwitz, Jer/Fiedler, Joe (1997) History of VideoGames:

<http://www.videogamespot.com/features/universal/hov/index.html>

Thomas Jr., David A. (1997-1999) The Chronological History of Video Games and Computers:

<http://www.icwhen.com>

Hendricks, Lynn (1996-2000) Tomb Raider Walkthrough:

<http://www.avault.com/cheats/displaycheat.asp?game=tombwalk&type=3>

Video Games History:

<http://perswww.kuleuven.ac.be/~p1818600/index.htm>

<http://www.avault.com>

<http://www.download.com>

<http://www.pcgame.com>

Zeitschriften

PC Games, Computec Media, Nürnberg, H. 12/1999, 1/2000.

Maniac, Cybermedia Verlagsgesellschaft, Mering, H. 2/1999, 4/1999, 7/1999, 11/1999.

Das offizielle PlayStation Magazin, DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co KG, Feldkirchen, H. 7/97, 8/97, 11/97, 12/97, 2/98, 3/98, 4/98.

Das Offizielle Play Station Magazin, CyPress Verlags GmbH, Höchberg, H. 09/1999, 10/ 1999.

Power Play, WEKA Consumer Medien GmbH, Poing, H. 04/1998.

PSX Reviewx Guide, Rapide Publishing, Exeter - Devon, Nr. 4/98.

Spiele

ADVENT

ADVENTURE, Atari 1978

ALIEN-TRILOGIE, Vertrieb: Fox Interactive, Entwickler: Akklaim

ALIEN, Atari, 1980

ASTEROIDS, Atari, 1979

ATARI-FOOTBALL, Atari 1978

BLADE RUNNER, Vertrieb: Virgin Interactive, Entwickler: Westwood 1997

COMMAND & CONQUER, Vertrieb: Virgin Interactive, Entwickler: Westwood 1996

COMPUTER SPACE, 1971

DEATH RACE 2000, Exidy, 1976

DONKEY KONG JR., Nintendo 1982

DONKEY KONG, Nintendo 1981

DOOM, id Software, Frühling 1993

DRIVER, Vertrieb: GT Interactive, Entwickler: Reflections, August 1999

E.T., Atari 1980

EXHUMED, Vertrieb: BMG Interactive, Entwickler: Lobotomy Software, 1996

FANTASTIC VOYAGE, Atari 1980

FINAL FANTASY VII, Squaresoft 1997

GRIM FANDANGO, Vertrieb: Funsoft, Entwickler: Lucas Arts, 1998

HEXEN, Vertrieb: GT Interactive, Entwickler: id Software, November 1995

MYST, Vertrieb: Broderbund, Entwickler: Cyan, November 1993

ODYSSEY, Magnavox, 1971

PAC-MAN, Namco, 1980

PONG, Atari, 1972

POPULOUS, Bullfrog, 1989

QUAKE II, Vertrieb: Activision, Entwickler: id Software, Frühling 1997

QUAKE, id Software, Juli 1996

QUAKE III ARENA, Vertrieb: Activision, Entwickler: id Software

RAIDERS OF THE LOST ARC, Atari 1982

REBEL ASSAULT II, Lucas Arts 1995.

ROLLER COASTER TYCOON, Vertrieb: Micro Prose, Entwickler: Chris Sawyer, 1999

DIE SIEDLER II, Blue Byte, 1996

SHADOWS OF THE EMPIRE, Vertrieb: Nintendo, Entwickler: Lucas Arts 1996

SIM CITY 2000, Maxis 1995

SONIC THE HEDGEHOG, Sega, 1990

SPACE INVADERS, Vertrieb: Midway, Entwickler: Taito, 1978

SPACEWAR, 1961

STREET FIGHTER ALPHA 3, Vertrieb: Virgin Interactive, Entwickler: Capcom 1999

SUPER MARIO BROTHERS, Nintendo, 1985

SUPER MARIO BROTHERS II, Nintendo, 1989

SUPER MARIO BROTHERS III, Nintendo, 1991

SUPER MARIO WORLD, Nintendo, 1992

SUPER MARIO 64, Nintendo, 1997

TETRIS, 1987

THEME HOSPITAL, Bullfrog, May 1997

TOMB RAIDER, Vertrieb: Eidos Interactive, Entwickler: Core, 1996

ZORK, 1977

