



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Narrative Strukturen und Funktionen im Computerspiel
am Beispiel Fallout 3“

Verfasser

Thomas Johannes Gradischnig

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ramón Reichert

Einleitung	5
1. Medienphänomen Computerspiel	6
1.1. Das Computerspiel und seine technische Entwicklung.....	9
2. Untersuchungsgegenstand Computerspiel	13
2.1. Deduktive Ansätze	14
2.2. Induktive Ansätze.....	16
2.3. Kategorisierung von Computerspielen.....	18
2.4. Multimodalität in Spielen.....	23
2.5. Genrebesonderheiten von Fallout 3.....	24
2.6. Der Einfluss technischer Entwicklung im Bereich des Computerspiels.....	27
2.7. Paradigmen in der Entwicklung des Computerspiels.....	30
2.8. Spieleraktive vs. narrative Elemente in Fallout 3	32
3. Forschungsstand	33
3.1. Narrative Gaming Studies	35
3.2. Die Kernkonzepte.....	39
3.3. Spiel und Erzählung: Ein unvereinbares Paradigma?	42
3.3.1. Im Computerspiel wird nicht erzählt.....	43
3.3.2. Nicht alle Computerspiele erzählen	45
3.3.3. Die Erzählungen sind „minderwertig“	45
3.3.4. Die Erzählungen sind „irrelevant“	46
3.4. Der mediale Kontext	47
4. Erzählen im Computerspiel.....	55
4.2. Stoffe und Motive.....	59
4.3. Serialisierung in Computerspielen	61
4.4. Erzähltheoretische Standpunkte	63
4.5. Geschehen, Geschichte, Text der Geschichte	66
4.6. Strukturelemente von Spiel und Geschichte	68
5. Spieltheorie und Computerspiele	69
5.1. Caillois' vier Grundtypen.....	69
5.2. Ludus und paidia	71
6. Fallout 3- Strukturmodell einer Post apokalyptischen Simulation	72
6.1. Fallout 3: Eine Einführung.....	72
6.2. Spiel- und Erzählpassagen in Fallout 3	73
6.2.1. Die Kombination von Spiel und Erzählung in Fallout 3.....	77
6.2.2. Integration der Systematik nach Karlheinz Stierle.....	82
6.3. Die drei Ebenen spielerischer Ordnung nach Hans Joachim Backe	83
6.3.1. Substruktur	85
6.3.2. Mikrostruktur	87
6.3.3. Makrostruktur.....	92
6.4. Die Rolle des Spielers	96
6.4.1. Das Charaktersystem in Fallout 3	97
6.4.2. Konzept 1: Das Verhältnis zwischen Spieler und Avatar	100
6.4.3. Konzept 2: Identität und Identifikation mit dem Avatar	101

6.4.4. Konzept 3: Identität von Spieler und Avatar.....	102
6.4.5. Die Spieler- Avatar Bindung in Fallout 3	103
6.5. Möglichkeiten der Einflussnahme in Fallout 3	105
6.5.1. Entscheidung	107
6.5.2. Leistung.....	109
6.5.3. Avatar	109
6.5.4. Die Moral von Fallout 3	110
6.6. Die Kombination der drei Einflussmöglichkeiten in Fallout 3	111
7. Schlussbemerkung.....	114
8. Bibliographie	115
8.1. Literatur.....	115
8.2. Gameografie	117
8.3. Internetlinks.....	118
8.4. Bildnachweise	118

Anmerkung des Autors:

Im gesamten Verlauf der Arbeit wird durchgehend von dem Nutzer, Spieler, Rezipient etc. gesprochen. Aufgrund der komplexen Sachverhalte wird auf die weibliche Form verzichtet, um den Lesefluss nicht zu verkomplizieren und erschweren.

Zur Zitierweise:

Aufgrund der zahlreich verwendeten Internetquellen entfällt bei Internetpublikationen ohne Seitenzählung der Zusatz „ohne Seitenzählung.“

Computerspiele werden im Verlauf der Arbeit folgendermaßen zitiert: Titel (Entwickler/Herausgeber, Erscheinungsjahr).

Fallout 3 (Bethesda Softworks, 2008) = *Fallout 3*

Half Life (Valve/Sierra, 1998) = *Half Life*

Tetris (Nintendo, 1989) = *Tetris*

Sämtliche Internetquellen sowie Onlinepublikationen sind zuletzt am 24.11.2011 überprüft worden.

Einleitung

Die vorliegende Untersuchung beschäftigt sich mit narrativen Strukturen und Funktionen im Computerspiel *Fallout 3*. Die Arbeit zerfällt in einen theoretischen und in einen exemplarischen Teil, außerdem ist sie systematisch gegliedert, wodurch die Untersuchung nur in ihrem Gesamtzusammenhang verständlich interpretiert werden kann. Die Grundlage dieser Auseinandersetzung wird durch eine argumentative Gegenüberstellung von Theorien und Beispielen gebildet. Beim Computerspiel handelt es sich um ein Medium wie Radio, Film, Literatur usw. das die Fähigkeit besitzt, Spiel und Erzählung zu kombinieren. Aus diesem Grund stellt sich die zentrale Frage, welche Strukturen und Funktionen im Computerspiel es uns ermöglichen sowohl auf narrativer als auch spielerischer Ebene eine Beziehung mit der Spielwelt herzustellen. Dementsprechend müssen zunächst Kriterien, die das Zusammenwirken von Spiel- und Erzählelementen in Computerspielen beschrieben und überprüft werden. Die Quellengrundlage erschließt sich aus unterschiedlichen theoretischen Material, in dem vor allem die Texte von Espen Aarseth, Hans Joachim Backe, Gonzalo Frasca, Julian Kücklich und Marie-Laure Ryan die Basis für die Elaboration der im Text enthaltenen Thesen bilden. Zu Beginn wird versucht, einem besseren Verständnis der Thematik dienend, das Computerspiel unter einem breiteren Kontext zu betrachten, indem verschiedene wissenschaftliche Perspektiven überprüft und gegenübergestellt werden. In Kapitel 2 wird der Untersuchungsgegenstand aus historischer Perspektive in Augenschein genommen, wodurch die narrative Ebene in der Folge, dem Zusammenhang entsprechend, verständlich erörtert werden kann. Ein Überblick des Forschungsstands erfolgt in Kapitel 3, in dem vor allem unterschiedliche Erkenntnisse zum Computerspiel aus verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen, sowie interdisziplinärerer Strömungen wie den *narrative gaming studies* und ludologischen Standpunkten, gegenübergestellt und analysiert werden, um sie später auf das Fallbeispiel anwenden zu können. Nach einem Überblick über die Eigenheiten der erzählerischen Dimension von Computerspielen in Kapitel 4, werden narrative Untersuchungen, deren Theorien die erzählerischen Elemente im Computerspiel erfassen auf ihre Nützlichkeit hin überprüft. Spielerische Interaktion ist in Computerspielen von essentieller Bedeutung, weshalb in Kapitel 5 spieltheoretische Ansätze aufgegriffen und untersucht werden müssen. Nachdem die theoretische Grundlage für die Analyse des Fallbeispiels gebildet worden ist, werden in Kapitel 6, wesentliche Aspekte aufgegriffen, um die im Vorfeld untersuchten Theorien in Form von Beispielanalyse auf das Computerspiel *Fallout 3* anwenden zu können.

1. Medienphänomen Computerspiel

Im öffentlichen Diskurs über Computerspiele wird das Hauptaugenmerk auf eine oberflächliche und populistische Auseinandersetzung (mit wenigen Ausnahmen- *World of Warcraft*(Blizzard/Vivendi, 2004)¹ gelegt. Ausgelöst durch Radio, Fernsehen und Presse zieht eine Dämonisierung von Computerspielen einher. Dabei werden im negativen kritischen Kontext vor allem Konzentrations- und Lernschwäche bei Kindern, soziale Unsicherheit und selbst Amokläufe durch den Konsum von Computerpielen thematisiert.²

Vor allem medienpsychologische Untersuchungen versuchen anhand von Studien herauszuarbeiten, inwiefern gewalthaltige Spiele, das Aggressionspotential des Nutzers fördern. Da auf diesem Gebiet bereits unzählige Studien existieren, in ihrer Auswertung jedoch, recht unterschiedliche Ergebnisse erzielen, müssen medienpsychologische Untersuchungen schon mit Meta-Studien arbeiten, um zu einer eindeutigen Konklusion zu gelangen.³ Der Nachteil dieser Untersuchungsmethode, zeigt sich vor allem in ihrer Vorgehensweise. Als Ausgangslage dient zumeist nur ein Genre, der *Ego- Shooter*. Es existieren jedoch wesentlich mehr Genres, die ebenso wie der *Shooter*, gewalthaltige Stoffe heranziehen. Die Diskussion um Gewalt in Computerspielen, stellt allerdings nur einen Ausschnitt aus wissenschaftlicher und gesellschaftlicher Perspektive dar. Das Computerspiel muss sich im öffentlichen Diskurs selbst heute noch der Anforderung stellen, als Medium ernst genommen zu werden. Schon seine medialen Vorreiter wie der Roman oder der Spielfilm mussten dieser Herausforderung gegenüberstehen. Ursula Krambrock hat das Medium schon vor einigen Jahren auf pädagogischer Ebene untersucht. Dabei kam sie zu dem Ergebnis, dass Eltern ihre Kinder vor Medien schützen, die ihnen fremd sind und die sie aufgrund dieser Distanz, selbst nicht objektiv beurteilen können⁴. Demzufolge resultiert aus mangelnder Kenntnis gegenüber neueren medialen Formen, automatisierend Misstrauen.

Ein weiterer wesentlicher Faktor, für einschlägige Diskussionen rund um das Medium Computerspiel, ist die technische Entwicklung. Espen Aarseth, einer der wichtigsten Vertreter

¹ *World of Warcraft* zählt zum Genre der *MMOG- Massively Multiplayer Online Game*, welches den Spielern eine virtuelle persistente Welt bietet und damit den gleichzeitigen Zugriff tausender Usern auf diese ermöglicht. *World of Warcraft* ist im öffentlichen Diskurs eines von wenigen Computerspielen gewesen, dass zumindest als soziales Phänomen wahrgenommen worden ist.

² Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 12.

³ Hartmann, Tilo/Vorderer, Peter/Klimmt, Christoph: „Medienpsychologische Erforschung von Computerspielen- Ein Überblick und eine Vertiefung am Beispiel von Ego- Shootern.“ In: Bopp, Matthias/Nohr, Rolf R./Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009, S. 155-182

⁴ Vgl. Krambrock, Ursula: *Computerspiel und jugendliche Nutzer. Hermeneutische Deutungsversuche des Adventure- Computerspiels und seiner jugendlichen Nutzer und Nutzerinnen*. Frankfurt a. Main.: Lang, 1998, S.35.

im Bereich der Computerspielforschung, beschreibt die rasante Entwicklung des Computerspiels folgendermaßen: „Few, if any, cultural genres have evolved and expanded more rapidly than the computer game over the last three decades.“⁵

Die Schnelligkeit des Computerspiels gegenüber seinen Vorgängern, stellt für die Forschung natürlich die Schwierigkeit dar, mit den rasanten Entwicklungen Schritt zu halten.⁶ Zudem, könnte auch die schnelle Entwicklung und Verbreitung, der Hauptgrund dafür sein, warum die Gewaltdiskussion und die mit dem Medium verknüpften öffentlichen Diskurse, auf teils unrichtigen Annahmen basieren.⁷ Dies lässt sich bereits auf die gesellschaftliche Wahrnehmung postulieren, anhand derer Computerspiele zumeist als ein kulturelles Phänomen für männliche Kinder und Jugendliche abgegolten werden. Diese gesellschaftliche Wahrnehmung beruht auf Misstrauen, Unwissenheit und einschlägiger medialer Berichterstattung, in der das Computerspiel größtenteils auf ein einzelnes Genre, dem *Ego Shooter/First Person Shooter*, reduziert wird, welches im medialen Kontext der deutschsprachigen Gesellschaft, auch unter dem Begriff Killerspiele⁸ bekannt geworden ist. Aufgrund dieses vorherrschenden Urteils, kann dies zumindest durch die alljährlich veröffentlichten demographischen Daten der amerikanischen Vereinigung der Videospieldesigner- *Entertainment Software Association/ESA* widerlegt werden.⁹ Der Statistik von 2010 zufolge, beliefen sich die Umsätze von verkaufter Software auf 10,5 Milliarden US-Dollar für das fiskalische Jahr 2009. Diese Summe spricht der Unterhaltungsindustrie für das Jahr 2010 einen enormen Erfolg zu. Zudem gehen aus der Statistik folgende Daten hervor: Das Durchschnittsalter von Spielern beträgt 34 Jahre; der weibliche Anteil der Spielergemeinschaft liegt bei 40%; Im Jahr 2010 haben 26 % der über 50 jährigen Computerspiele konsumiert.¹⁰

Laut wirtschaftlichen Prognosen scheinen die Wachstumsmöglichkeiten des Computerspiels noch nicht erreicht zu sein. Die Hersteller Sony- Playstation, Microsoft- Xbox, und Nintendo-

⁵ Aareth, Espen: „Quest Games as Post- Narrative Discourse.“ In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/ London: University of Nebraska Press, 2004, S.361.

⁶ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 13.

⁷ Vgl. ebda.

⁸ Populär wurde der Begriff 1999 durch den damaligen bayerischen Innenminister Günther Beckstein. Nach dem Amoklauf von Erfurt in Deutschland im Jahre 2002 wurden damit sämtliche gewalthaltige Computerspiele bezeichnet, zumeist aus dem Genre des *First Person-* oder *Third Person Shooters*.

⁹ Hans Joachim Backe hat in seiner theoretischen Auseinandersetzung mit Computerspielen bereits die Daten vom Jahr 2006 behandelt. Die Daten aus dem Jahr 2010 sind für eine objektive Beurteilung über das Medium von nicht unwesentlicher Relevanz. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann, 2008. S.13.

¹⁰ Entertainment Software Association, “Top 10 Industry Facts” [<http://www.theesa.com/facts/index.asp>]

Wii konkurrieren um die Vorherrschaft auf dem Markt.¹¹ Seit dem Release der Wii vom Hersteller Nintendo (2006) haben Sony und Microsoft Verluste im Spielsektor hinnehmen müssen. Die Diskrepanz zwischen den Zahlen aus der Statistik und der meist noch verbreiteten gesellschaftlichen Wahrnehmung demonstriert, wie einfach es ist, innerhalb der Diskussion um das Medium Computerspiel von falschen Voraussetzungen auszugehen.¹² Der zukünftige Trend gibt eine massenmediale und kommerzielle Richtung vor, der durch die Vermarktung von Gelegenheitsspielen- *Casual-Games*¹³ und den innovativen Bedienmöglichkeiten¹⁴ der Hersteller im ökonomischen Diskurs beobachtet werden kann. Dabei kann erwähnt werden, dass die im deutschsprachigen Raum veranstaltete Computerspielmesse *Games-Com* im Juli 2010 über vier Tage hinweg 300000 Besucher zählen konnte, was einer einschlägigen Fachmesse einen enormen Erfolg zuspricht. Das Jahr 2011 stellt in dieser Hinsicht, eine von Herstellern höchst massenmediale Vermarktungsstrategie dar. Aufgrund der seit dem Jahr 2006 führenden Marktdominanz Nintendos durch innovative Bedienmöglichkeiten, haben sowohl Sony¹⁵, als auch Microsoft¹⁶ ihre neuen konkurrenzfähigen Konsolenerweiterungen im Sektor „taktiler Bedienmöglichkeiten“ veröffentlicht. Für die theoretischen Herangehensweise im Bereich der erzählenden Computerspiele stellen jedoch sowohl eine nähere technische und wirtschaftliche als auch eine sozialkulturelle Analyse, keine weitere Relevanz dar.

¹¹ Konsolen sowie Konsolenspiele dominieren gegenüber PC-Spielen den Markt. So liegen laut Statistik der ESA die Einnahmen des Softwareverkaufs an Konsolenspielen mit 9,9 Milliarden US Dollar weit über den Einnahmen des Softwareverkaufs von PC- Spielen mit 0,5 Milliarden US Dollar. In Fachkreisen ist meist die Rede vom „Konsolenkrieg- Game Console Battle“ zwischen den drei großen Herstellern Sony, Microsoft und Nintendo. [<http://www.technewsworld.com/story/51886.html>]

¹² Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 14

¹³ Casual Games sind einfache Computerspiele die sich durch eine besonders leichte Zugänglichkeit, intuitive Eingabemethoden, das kooperative Gameplay sowie schnelle Erfolgserlebnisse auszeichnen. Die Spiele zielen insbesondere auf User ab, die eine kurzweilige Unterhaltung, ohne langwierige Lernphase suchen. Die Kommerzialisierung von Gelegenheitsspielen findet auch unter dem Kontext von „Social Networking“ ihre Erwähnung. Auf der Plattform „Facebook“ können User Gelegenheitsspiele konsumieren und der spielerische Erfolg wird stets mit den anderen Usern geteilt, weshalb sich diese Form ähnlich wie am Beispiel *World of Warcraft* als soziales Phänomen identifizieren ließe. [<http://www.casualgamesassociation.org/about.php>]

¹⁴ Mit Bedienmöglichkeiten ist hier die aktive Eingabeaufforderung gemeint. Die Konsole von Nintendo zeichnet sich durch ihren Controller aus, der einer herkömmlichen Fernbedienungen ähnelt und über eingebaute Bewegungssensoren verfügt. Diese registrieren die Position und die Bewegungen des Controllers im Raum und setzen sie in entsprechende Bewegungen von Spielfiguren oder -elementen auf dem Bildschirm um. Anhand herkömmlicher Spielsysteme mussten die Nutzer die Knöpfe des Controllers oder Analogsticks betätigen, mit der neuartigen Steuerung können Spiele durch Bewegungen des Controllers und demzufolge auch den Bewegungen des Nutzers gesteuert werden. [<http://www.nintendo.com>]

¹⁵ Sony hat im Jahr 2011 die Playstation *Move Edition* veröffentlicht, deren Konzept dem von Nintendo ähnelt. Es werden ebenfalls aktive Eingabeaufforderungen via Fernbedienung in Bewegungen für Spielfiguren und Elemente durch den Nutzer verarbeitet, jedoch findet sich im Vergleich zu Nintendos Eingabegeräte ein wesentlicher Unterschied in technologischer Hinsicht.

¹⁶ Microsoft veröffentlicht eine völlig neue Variante des Spielerlebnisses mit Kinect. [<http://www.xbox.com/de-DE/kinect>]

Ein Fachprofil, welches sich in den vergangenen Jahren herausgearbeitet hat, sind die *narrative gaming studies*, ein Bereich der Computerspielforschung, der sich mit der Narrativität im Computerspiel befasst. Ziel dieses Forschungsbereichs ist es, die narrative Ebene im Computerspiel als eigenständiges Phänomen durch systematische Beschreibungen herauszuarbeiten.¹⁷ Für den Forschungszweig steht es seit den letzten Jahren außer Frage, das Computerspiel als ernstzunehmendes Medium zu etablieren, vielmehr werden Besonderheiten des Mediums erarbeitet, zumeist mit dem Vergleich traditioneller medialen Formen. Gonzalo Frasca, ein Vertreter der Ludologie, hat unter dieser Bezugnahme schon vor einigen Jahren folgendes konstatiert:

„Academic video game studies have known an incredible development during the last couple of years. Slowly, the academic interest shifted from the early do-games-induce-violent-behaviors studies towards analyses that acknowledge the relevance of this new medium.“¹⁸

Die folgende Untersuchung beschäftigt sich, unter speziellem Hauptaugenmerk auf *die narrative gaming studies*, mit einer spezifischen Auseinandersetzung von narrativen Strukturen und Funktionen im Computerspiel *Fallout 3*. Um sich jedoch in einer umfassenden Untersuchung mit dem Fallbeispiel zu beschäftigen und vor allem nicht in einem, durch generalisierende Behauptungen konstatierten Dilemma zu enden, müssen im Vorfeld, sowohl Forschungsaspekte aus verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen als auch dezidiert unterschiedliche Theorien aus den *narrative gaming studies* aufgegriffen und untersucht werden, damit anschließend eine vorurteilsfreie und auf Fakten basierende wissenschaftliche Analyse erfolgen kann.

1.1. Das Computerspiel und seine technische Entwicklung

Beginnend mit einer Annäherung an die Thematik, durch eine Definition des Computerspiels aus verschiedenen Perspektiven, kann im weiteren Verlauf dieser wissenschaftlichen Untersuchung, die narrative Ebene des Computerspiels, dem Zusammenhang entsprechend, verständlich bearbeitet werden. Zum einen erfolgt dies aus phänomenologischer und zum anderen aus historischer und theoretischer Perspektive. Dabei entsteht ein wesentlicher Konflikt, den auch Hans Joachim Backe in seiner wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen deutlich formuliert hat.

¹⁷ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. S. 14

¹⁸ Frasca, Gonzalo: „Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.“ In: *Ludology.org*. [http://www.ludology.org/articles/vgt_final.pdf] S. 1.

„Die Natur des Computerspiels läuft Definitionsversuchen prinzipiell zuwider, da es erst seit relativ kurzer Zeit existiert und in diesen wenigen Jahrzehnten erhebliche Veränderungen durchlaufen hat. Die schnelle technische Entwicklung definiert immer wieder neu, was dargestellt und verarbeitet werden kann.“¹⁹

Die rasanten Veränderungen innerhalb des Mediums, die durch stetig technologische Neuerungen hervorgerufen werden, sind für eine präzise Darstellung einer Computerspieldefinition schwer möglich. Unter dem Gesichtspunkt der Entwicklung des Computerspiels, finden sich die auffälligsten Veränderungen in der audiovisuellen Darstellung. In Fachzeitschriften²⁰ wird dies zumeist unter dem Rahmen *Grafik* und *Sound* gefasst. Außerdem ist der Computer nicht nur der Ort an dem die Simulationsumgebung dem Spieler präsentiert wird, sondern zugleich auch der Gegner. Da der Spieler in narrativen Computerspielen zumeist im Einzelspielermodus gegen den Computer spielt, obliegt es immer der Leistung des Spieldesigners/Entwicklers, welches Potential, sowohl auf spielerischer als auch narrativer Ebene, eine computergenerierte Intelligenz entfalten kann. Die technischen Unterschiede und die Veränderungen, die sich innerhalb weniger Jahre widerspiegeln, lassen sich am Beispiel der Serie *Fallout* sehr ansehnlich demonstrieren. Eine kurze inhaltliche Darstellung erscheint für eine Verdeutlichung, der in diesem Rahmen erörternden Auseinandersetzung, als gerechtfertigt. Das Grundkonzept der Erzählung ist sowohl in den ersten beiden, als auch im dritten Teil der Serie gleich geblieben. „Krieg, Krieg bleibt immer gleich.“ (War, War never changes)²¹. Mit diesen Worten beginnt die Geschichte von *Fallout*, die den Spieler in eine postapokalyptische Dystopie unserer eigenen Welt entführt. Nahezu die komplette Erde ist durch einen Atomkrieg verwüstet worden und die wenigen, die nicht sofort verbrannt oder den Strahlentod gestorben sind, müssen in einer lebensfeindlichen und todbringenden Welt überleben. Weite Teile des Planeten haben sich in Ödland verwandelt, und die Radioaktivität hat sich in jedem Winkel der Erde verteilt. Einige der Überlebenden haben versucht eine neue Zivilisation aufzubauen. Bald schon erheben sich die ersten kleinen Siedlungen aus der atomaren Asche. Bevor der Krieg eskaliert und die Zivilisation untergegangen ist, haben jedoch einige wenige tausend Menschen in einem Verbund von Bunkern, den so genannten Vaults, Schutz und Zuflucht gefunden. Als die ersten Bomben gefallen sind, haben sich die Bunkertüren geschlossen und die Bunkerbewohner vom Rest der Welt abgetrennt.²² Sowohl im ersten Teil (1997) als auch im

¹⁹ Vgl. Backe, Hans Joachim: „Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung.“ Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S.31.

²⁰ Der in Österreich wohl bekannteste und wichtigste Vertreter einer Fachzeitschrift wäre das Multiplattform Spielmagazin CONSOL.AT: [<http://www.consol.at/>]

²¹ *Fallout* (Interplay, 1997), *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)

²² Vgl. Vault: The Fallout Wiki: [http://de.fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki]

dritten Teil (2008) der Serie muss sich der Protagonist durch einen äußeren Umstand gezwungen, aus der geschützten Umgebung der Vault begeben.

Die Möglichkeiten des Spielers haben sich durch die Präsentation, also durch Grafik und Sound sowie der visuellen Benutzeroberfläche stark verändert. Der erste Teil ist auf Basis eines zweidimensionalen- isometrischen Interfaces realisiert worden. Die visuelle Benutzeroberfläche wird dem Spieler in *Fallout* grob aufgelöst und flächig präsentiert, einzelne Zwischensequenzen hingegen bestehen jedoch durch detaillierte Animationen. Ein vergleichender Blick auf das elf Jahre später veröffentlichte Spiel offenbart eine grundlegende Veränderung in der Präsentation.



Abb. 1: Die isometrische Darstellung im ersten Teil von Fallout.



Abb. 2: Im Vergleich ein Standbild aus Fallout 3.

Das Interface und die zweidimensionale Visualisierung sind hier bis ins kleinste Detail von einer dreidimensionalen Darstellung abgelöst worden. Die Endzeitstimmung wird prachtvoll

und atmosphärisch in Szene gesetzt und überzeugt mit vielen kleinen Details, wie herumliegendem Müll, zerbeulte Dosen und Flaschen, oder brennenden Gebäuden mit denen innerhalb des Open World²³ Systems interagiert werden kann. Wenn beispielsweise die oben angeführten grafischen Darstellungen miteinander verglichen werden, so kann auch ein ungeübter Computerspieler gleich erkennen, dass *Fallout 3* eher einer fotorealistischen Abbildung der Realität gleichkommt als der erste Teil der Serie.

Im Gegensatz zum Vorgänger verfügt *Fallout 3* über eine vollkommene Sprachausgabe. Sämtliche Dialoge werden durch Aufnahmen von Synchronsprechen ausgegeben und durchkomponierte orchestrale Musik verstärkt den Eindruck einer post-apokalyptischen Simulationsumgebung. Durch die in *Fallout 3* dargestellte dreidimensionale Welt, bietet sich dem Spieler die Möglichkeit zur Bewegung in der Tiefe des Raums. Gesteuert wird der Avatar entweder aus der *Ego*- oder *Third Person*- Perspektive. Der Spieler kann dabei frei wählen, unter welchen Voraussetzungen er seine Umgebung erkunden will. Auf den ersten Blick erscheint es, als ob die dreidimensionale Welt wesentlich komplexer und eine größere Bandbreite von Herausforderungen als sein Vorgänger bietet, jedoch unterscheidet sich der spielerische Umfang, nicht wesentlich vom Vorgänger. Ein entscheidender Unterschied, der sich auf der Ebene von Komplexität zwischen dem ersten und dritten Teil herauskristallisiert, ist die Darstellung einer völlig, nach freiem Ermessen, erkundbaren Spielwelt mit dem vom Spieler gesteuerten Avatar. Dieses höhere Maß an Interaktionsfreiheit lässt sich am besten anhand eines Beispiels verdeutlichen. Ein treffender Unterschied begründet sich in den spielerischen Möglichkeiten des Kampfsystems. In *Fallout* wird die Figur durch Mausklicks aus der isometrischen Perspektive, der postapokalyptischen Handlung nach zuzufolge, durch unterschiedlich gestaltete Gebiete gesteuert. Nähert sich der Spielfigur ein Gegner, wechselt die aktive Spielerinteraktion in eine rundenbasierte, das heißt dem Spieler stehen nun entsprechend der Eigenschaften und Fertigkeiten seiner Figur eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten zur Verfügung, die für verschiedene Tätigkeiten wie das Angreifen, die Fortbewegung, oder den Einsatz von Talenten verwendet werden können, um Gegner zu bekämpfen. Im Nachfolger der Serie ist das rundenbasierte Kampfsystem durch ein aktives abgelöst worden. Dabei stehen dem Spieler dutzende von Möglichkeiten zur Verfügung, sich in der Tiefe des Raums zu bewegen. Diese Möglichkeiten sind einerseits von der Erfahrung und andererseits von der Taktik des Spielers abhängig.

²³ Als Open World Games werden Computerspiele bezeichnet, die dem Spieler eine Spielwelt bieten, in der sie sich frei umsehen und bewegen können. Im Gegensatz dazu stehen levelbasierte Spiele, bei denen der Spieler nur durch positives Absolvieren einer Aufgabe neue Bereiche erkunden kann.

Die kurze Darstellung dieses Beispiel demonstriert schon vorwegnehmend, wie enorm die technischen Veränderungen innerhalb weniger Jahre sind und wie wichtig es demzufolge ist, sich dieser Untersuchung aus unterschiedlichen Perspektiven anzunähern.

2. Untersuchungsgegenstand Computerspiel

Eine Herausarbeitung gemeinsamer Qualitäten von Paradigmen, erfordert im Vorfeld die Bestimmung der Begrifflichkeit des Untersuchungsgegenstandes. Sowohl der Begriff „Videospiele“, als auch der im akademischen Umgang größtenteils gebräuchliche Begriff „Bildschirmspiel“, reduzieren das Medium auf die visuelle Ebene.²⁴ Claus Pias bedient sich einer historischen und systematischen Herangehensweise des Begriffs:

„In systematischer Hinsicht war es das Militär, das schon in den 60er Jahren eine erste Definition gab: computer games (so heißt es im offiziellen Wörterbuch der US-Army) sind Spiele, die von Computern gespielt werden. Spiele im heute gängigen Wortsinn, also solche an denen auch Menschen oder Spieler beteiligt sind, heißen dagegen computer assisted games. Computerspiele markieren demnach erst einmal ein unwahrscheinliches Zusammenspiel von Maschinen und Menschen.“²⁵

Demnach markiert die ursprüngliche Definition, im Gegensatz zur heutigen Assoziation des Computerspielbegriffs, eine differenzierte Bedeutung. Klassifikationen, wie die Begrifflichkeit „Virtual Reality“, bezieht sich lediglich auf die Vorstellung, mittels eines Datenhelms in eine Virtualität mit allen Sinnen entkörperlicht einzutauchen. Ryan schreibt, dass „Virtual Reality“ heute mehr einer semantischen Metapher entspricht, als einem Ziel nach deren Verwirklichung man bestrebt ist.²⁶

Andere Begrifflichkeiten wie „elektronische Texte“ oder „Hypertext“ erfassen den Untersuchungsgegenstand zwar unter einem breiteren Kontext, zugleich jedoch wird das Untersuchungsfeld insofern eingeeignet, als dass das Medium lediglich als Text zu behandeln sei.²⁷ Für die Suche nach einer universellen Begrifflichkeit findet sich bei Backe folgende Definition:

„Meine Wahl des Begriffs Computerspiel liegt darin begründet, dass er präziser ist als sinnverwandte Ausdrücke [...] Die Minimaldefinition, die aus dem Begriff „Computerspiel“ hervorgeht, zeichnet sich durch Neutralität aus, sagt sie doch

²⁴ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 35.

²⁵ Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. München: Sequenzia Verlag, 2002. S.1

²⁶ Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University, 2001, S.1

²⁷ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 35.

über das Phänomen nichts weiter aus, als das es sich um Spiele handelt, die an einen Computer gekoppelt sind.“²⁸

Folglich scheint es auch in dieser Auseinandersetzung gerechtfertigt, sich den Begriff Computerspiel, unter diesem Aspekt für die weitere Untersuchung anzueignen um alle anderen bekannten und gängigen Begrifflichkeiten wie „Videospiel“, „Bildschirmspiel“ oder „Virtual Reality“ bereits vorweg auszuschließen.

Wird unter dieser Voraussetzung die Begriffsbestimmung und die damit einhergehende Frage, um welches Spiel es sich beim Computerspiel eigentlich handelt, ausgeblendet, zeichnen sich für eine präzise Darstellung des Begriffs Computerspiel zwei Möglichkeiten zur Definition ab. Zum einen wären dies die deduktiven und zum anderen die induktiven Ansätze.²⁹

2.1. Deduktive Ansätze

In älteren wissenschaftlichen Untersuchungen zu erzählenden Computerspielen, finden sich eine ganze Reihe miteinander unvereinbarer Standpunkte. Dabei ist zu bemerken, dass fast jeder theoretische Standpunkt einen Versuch darstellt, das Computerspiel in einen bereits existierenden wissenschaftlichen Forschungsbereich einzuordnen. Julian Kücklich kann daher fast jeden theoretischen Standpunkt als eindeutig text-, spiel- und medienorientiert klassifizieren³⁰. Espen Aarseth und Marie-Laure Ryan haben versucht, Kernkonzepte für die Computerspielforschung herauszuarbeiten, deren Definitionsansätze das Computerspiel als eigenständiges Medium erfassen und das Computerspiel deutlich von anderen Paradigmen abgrenzen, wie z.B: Theorien, die das Computerspiel in Relation zu anderen Textsorten oder Medien setzen. Die Definitionsansätze von Aarseth und Ryan erfordern jedoch eine Präzisierung, die aus einer bestimmten Perspektive erfolgen muss. Dabei wird entweder der Spielcharakter des Computerspiels hervorgehoben und die spielerische Betätigung in den Mittelpunkt der Auseinandersetzung gerückt, oder das Computerspiel wird auf seine Medialität hin d.h. auf seine Kommunikationsfähigkeit, geprüft.³¹ Bei Hans Joachim Backe findet sich eine Darstellung zur Medialität des Computerspiels, die zwar wissenschaftlich-abstrakt gefasst ist, jedoch unter Berücksichtigungen dreier wesentlicher Definitionsansätzen einen konkreten theoretischen Ansatz zur Begriffsbestimmung liefert. Als ersten Ansatz

²⁸ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 35f.

²⁹ Vgl. ebda., S. 36ff.

³⁰ Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S. 8.

³¹ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S.37

liefert er Jesper Juuls Theorie die besagt, dass es sich beim Computerspiel „[...] um eine Aktivität handelt, die auf Regeln basiert und die Handlungen des Spielers evaluiert. [...] Er impliziert darüber hinaus, daß das Spiel eine vom Rest der Welt, der außerspielerischen Realität, abgegrenzte Umgebung darstellt.“³²

„The computer game is an activity taking place on the basis of formally defined rules and containing an evaluation of the efforts of the player. When playing a game, the rest of the world is ignored.“³³

Als zweiten Vertreter führt Backe Michael Mateas an, dessen Definition das Computerspiel als Medium beschreibt.

„[...] the experience of manipulating elements within a responsive, rule-driven world, is still the raison d`etre of games, perhaps the primary phenomenological feature that uniquely identifies the computer game as a medium.“³⁴

Die Definition von Mateas richtet sich nach Backe auf die Manipulierbarkeit einer von der Realität unterschiedenen Welt, „[...] die dem interagierenden Subjekt Rückmeldung über seine Handlungen gibt“³⁵. Nach Backe setzen beide Theorien eine Simulationsordnung voraus, also einen nach festgesetzten Regeln funktionierenden Kosmos, auf den durch spielerische Interaktion, Einfluss genommen werden kann. Den dritten Ansatz in Backes Untersuchungen liefert Ryan, die die Prozesse und Aktivitäten innerhalb einer fiktiven Spielwelt zugunsten der besonderen Kommunikationsmöglichkeiten des Computerspiels ignoriert. Sie systematisiert den Facettenreichtum des Computerspiels durch die Identifikation ähnlicher medialer Erscheinungen, wodurch es „[...] hybride Formen bilden kann.“³⁶ Anhand dieser drei Ansätze leitet Backe folgende abstrakte Definition ab:

„Das Computerspiel ist ein digitales Medium, in dem ein Spieler die Möglichkeit zur Manipulation einer regelbasierten, virtuellen Welt hat, die auf seine Aktionen reagiert, hypertextuell organisiert sein und Interaktion (von Logarithmen oder Menschen gesteuerten) Charakteren ermöglichen kann.“³⁷

Dieser Definition zufolge finden sich wesentliche Kriterien, die die Natur des Computerspiels fundiert erfassen. Das Computerspiel wird dabei als eigenständiges Medium erfasst, das durch

³² Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 37.

³³ Juul, Jesper: *A Clash between Game and Narrative*. zit. nach Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 37.

³⁴ Mateas, Michael: *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. zit. nach Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S.38.

³⁵ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 38

³⁶ Ebda.

³⁷ Ebda.

Repräsentation einer nach Regeln bestimmten virtuellen Welt auf den Rezipienten/Spieler reagiert und innerhalb dieses Gefüges einen Konflikt aufbaut, um dem Spieler ein Ziel zu setzen, dessen Erreichung durch bestimmte Kriterien behindert werden.³⁸

Weiters finden sich Einträge in Nachschlagewerke, die das Computerspiel auf historischer und systematischer Basis definieren, wobei hier auf die Untersuchungen von Lischka und Meißner verwiesen werden muss. Sie demonstrieren den Formenreichtum des Computerspiels, indem sie unterschiedliche Computerspielkategorien vor- und gegenüberstellen.

2.2. Induktive Ansätze

Lischka und Meißner nähern sich dem Computerspiel, wie bereits erwähnt, auf historischer und systematischer Ebene, indem sie ihre Feststellungen durch eine Auflistung der unterschiedlichen Klassen in Computerspielen darlegen. Dabei wird der Untersuchungsgegenstand in die Kategorien, Reaktions- und Strategiespiele, unterteilt. Lischka und Meißner erweitern ihre zweiteilige Ausgangslage um weitere Kategorien, darunter Jump'n'Run, Denk und Geschicklichkeitsspiele, Rennspiele/Future Racer, Beat'em up/Shoot'em up, Ego- Shooter, Rollenspiele, Adventures, Simulationen und Strategiespiele.³⁹ Diese zweiteilige Kategorisierung findet sich auch bei anderen Autoren wieder.⁴⁰ Der Großteil wissenschaftlicher Untersuchungen verwendet Genreinteilungen, deren Bezeichnungen unmittelbar aus der Computerspielindustrie stammen. Dabei findet in der Auseinandersetzung meist eine Modifikation oder Erweiterung der Genres statt, die später zu Gruppen zusammengefasst werden, oder es werden gezielt einzelne Kategorien für eine nähere Untersuchung herangezogen. Bisher hat sich im wissenschaftlichen Umgang gezeigt, dass die Verwendung bereits etablierter Bezeichnungen eine Beschäftigung erleichtert, gleichzeitig jedoch bringt diese Herangehensweise eine gewisse Problematik mit sich, die schon von Espen Aarseth kritisiert worden ist.

„What works well as a sales term might not work at all as a theoretical perspective, although there is every reason to take these ad hoc terms and categories seriously and give them thorough evaluation. In the case of games, however, the categories are clearly problematic and overlapping.“⁴¹

³⁸ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 38.

³⁹ Ebda.

⁴⁰ Walter, Klaus: *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games*. Siegen, Univ. Diss. 2001, S. 40-44.

⁴¹ Aareth, Espen: „Quest Games as Post- Narrative Discourse.“ In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/ London: University of Nebraska Press, 2004, S. 363.

Diese Problematik zeigt sich auch bei der Genreeinteilung von Claus Pias, dessen Untersuchung sich auf ein dreiteiliges Kategorierüst, Action-, Strategie-, und Adventurespielen, bezieht.⁴² Aufgrund der bereits in partikulären Spielformen etablierten Begrifflichkeit dieses Kategorierüsts und der Schwierigkeit, dass sich beispielsweise Simulatoren, in keine Klasse einordnen lassen, kann hier von, wie Aarseth es bezeichnen würde, „overlapping“ gesprochen werden.

Ebenso bringt die Wahl einer zweiteiligen Einteilung, wie es bei Lischka und Meißner zu beobachten ist, das Problem mit sich, dass beispielsweise die Bezeichnung Reaktionsspiele sowohl als Oberbegriff für ein bestimmtes Genre, als auch für die Bezeichnung verschiedener Genres stehen kann.⁴³ Andere Ansätze, die Bezeichnungen darlegen, ohne dabei von der Computerspielindustrie oder bereits existierenden Modellen beeinflusst zu werden, weisen ebenfalls gewisse Schwierigkeiten auf.

So bemüht sich Aarseth's Vorgehensweise um eine Unterscheidung zwischen „digitized versions of traditional games“ und „games in virtual environments“⁴⁴. Anstatt sich mit Problemen bezüglich der Bezeichnungen zu beschäftigen, zielt seine Unterscheidung auf die Herausarbeitung einer Eigenschaft ab, wodurch sich einerseits jede Spielform in das Medium integrieren lässt, andererseits jedoch die Systematik von „games in virtual environments“ lediglich einen Beitrag zum Verständnis des Computerspielbegriffs leistet, für eine Unterteilung hingegen, die einer speziellen Untersuchung zu Gute kommen sollte, bietet diese Herangehensweise wenig Gewinn für die wissenschaftliche Auseinandersetzung.⁴⁵ Ziel wissenschaftlicher Untersuchungen zu Genreeinteilungen ist es, ein Mittel zur Eingrenzung des Untersuchungsfeldes zu gewinnen. Kategorien und deren Bezeichnung, vor allem die aus Genreeinteilungen gewonnen übergeordneten Begrifflichkeiten, wie z.B. Strategiespiele, lassen sich dazu benutzen, jedes Genre unabhängig voneinander zu untersuchen. Hans Joachim Backe sieht unter diesem Aspekt jedoch die Gefahr, „[...] daß ganze Gruppen von Beispielen aus Untersuchungen ausgeschlossen werden.“⁴⁶ Ein weiteres Problem stellt wie bereits thematisiert, die technische Entwicklung dar, deren rasant anwachsendes Maß an Komplexität und Qualität in aktuelleren Computerspielen, eine solche erschwert. Deshalb wird in der Folge versucht, sowohl Aspekte aus der Computerspielindustrie als auch Ansätze

⁴² Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. München: Sequenzia Verlag, 2002. S. 4.

⁴³ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S.40.

⁴⁴ Aareth, Espen: „Quest Games as Post- Narrative Discourse.“ In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/ London: University of Nebraska Press, 2004, S.364.

⁴⁵ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 41.

⁴⁶ Ebda. S.42

aus dem Forschungsbetrieb aufzugreifen, um eine Möglichkeit zur Einteilung des Facettenreichtums von Computerspielen zu finden, die als Eingrenzung des Untersuchungsfeldes dienen kann. Anschließend wird die Uneinheitlichkeit innerhalb einzelner Computerspiele thematisiert, wodurch anschließend eine Kategorisierung am Fallbeispiel *Fallout 3* unternommen werden kann.

2.3. Kategorisierung von Computerspielen

Heutzutage existieren sehr viele unterschiedliche Computerspielgenres, weswegen es zum einen für die wissenschaftliche Auseinandersetzung notwendig und zum anderen für die Wirtschaft von bedeutender Relevanz ist, von einer Genreeinteilung zu sprechen. Wenn einem Spieler das Spiel *Half Life* (Valve/ Sierra, 1998) Vergnügen bereitet hat, heißt das gleichzeitig nicht, dass ihm irgendein anderes Computerspiel auch gefällt. *Halo Wars* (Ensemble Studios/Robot Entertainment/Microsoft Game Studios, 2009) zeigt im Plot zwar einige Gemeinsamkeiten auf, inhaltlich wird in beiden Spielen eine außerirdische Bedrohung bekämpft, jedoch weisen die spielerischen Interaktionsmöglichkeiten zwischen den beiden Spielen wesentliche Diskrepanzen auf. *Half Life* wird der Kategorie *First Person Shooter* zugeordnet, während *Halo Wars* als Echtzeit- Strategiespiel klassifiziert wird. In *Half Life* steuert der Spieler seine Spielfigur aus der Ich-Perspektive, wodurch er mitten am Geschehen beteiligt ist. Dabei bewältigt er den Großteil der Aufgabenstellung im Alleingang, während der Spieler in *Halo Wars* die einzelnen Aufgaben aus einer objektiven Perspektive als entfernter Beobachter bestreitet und diese durch die Unterstützung ganzer Armeen meistert, indem er strategisch wichtige Objekte erobert. Daraus resultiert eine wesentliche Unterscheidung der notwendigen Fähigkeiten, die ein Spieler benötigt um ein bestimmtes Genre zu bestreiten. In *Half Life* werden vom Spieler schnelle Reflexe und Geschick gefordert, in *Halo Wars* hingegen steht vielmehr eine gut durchdachte, strategische Vorgehensweise des Spielers im Vordergrund. Backe erläutert in Bezug auf die Kategorisierung von Computerspielen folgendes:

„Die Bildung von Genres geht dabei nicht aus einer systematischen Theorie von Spieltypen hervor, sondern aus der Feststellung von als gravierend empfundenen Unterscheiden, ist also nicht auf ein absolutes System bezogen, sondern beschreibt stets relative Verhältnisse zwischen Einzelfällen.“⁴⁷

Die relativen Verhältnisse zwischen Einzelfällen begründen jedoch den Gebrauch von Genrebezeichnungen, die in der Auseinandersetzung zwischen Spielern über Computerspiele

⁴⁷ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 43.

recht eindeutige Konstrukte aus solch relativen Abgrenzungen evozieren.⁴⁸ Zudem lassen sich nicht alle Genres eindeutig voneinander abgrenzen, was im nächsten Kapitel anhand von *Fallout 3* demonstriert wird. Die Bandbreite umfasst einfache primitive Computerspiele, wie *Spacewar* (Russel/ Tech Model Railroad Club, 1962) über Spiele deren spezielles Augenmerk auf den koordinativen Fähigkeiten des Spieler liegt, ein Beispiel dafür wäre *Half Life* (Valve/Sierra, 1998) bis hin zu Computerspielen, die eine taktile Kommunikation zwischen Mensch und Maschine ermöglicht. Die Möglichkeiten scheinen heutzutage bereits erreicht, jedoch sind sie in ihrem Potential noch lange nicht ausgeschöpft. Ein maßgebliches Beispiel für die taktile Miteinbeziehung des Rezipienten zeigt sich an den Produkten des Herstellers Microsoft. Im Jahr 2010 ist für Xbox 360 das so genannte Kinect⁴⁹ erschienen, welches die Bewegungen des Spielers durch einen Bewegungssensor einer montierten Tiefensensorkamera misst und auswertet. Die Bewegungen des Spielers werden dann in Kommandos für die Spielfigur umgesetzt, so dass beispielsweise eine Drehung des Spielerkopfes die Blickrichtung der Spielfigur steuert. Zudem erlaubt ein eingebautes 3D Mikrofon den Einsatz von Sprache, wodurch der Spieler durch verbale Kommandos Aktionen ausführen kann.

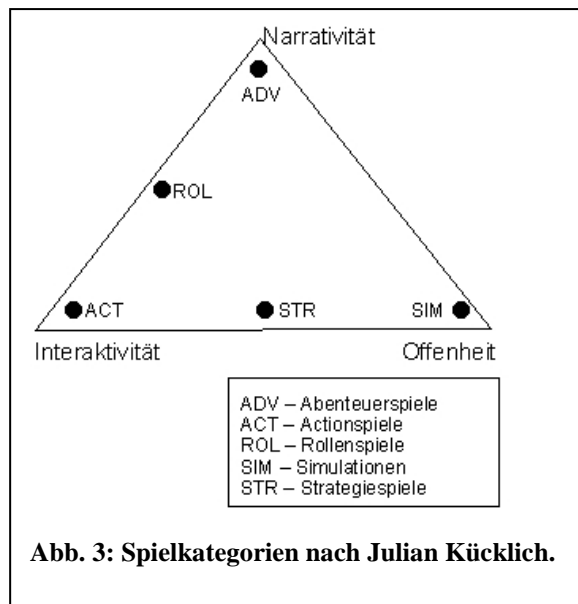
Die verschiedenen Spielplattformen verwenden außerdem immer unterschiedliche Ein- und Ausgabetechnologien, wodurch Genreeinteilungen und Spielbeschreibungen nicht auf jede Plattform übertragen werden können. Außerdem muss noch die inhaltliche Vielfalt erwähnt werden, in der sich die Spanne von inhaltslos- abstrakten Spielen wie *Tetris* (Nintendo, 1989) über komplexen Rollenspielen wie *Fallout 3* bis hin zu *Interaktive Movie Games*⁵⁰ wie *Heavy Rain* (Quantic Dream/Sony Computer Entertainment, 2010) hindurchzieht. Wie bereits im vorangegangenen Kapitel erörtert worden ist, besteht in wissenschaftlichen Auseinandersetzungen zu Genreeinteilungen eine gewisse Problematik. Einerseits wird versucht eine Möglichkeit zur Einteilung des Facettenreichtums von Computerspielen zu finden und andererseits werden bereits vorgeprägte Termini aus dem Industriezweig erweitert, modifiziert oder gar vermieden, um eine Eingrenzung des Untersuchungsfelds zu schaffen. Julian Kücklich's Darstellung und Auseinandersetzung mit Gattungen gilt bis heute als äußerst verständlich und praktikabel für den wissenschaftlichen Umgang mit dem Medium. Nach ihm lassen sich Computerspielgenres anhand dreier Kriterien voneinander

⁴⁸ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 43.

⁴⁹ Vgl. [<http://www.xbox.com/de-DE/kinect>]

⁵⁰ Innerhalb dieses Genres liegt die Wertigkeit auf dem Erzählen einer Geschichte, wodurch das aktive Gameplay lediglich durch so genannte „Quick-Time Events“ erfolgt.

unterscheiden, Interaktivität, Narrativität und Offenheit⁵¹, sie bilden eine Dreiecksmatrix, in der die verschiedenen Genres unterschiedliche Positionen einnehmen.



Kücklich entwirft ein Raster nach fünf Genres (Adventurespiele, Actionspiele, Rollenspiele, Simulation und Strategiespiele), das, wie er selbst klärt, den verwendeten Genrebezeichnungen aus der Populärliteratur, in diesem Fall Spielmagazinen, entspricht. In seiner Darstellung nehmen Actionspiele, Adventurespiele und Simulationen Extrempositionen ein, während Rollenspiele und Strategiespiele einen Kompromiss aus Narrativität und Interaktivität,

beziehungsweise Interaktivität und Offenheit darstellen.⁵² Obwohl Kücklich hier das Computerspiel nach lediglich fünf Kategorien unterteilt, und (Sub-) Subgenres völlig ausschließt, so lässt sich doch aufgrund der Eckpfeiler an den Extrempositionen fast jedes beliebige Computerspiel an irgendeinem Punkt im Dreieck festsetzen. Beispielsweise wird hier die Kategorie der Sportspiele völlig außer Acht gelassen. Sportspiele können sich wiederum in weitere Kategorien unterteilen. Ein Spiel wie *FIFA 10* (EA Canada/HB Studios/Sumo Digital/EA Sports, 2009), in dessen Zentrum ein, auf einem Feld ausgetragener Wettkampf zwischen zwei Mannschaften steht, die jeweils versuchen, den Ball, lediglich mittels Fuß und Kopfspiel in das gegnerische Tor zu schießen, erweist sich als Fußballspiel. Ein Spiel wie *Need for Speed* (EA Canada/Electronic Arts, 1994), das sich durch ein Straßenrennen auszeichnet, welches sich zur Erreichung der Ziellinie mittels Rennwagen unterschiedlichen Fahrverhaltens bedient, erweist sich als Rennspiel. Ein Fußballspiel kann somit in eine andere Kategorie als ein Rennspiel eingeordnet werden, jedoch kann beides dem Genre Sportspiel zugeordnet werden. Sowohl ein Fußballspiel als auch ein Rennspiel⁵³, zeichnen sich in erster Linie durch Interaktivität aus. Fähigkeiten des Spielers, wie schnelle Reflexe (Geschwindigkeit), Auge- Hand Koordination und Geschicklichkeit, nehmen dabei im Gegensatz zu anderen Fertigkeiten, wie Nachdenken, Taktisch-Logischem Denken, Suchen und Ausprobieren eine übergeordnete Rolle ein. Beide Spielformen können sich

⁵¹ Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S. 29.

⁵² Ebd.

⁵³ Das Genre Rennspiel wird in den meisten Spielmagazinen und Populärpublikationen als eigenes Genre angeführt. Vgl. dazu, [<http://de.ign.com/articles/reviews/4697/Need-for-Speed-Shift-PC-Test>]

zudem als eine Abbildung der Realität gestalten, dadurch erhalten sie den Charakter einer Simulation. In diesem Zusammenhang findet sich bei Backe ein Verweis auf Henry Jenkins, der betont, dass wissenschaftliche Forschung bei der Untersuchung von sich schnell wandelnden Erscheinungen, wie dem Computerspiel, prinzipiell Gefahr läuft, Ergebnisse abzuliefern, die bereits veraltet sind. Er beschreibt Jenkins Theorie folgendermaßen: „Journalisten, nicht Akademiker, bilden seiner Ansicht nach das ‘Jetzt’ ab, den ‘Ist Zustand’“.⁵⁴ Demnach scheint eine Gegenüberstellung dem von Kücklich entworfenem Raster aus dem Jahr 2002 und zweier aktuellen Computerspielmagazinen als sinnvoll. In erster Linie soll dies als Veranschaulichung dienen und des Weiteren soll es demonstrieren, welche Genreinteilungen heutzutage verwendet werden. Im akademischen Kontext können diese Einteilungen zwar eine beschreibende Funktion einnehmen, jedoch erscheinen diese für eine Eingrenzung des Untersuchungsfeldes oder als Analysewerkzeug völlig ungeeignet. Im Vergleich dazu stehen das Fachmagazin *PC Games* (<http://www.pcgames.de/>), eine der bekanntesten deutschsprachigen Publikation und die internationale Internetseite *IGN* (<http://de.ign.com/>) eine der weltweit führenden Onlinepublikation zu diesem Thema. Sowohl *IGN* als auch *PC Games* bemühen sich um eine objektive Berichterstattung.

Kategorien nach Julian Kücklich	Actionspiele	PC Games	Action	IGN	Action
	Adventurespiele		Strategie		Action RPG
	Rollenspiele		Rennspiel		Adventure
	Simulationen		Simulation		Fighting
	Strategiespiele		Rollenspiel		Music
	Sportspiel		RPG		
	Online		Racing		
	Sonstige	Shooter			
		Sports			
		Strategy			

Abb. 4: Gegenüberstellung der Spielkategorien nach Kücklich und der Spielzeitschrift PC-Games sowie der Onlinepublikation IGN.

Allen drei Kategorisierungsansätzen kann bereits angemerkt werden, dass sowohl Gemeinsamkeiten als auch gravierende Unterschiede anzutreffen sind. Kücklich operiert lediglich mit fünf Kategorien, während *PC-Games* und *IGN* eine spezifischere Systematik verfolgen. Sowohl Rennspiele/Racing als auch Sportspiele/Sports werden in beiden

⁵⁴ Jenkins, Henry: „The Work of Theory in the Age of Digital Transformation.“ In: Miller, Toby/Stam, Robert (Hrsg.): *A Companion to Film Theory*. Malden: Blackwell, 1999, S. 235. gefunden in: Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 98.

Publikationen als eigenständiges Genre angeführt. Bei Kücklich findet sich keine der beiden genannten Kategorien. *IGN* führt außerdem *Shooter*, *Fighting* und *Music* als eigene Kategorie an, in *PC Games* finden sich hingegen die Kategorien Online und Sonstige. Außerdem unterteilt *IGN* in „popular genres“ und „all other genres.“⁵⁵ Es lässt sich also folgendes konstatieren. In den beiden Computerspielpublikationen wird in manchen Bereichen sehr spezifisch unterteilt, während andere Bereiche gar nicht angeführt werden. Sämtliche Kategorien der Computerspielpublikationen lassen sich in Kücklichs fünfteiliges Raster einordnen. Rennspiele/ Racing und Sportspiele/Sports bilden eine hybride Subform von Actionspielen und Simulationen. Die angeführte Kategorie „Online“ aus *PC- Games* kann hier ohnehin nicht als eigene Kategorie gelten, da dies eine Form der Modalität darstellt und nicht ein eigenes Genre. Außerdem sind heutzutage ohnehin viele Computerspiele, unabhängig von ihrem Genre, onlinefähig.⁵⁶ Die Genres der beiden Publikationen sind auf das Leserinteresse ausgelegt und stellen daher kaum eine objektive Einteilung des vorgefundenen Gesamtbestands an Computerspielen dar. Eine zu spezielle Einteilung am Grundgerüst der Kategorien, würde wiederum einzelne Spiele nicht, oder nur falsch erfassen. Als klar umgrenztes Beispiel, welches heute vorrangig von historischer Bedeutung ist, wäre das Genre des Survival Horrors. Ein Beispiel dafür wäre die *Silent Hill* Serie, deren narrative Ebene bereits von mehreren Autoren eingehend thematisiert worden ist.⁵⁷ Die Bezeichnung Survival Horror rührt daher, dass es sich bei der Spielgeschichte und -welt um ein, den gängigen Horrorszenarien entlehntes Setting (Zombiefilme) handelt.⁵⁸ Das Spielprinzip zeichnet sich dadurch aus, dass es als Mischform zwischen *Adventure* und *Third Person Shooter* betrachtet werden kann, wobei es ursprünglich als ein Subgenre des Adventures gegolten hat.⁵⁹ In den Publikationen *PC Games* sowie *IGN* findet sich diese vorgestellte Kategorie nicht, obwohl wahrscheinlich jeder geübte Computerspieler mit dem Begriff Survival Horror ein eigenes Genre assoziiert. Die Bezeichnung des Genres ist heute eher von untergeordneter Bedeutung und findet sich in den heutigen Kategorieinteilungen zumeist unter dem Genres *Action* Es können darüber hinaus auch noch weitaus mehr Beispiele, als dieses aufgezählt werden, beispielsweise Jump'n'Runs.

⁵⁵ In dieser Untersuchung sind ausschließlich „popular genres“ miteinbezogen worden, da die Kategorisierung von „all other genres“ eine äußerst spezifische Systematik verfolgt. Beispielsweise erklärt *IGN* Card Games, Casino Games oder Collections zu einer eigenen Kategorie. [<http://de.ign.com/>]

⁵⁶ Die verschiedenen Modalitäten in Computerspielen werden im darauf folgenden Kapitel eingehend erörtert

⁵⁷ Vgl. Neitzel, Britta/Kopp, Matthias: „See? I'm real...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Hrsg. von Rolf F. Nohr. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur Bd. 4.: Münster.: Lit Verlag, 2004.

⁵⁸ Vgl. ebda., S. 15-18.

⁵⁹ Vgl. ebda.

Der Vergleich zeigt, wie sehr die Genreeinteilungen der beiden Publikationen eine Interpretation darstellen und dass keine vollständige Übereinstimmung herrschen kann, was die Einteilung von Computerspielen in bestimmte Kategorien betrifft. Die Kategorien nach Kücklich stellen zwar nur ein grobes Grundgerüst der Bandbreite von Arten des Computerspiels dar, jedoch in Kombination mit den Eckpfeilern Interaktivität, Narrativität und Offenheit, bietet dieses Schema im Gegensatz zu den beiden Fachmagazinen eine objektive Einteilung des Gesamtbestands von Computerspielen und schließt aufgrund dieses Sachverhalts, speziellere Subformen nicht aus.

2.4. Multimodalität in Spielen

Es ist bereits erörtert worden, dass sich Computerspiele, die Konventionen aus unterschiedlichen Kategorien miteinander kombinieren, nur sehr schwer einer einzelnen Klasse zuordnen lassen. Unter diesem Gesichtspunkt kann das theoretische Modell der Multimodalität von Espen Aarseth miteinbezogen werden.⁶⁰ Sein Modell stützt sich auf Basis von *Halo* (Bungie/Microsoft, 2001). Aarseth`s Theorie zufolge, könnte *Halo* jeder beliebigen Kategorie zugeordnet werden, außer dem des „Role Playing Games“. Backe der sich ebenfalls mit der Theorie von Aarseth beschäftigt, betont jedoch, dass die in *Halo* „[...] bestehende Möglichkeit zur Benutzung von Fortbewegungsmittel, es weder zum Flugsimulator noch zu einem Autorennen macht.“⁶¹ Weiters definiert er Aarseths Modell der Multimodalität folgendermaßen:

„Er führt eine Multiplizität dessen an, was häufig irreführend als die Perspektive von Spielen bezeichnet wird- First Person oder Third Person- eine Multiplizität von Spielprinzipien- Shooter oder Driver- sowie das, was ich als eigentliche Multimedialität bezeichnen würde, die Existenz verschiedener Modi innerhalb eines Spiels.“⁶²

Die Kombination von Spielmodi, die Backe hier meint, ist die häufigste, sie ist die dritte implizite Form von Multimodalität bei Aarseth.⁶³ Heutzutage verfügt fast jedes Spiel über verschiedene Spielmodi, dabei sind für diese Untersuchung zwei Modi von wesentlicher Relevanz. Üblicherweise wird eine Einzelspielerkampagne, der zumeist ein narrativer Rahmen zugrunde liegt, um einen oder mehrere Mehrspielermodi ergänzt, in denen bestimmte Aspekte des Spielsystems betont und andere völlig ignoriert werden. Backe gelingt es,

⁶⁰ Aareth, Espen: „Quest Games as Post- Narrative Discourse.“ In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/ London: University of Nebraska Press, 2004, S. 363.

⁶¹ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. S. 51.

⁶² Ebda.

⁶³ Vgl. ebda.

Aarseths Modell von Multimodalität zu erweitern, indem er, die miteinander kombinierten Spielprinzipien, in exklusive und fakultative Kombinationen gliedert.⁶⁴

Exklusive Kombination: Innerhalb eines Spiels können „[...] ein oder mehrere Genrewechsel vollzogen werden, meist durch die (vom Spieler nicht beeinflussbare) Aufeinanderfolge von verschiedenen Spielprinzipien [...] indem alternative Lösungswege für spezifische Aufgabenstellungen angeboten werden.“⁶⁵ Zudem unterteilt Backe die exklusive Kombination in eine punktuelle und systematische. Für eine punktuell-exklusive Genrekombination führt er das RPG *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare/LucasArts, 2003) an, in dem der Spieler stets die Möglichkeit hat, den Spielablauf zu pausieren, was unweigerlich dazu führt, dass taktisch-logisches Denken eine wesentlich größere Rolle einnimmt als schnelle Reflexe.⁶⁶ Die systematisch-exklusive Genrekombination eröffnet sich nach Backe durch die Kopräsenz zweier verschiedener, sich abwechselnden Spielmodi innerhalb eines Spiels.⁶⁷ Als Beispiel für diese Form der Kombination erwägt er das Computerspiel *Tom Clancys Rainbow Six: Athena Sword* (Red Storm/Ubisoft, 2004), bei dem es sich um eine taktische Simulation handelt, in der der Spieler eine achtköpfige Spezialeinheit navigiert, deren Ziel darin besteht, Geiseln zu befreien.

Fakultative Kombination: Diese Genrekombination überlässt dem Spieler „[...] die Wahl zwischen gleichzeitig möglichen Spielprinzipien, indem alternative Lösungswege für spezifische Aufgabenstellungen angeboten werden.“⁶⁸

2.5. Genrebesonderheiten von *Fallout 3*

Fallout 3 ist in vielen Computerspielfachzeitschriften unter dem Genre RPG (Role Playing Game) angeführt, jedoch kann es keiner bestehenden Kategorie zugeordnet werden, da es sich in Bezug auf das Modalitätenmuster von Aarseth, um ein Mischgenre ohne Hierarchie handelt. Zum einen besitzt *Fallout 3* Rollenspielelemente, die sich durch das Sammeln von Erfahrungspunkten und die damit resultierende Verbesserung des Avatars sowie dem Einsetzen und Kombinieren von Ausrüstung, Waffen und Heilmitteln auszeichnen. Außerdem besteht die Möglichkeit Konflikte durch Dialoge oder andere charakterorientierte Handlungen zu lösen. Weiters könnte man aufgrund der Visualisierung davon ausgehen, dass es sich lediglich um einen *First Person Shooter* bzw. *Third Person Shooter* handelt. Dabei kann der

⁶⁴ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann, 2008, S. 52.

⁶⁵ Ebda.

⁶⁶ Vgl. ebda.

⁶⁷ Vgl. ebda.

⁶⁸ Ebda.

Spieler zwischen der ICH- Perspektive und dem Blick über die Schulter, nach Belieben hin und her wechseln. Der Spieler hat, unabhängig von der Aufgabenstellung, die Möglichkeit, jede Aufgabe im Alleingang zu bewältigen. Außerdem erhält *Fallout 3* durch sein *Open World System* den Charakter eines Action-Adventure Spiels. Unabhängig in welcher Quest sich der Spieler gerade befindet, hat er die Freiheit zu entscheiden, ob er die Aufgabenstellung verfolgt, oder die Spielwelt nach eigenem Ermessen frei erkundet, um auf neue Orte, Charaktere oder Gegenstände zu stoßen. Dies suggeriert einerseits Spielfreiheit und andererseits wird dem Spieler dadurch eine Welt angeboten, die zum Experimentieren einlädt. In weiterer Folge kann innerhalb der Spielwelt von *Fallout 3* ein hohes Maß an Komplexität festgestellt werden. In diesem Zusammenhang eignet sich für die nähere Analyse die angesprochene zweite Form von Multimodalität. Sowohl die punktuell-exklusive als auch die systematisch-exklusive Genrekombination ist in *Fallout 3* vorzufinden. Ersteres findet sich in der Umsetzung des Kampfsystems von *Fallout 3*, in welchem dem Spieler zwei Optionen des Kampfes zur Verfügung stehen. Zum einen kann er einem aktiven Kampf, aus der Ego- bzw. Third Person Perspektive führen oder er pausiert den Kampf mittels integriertem V.A.T.S.⁶⁹ System, durch welches unterschiedliche taktisch- präzise Kampfmöglichkeiten eröffnet werden. Während das V.A.T.S aktiv ist, wird der Echtzeit-Kampf pausiert. Mit den zur Verfügung stehenden Aktionspunkten (abhängig vom Charakterlevel und seinen Fertigkeiten) können bei humanoiden Gegnern sieben verschiedene Körperpartien, der Kopf, der Torso, rechter und linker Arm, rechtes und linkes Bein sowie die aktuell benutzte Waffe ausgewählt, anvisiert und attackiert werden. Wenn ein bestimmtes Körperteil anvisiert worden ist, wird dem Spieler angezeigt, mit welcher Chance (in %) er diesen Teil des Gegners treffen wird. Die Erfolgchance auf einen Treffer ist wiederum von der räumlichen Distanz zwischen Avatar und Gegner sowie von den Charaktereigenschaften der Spielfigur abhängig. Die systematisch- exklusive Genrekombination findet sich nach Backe in der „[...] Kontamination eines Spielprinzips durch ein anderes.“⁷⁰ Im Verlauf des Spiels trifft die Spielfigur auf viele Nichtspielercharaktere⁷¹, die jeweils abhängig vom Karma Level⁷² des Avatars rekrutiert werden können. Nachdem sich ein NSC dem Avatar anschließt, eröffnen sich für den Spieler mit diesem Interaktionsmöglichkeiten, um die Kampftaktik zu

⁶⁹ V.A.T.S. steht für Vault-Tec Assissted Targeting System. Es ist ein Modus in *Fallout 3*, der es dem Spieler erlaubt, bestimmte Körperpartien eines Gegners gezielt anzuvisieren, wodurch das Spiel sofort in ein rundenbasiertes Kampfsystem wechselt, das auf seine Vorgänger *Fallout 1* und *Fallout 2* verweist.

⁷⁰ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 52.

⁷¹ In weiterer Folge werden Nichtspielercharaktere mit NSC abgekürzt.

⁷² Abhängig von den Interaktionen des Spielers auf NSCs, seien es friedliche, neutrale oder aggressive Aktionen, erhält der Spieler zugeschriebene Levelpunkte für sein Karma. Auf das Karma und deren Auswirkung auf die erzählerische Dimension wird in Kapitel 6 noch näher einzugehen sein.

besprechen, außerdem können Ausrüstungsgegenstände getauscht oder kombiniert werden. Der rekrutierte NSC folgt den taktischen Anweisungen des Spielers, wodurch zwischen offensiver, neutraler und defensiver Haltung sowie Nah- und Fernkampf entschieden werden kann. Beispielsweise hat der Spieler im Falle einer offensiven Nahkampf Anweisung die Möglichkeit, sofern er sich einem Auftragsziel oder einer Gruppe von Feinden nähert, den NSC ins Gefecht zu schicken, um diese zu eliminieren. Der Ausgang eines Kampfes zwischen dem rekrutierten NSC und einem oder mehreren feindlichen Gegnern ist einerseits von den Eigenschaften und der Ausrüstung des NSC und andererseits von der Stärke der Gegner abhängig. Dem Spieler steht es dabei frei, ob er dem Kampf unterstützend beiträgt, oder von einer sicheren Position aus, das Geschehen mitverfolgt. Dadurch gerät die Einzelkämpfer-Position des Spielers in die, eines strategischen Befehlshabers, der seinen Mitgliedern Befehle erteilt, diese koordiniert und taktisch plant.

Weiters findet sich eine Besonderheit in der fakultativen Genrekombination, in der es dem Spieler ermöglicht wird, zwischen gleichzeitig möglichen Spielprinzipien zu wählen, „[...] indem alternative Lösungswege für spezifische Aufgabenstellungen angeboten werden.“⁷³ Der Spieler kann dabei ständig zwischen friedlicher, neutraler oder gewalttätiger Interaktion mit den NSCs wählen. Außerdem kann die Spielfigur, abhängig von Fertigkeiten und Charaktereigenschaften, Objekte der Spielwelt manipulieren, wie zum Beispiel, sich in Computerterminals hacken, Bomben entschärfen oder nach alternativen Auswegen suchen. Dabei wird dem Spieler der Eindruck vermittelt, dass die jeweiligen Handlungen, direkt von den Figuren der Spielwelt, den NSCs, beurteilt werden. Zudem hat der Spieler durch die Rollenspielelemente die Möglichkeit, die Spielfigur seinen individuellen Wünschen anzupassen, weshalb ein vom Spieler an den Charakter angepasstes Spielen abverlangt wird. Der Spieler muss eine Spielfigur mit einer Spezialisierung auf die Bereiche „Wissenschaft“ und „Medizin“ anders koordinieren, als einen Avatar mit der Spezialisierung auf die Fertigungsbereiche „Dietrich“ und „Schleichen“. Aufgrund dieser Ausgangslage kann das Spiel entweder als offensiver Shooter, friedliches Rollenspiel oder aber auch unter dem erkundenden Aspekt, in dem neue Bereiche erschlossen und gefundene Gegenstände miteinander kombiniert werden können, dem Genre des Action- Adventure zugeordnet werden. Des Weiteren bilden strategische Elemente eine Sonderstellung in *Fallout 3*, wobei diese jedoch aufgrund ihres marginalen Auftretens nicht ausreichen würden, um das Spiel als reines „Strategiespiel“ zu identifizieren. Dieses hohe Maß an Komplexität demonstriert

⁷³ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 52.

bereits, dass am Beispiel *Fallout 3* eine spezialisierte Genreeinteilung nur willkürlich erfolgen kann.

2.6. Der Einfluss technischer Entwicklung im Bereich des Computerspiels

In der Auseinandersetzung mit der technischen Entwicklung im Computerspiel ist bereits anhand der *Fallout*- Serie auf die Verstrickung von Technik, Medialität und Inhalten des Computerspiels hingewiesen worden, jedoch verlangt dies eine präzisere Darstellung. Die Komplexität des heutigen Computerspiels wird im theoretischen Diskurs als multimedial wahrgenommen. Bild, Text, Sprache und Musik stehen innerhalb eines Mediums nebeneinander. Das Ineinandergreifen von Technik, Medialität und Inhalten ist Grund dafür.

„Diese bilden einen Kreislauf aus Verbesserung der Technik, deren ästhetischer Nutzbarmachung und Füllung mit Inhalten, die schließlich die Mängel der existierenden Technologien aufzeigt und ihrerseits Weiterentwicklungen vorantreibt.“⁷⁴

Die Multimedialität im Computerspiel fasst sämtliche Entwicklungen zusammen, die sich in den heutigen, überaus komplexen Computerspielen erkennen lassen. Der Terminus beschreibt vor allem die technische Fähigkeit der Hardware, weniger aber „[...] die Veränderung der Leistungsfähigkeit des Computers als Spielgegner oder den angewachsenen Umfang.“⁷⁵

Die Ein- und Ausgabemöglichkeiten müssen in diesem Zusammenhang präzisiert werden und können dadurch nach Backe in zwei Kategorien, die illustrative und die kommunikative Verwendung eingegliedert werden. Die illustrativen Ein- und Ausgabemöglichkeiten bezeichnet der Autor als eine durch Bild und Ton angefertigte Präsentation einer Spielwelt und deren Bewohner, die nach ästhetischem Maßstab organisiert ist, außerdem wird dem Spieler dadurch eine gewisse Atmosphäre vermittelt.⁷⁶ Demgegenüber steht die kommunikative Verwendung, in der audiovisuelle und taktile Impulse dahingehend eingesetzt sind, um dem Spieler eine Rückmeldung über Prozesse in der Spielwelt zu geben.⁷⁷ Außerdem erläutert Backe, dass akustische Erfahrungen in Kombination mit der Visualisierung den Eindruck verstärken, dass sich der Spieler, während er den Avatar

⁷⁴ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. S. 55.

⁷⁵ Ebda., S. 55f.

⁷⁶ Vgl. ebda., S.56

⁷⁷ Die Einbeziehung des Tastsinns, ist heutzutage zum Standard der Spielerinterfaces geworden. So genannte Force Feedback- Technologie, die über bestimmte Eingabegeräte (Gamepads, Lenkräder, Controller) abgegeben werden, verfügen heutzutage über kleine integrierte Motoren die taktile Impulse, an den Spieler weitergeben. In der Praxis ist meist die Rede von einer Vibrationsfunktion. Dadurch wird dem Spieler etwa über sein Gamepad die Unebenheit einer Rennstrecke bzw. das Übersteuern eines Fahrzeugs vermittelt. Vgl. dazu, [<http://at.playstation.com/ps3/peripherals/detail/item114215/DUALSHOCK%C2%AE3-Wireless-Controller/>]

kontrolliert, in einem bestimmten Bereich der Spielwelt- Höhle, Tunnel, Gebäude etc.- befindet.⁷⁸ Anhand der Fallout Serie wird dieser Sachverhalt eingehend analysiert.

Fallout (Interplay, 1997) ist in einer zweidimensionalen isometrischen Ansicht visualisiert, sämtliche Bewegungsabläufe und Kämpfe werden durch zweidimensionale Grafikobjekte, (Sprites)⁷⁹dargestellt. Einerseits hat diese Ausgabetechnik den Vorteil, dass sie weniger Hardwareleistung erfordert, um viele Einheiten und Objekte auf dem Bildschirm darzustellen, andererseits aber den Nachteil, dass nur wenige Bewegungsabläufe der einzelnen Objekte konkret dargestellt werden können.⁸⁰ Das heißt, dass unter Anbetracht eines Objekts oder Charakters, nur einige Einzelbilder simuliert werden können, um Bewegungsabläufe auf aktuell stattfindende Ereignisse abzubilden. Wenn die Spielfigur beispielsweise auf feindliche Gegner trifft, werden in der grafischen Darstellung nur einige Bewegungsabläufe visuell dargestellt, um den Spieler das aktuelle Geschehen zu vermitteln.

Der 3. Teil der Serie bedient sich hingegen einer nahezu fotorealistischen Präsentation von Figuren und Spielwelt, wodurch sämtliche Ereignisse in der Simulationsumgebung detailliert abgebildet werden. Dem Spieler eröffnet sich dadurch einerseits die Möglichkeit, jedes Ereignis unmittelbar mitzuverfolgen und andererseits kann er jederzeit sehen, in welcher Situation er sich gerade befindet. Daraus folgt, dass Einzelsituationen besser beurteilt werden können und es dem Spieler beispielsweise ermöglicht wird, die Spielfigur aus einer bedrohlichen Situation zurückzuziehen, um sich von einer taktisch klügeren Position aus, zu verteidigen. Des Weiteren üben die technischen Darstellungsmöglichkeiten einen Einfluss auf das narrative Potential von Computerspielen aus, um Emotionen der Charaktere im Computerspiel detailgetreu zu visualisieren. In älteren oder aber auch in heutigen, für Handhelds adaptierten Spielen, werden Emotionen meist durch die Möglichkeiten des Dialogs dargestellt. Beispielsweise werden im Remake von *Final Fantasy 3*(Square Enix, 2007) für den Nintendo DS, selbst in Zeiten von High- End Prozessoren, synchronisierte Dialoge und schriftliche Texte dazu verwendet, um emotionale Veränderungen einzelner Figuren der erzählten Spielwelt auszudrücken. Im Falle vom Remake *Final Fantasy 3* lässt sich dieser Sachverhalt auf Basis der Grafikhardware des Nintendo DS begründen. Diese ist nicht dazu in der Lage, die Figuren detailgetreu zu animieren. Im Vergleich dazu steht die durchaus

⁷⁸ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 56f.

⁷⁹ Ein Sprite ist ein Grafikobjekt, das von der Grafikhardware über das Hintergrundbild bzw. den restlichen Inhalt der Bildschirmanzeige eingeblendet wird. Unterschiedliche Sprites stehen auf der Website [<http://www.gsarchives.net/>] gesammelt in einem Archiv zur Verfügung.

⁸⁰ Backe analysiert diesen Sachverhalt auf Basis des Computerspiels *Medieval Total War*. Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S.57.

fotorealistische Visualisierung des Spiels *Heavy Rain* für die Playstation 3, die die Hardware- und Softwareleistung nutzt, um Emotionen in den Gesichtern der Charaktere widerzuspiegeln. Außerdem ermöglicht die Visualisierung von *Heavy Rain*, aufgrund der im Spielgeschehen visuell dargestellten Emotionen der Figuren, den Spieler intensiver in die Spielwelt miteinzubeziehen. Der Vergleich von *Final Fantasy 3* und *Heavy Rain* zeigt, dass die technische Entwicklung einen wesentlichen Einfluss auf Komplexität, Formen und Inhalte ausübt.



Abb. 5: Standbild aus Final Fantasy III



Abb. 6: Die nahezu fotorealistische Visualisierung von Heavy Rain.

2.7. Paradigmen in der Entwicklung des Computerspiels

Die Computerspielforschung geht innerhalb der historischen Auseinandersetzung davon aus, dass die geschichtliche Entwicklung des Computerspiels auf zwei zentrale Traditionslinien zurückgeführt werden kann.⁸¹ Zu den Vertretern auf erster Ebene zählen die frühen Computerspiele *Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958), *Spacewar* (Russel/Tech Model Railroad Club, 1962) und *Pong* (Al Alcorn, 1972). Sie werden nicht zu Unrecht als die Weiterentwicklung von mechanischen Spielen wie dem Flipperautomaten angesehen, da zum einen die frühen Computerspiele aufgrund der mangelnden Hardwareleistung nur sehr wenige Objekte darstellen konnten und zum anderen sind spielerische Ziele, äußerst simplen Aufgaben unterstellt worden. Die Objekte und deren Bewegungsabläufe sind auf dem Bildschirm dahingehend gestaltet, dass der Spieler nach einer gewissen Lernphase, seine Eingaben mit den sichtbaren Aktionen ins Verhältnis setzen kann, um mit dem Spiel zu interagieren, ohne dabei das Eingabegerät wahrzunehmen.⁸² Dies hat die Ausgangslage für die ersten Arcade- Spiele gebildet, die sich durch eine einfache Aufgabenstellung auszeichnen haben. Unter dieser Voraussetzung kann jedes der frühen Computerspiele dem Spielprinzip aus der Ära der Flipperautomaten, „Halte die Kugel im Spiel!“, unterstellt werden. Die Computerspielforschung geht davon aus, dass erst mit *Pac Man* (Namco, 1980) dem Computerspiel ein wichtiger evolutionärer Schritt gelungen ist.⁸³ Die Spielfigur, gefangen in einem Labyrinth, muss kleine und große Objekte einsammeln, ohne dabei von den anderen Bewohnern des Labyrinths erwischt zu werden. Einerseits muss die Spielfigur ernährt und andererseits vor seinen Verfolgern geschützt werden. „Fressen und gefressen werden“, diese Aufgabenstellung orientiert sich stärker an menschliche Bedürfnisse, als die Aufgaben der älteren Vorgänger. Konrad Lischka beschreibt diesen Sachverhalt folgendermaßen:

„Das Ziel bei dieser Spielstruktur versteht nicht nur jedermann - es ist auch eine ironische Spiegelung des Konsumismus [...] Die Verbindung zwischen Verschlingen und Konsumieren stellt die Figur Pac-Man nicht allein auf einer Meta-Ebene dar, sondern auch auf einer sehr sinnlichen.“⁸⁴

Außerdem führt *Pac Man* erstmals eine variable Spielmechanik ein, durch das Fressen der im Labyrinth spärlich verteilten großen Früchte, wird die Spielfigur unverwundbar, wodurch eine Immunität gegenüber den Gegnern ermöglicht wird.

⁸¹ Vgl. Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Hannover: Heise, 2002, S. 19-65.

⁸² Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 60.

⁸³ Vgl. Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Hannover: Heise, 2002, S. 19-65.

⁸⁴ Ebd., S. 56.

Im darauf folgenden Jahr ist *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) erschienen, in dem erstmals eine Spielfigur miteinbezogen worden ist, die einem Menschen nachempfunden und später unter dem Namen Mario bekannt geworden ist. Dabei ist ein wesentliches Spielziel eingeführt worden, das dem Spieler eine Identifikation mit einer menschlichen Gestalt in einer virtuellen Umgebung ermöglicht hat. *Pac Man* und *Donkey Kong* prägen aufgrund dieser Kennzeichen, die in den darauf folgenden Jahren entstandenen Computerspiele nachhaltig.

Auf der zweiten Ebene lassen sich textbasierte Computerspiele festmachen, dazu zählen *Colossal Cave Adventure* (Will Crowther, 1974) und *Zork* (Marc Blank u.a./infocom 1979). Diese Computerspiele sind als Erweiterung von Erzähltexten mithilfe elektronischer Mittel, dem Hypertext anzusehen, durch die sich der Spieler interaktiv mit dem Text in einer Spielwelt organisiert. Neben der wesentlichen Unterscheidung zwischen reflexartigem Reagieren auf einer Grafikoberfläche und der überlegten Interaktion mit dem Text, gibt es noch weitere Punkte, um von zwei Traditionslinien im Computerspiel zu sprechen. Die Computerspielforschung geht nämlich prinzipiell davon aus, dass es sich bei den grafikzentrierten Spielen ausschließlich um kommerzielle Produkte handelt, ein Beispiel dafür wäre die bereits im Jahr 1975 umfassende Vermarktung von *Pong* als Heimkonsole⁸⁵. Textbasierte Spiele hingegen sind günstig zu produzieren, wodurch wesentlich mehr von Privatleuten entwickelte Software existiert. Aus diesem Grund haben diese Spiele direkt ihren Weg in Büros und Wohnzimmer gefunden. Außerdem sprechen textbasierte Spiele meist einen erwachsenen Typ von Spieler an, da sich die Spiele durch methodisches und überlegtes Vorgehen, sowie abstraktes Denken ohne Zeitdruck, auszeichnen.

Eine Annäherung der beiden Traditionslinien lässt sich bereits in den 1980er Jahren feststellen, da einerseits grafikzentrierte Spiele thematisch komplexer und andererseits textbasierte Spiele durch verbesserte Parser und durch Einführung von primitiven Grafiken ergänzt worden sind.⁸⁶

Bei dem im Jahr 1981 erschienen Spiel *Donkey Kong* ist der Einfluss aus narrativen Medien und das Aufeinandertreffen der beiden Traditionslinien gut erkennbar. Zu Beginn des Spiels wird ein kurzer einleitender Vorspann abgespielt, indem gezeigt wird, wie ein Affe eine junge Frau entführt. Sobald der Spieler den Spielabschnitt erfolgreich absolviert, wird wiederum eine Zwischensequenz eingeleitet, in der die Flucht des Affen ins nächste Stockwerk dargestellt wird. Nach der Zwischensequenz findet sich der Spieler nächsten Level wieder.

⁸⁵ Vgl. Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Hannover: Heise, 2002, S. 45f.

⁸⁶ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 63.

Bei einem Arcade- Spiel wie *Donkey Kong*, hat dieser Wechsel zwischen narrativen Einschüben und Spieleraktionen eine absolute Neuheit dargestellt, in textbasierten Spielen hingegen, ist dieser Wechsel bereits eine Selbstverständlichkeit gewesen.⁸⁷

Ab den 1990er Jahren haben sich die beiden Hauptstränge der Computerspielhistorie weitgehend miteinander vereint. Seither sind diese in ihrem Ursprungsformat selten anzutreffen.⁸⁸

2.8. Spieleraktive vs. narrative Elemente in *Fallout 3*

In narrativen Computerspielen lassen sich nach Backe „spielerisch relevante“ und „rein illustrative“ Spielelemente voneinander unterscheiden,⁸⁹ dies lässt sich an einem Problemfeld in *Fallout 3* demonstrieren.

Da *Fallout 3* ein Spiel ist, dass in der *First Person*-Perspektive bzw. *Third Person*-Perspektive gestaltet ist, fällt die Relation des Bildausschnitts zur Spielfigur relativ starr aus, jedoch dient diese Perspektivisierung dem Spieler dazu, sich in der Spielwelt zu orientieren. Die Visualisierung bleibt undurchbrochen, wodurch das gesamte Geschehen durch die Augen der Spielfigur wahrgenommen wird. Es kann aber nichts desto trotz zu Verschiebungen kommen, den es obliegt dem eigenen Ermessen des Spielers, wenn er zwischen den Perspektiven wechselt. Bei einem Wechsel in die *Third Person Perspektive* weitet sich das Sichtfeld des Avatars aus. Aufgrund der nahezu bruchlosen Darstellung der Spielwelt aus der *First Person Perspektive*, findet sich in *Fallout 3* eine große Nähe von Spiel und Erzählelementen. Zum einen erfährt der Spieler die Spielwelt durch die Augen des Avatars, die Vermittlung von Informationen erfolgt größtenteils durch die Betrachtung der Spielwelt, und zum anderen besteht die vielfältige Möglichkeit zur Interaktion mit den NSCs, die dem Avatar regelmäßig Aufträge erteilen und ihr Wissen mit ihm teilen. An bestimmten narrativen Schnittstellen, kann der Avatar das Geschehen zwar beobachten, aber nicht aktiv eingreifen, sodass seine Möglichkeiten auf Beobachtung des Schauplatzes und Figuren beschränkt wird. Außerdem fallen Aktionselemente mit RPG Elementen zusammen, in dem eine Struktur mit größerer spielerischer Freiheit sehr häufig Erzähleinschübe auslöst. Dies erfolgt meist durch Kontakt mit NSCs oder durch das Erreichen bestimmter Orte. Es gibt keine festgelegte

⁸⁷ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 63.

⁸⁸ Zu erwähnen wäre jedoch noch, dass *Casual Games* oder aber auch so genannte *Minigames* sich selbst heutzutage noch an die Konventionen der ursprünglichen Reinform der beiden Hauptstränge. So finden sich auf minigames.de unzählige Arcade Classics.

⁸⁹ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008.

Fortbewegungsrichtung, darum ist die narrative Entwicklung relativ frei, wodurch jeder entdeckte Ort, jedes Objekt und jede Figur ein neues Erzählelement produzieren kann.

3. Forschungsstand

Angesichts der vielfältigen Bandbreite von Computerspielen, beschäftigen sich seit einigen Jahren mehrere wissenschaftliche Disziplinen intensiv mit dem Untersuchungsgegenstand Computerspiel, darunter Wirtschafts-, Human- und Geisteswissenschaften oder aber auch Technische Disziplinen.⁹⁰ Dabei bleibt jedoch jede Disziplin mit der Untersuchung des Computerspiels auf einige wenige Aspekte beschränkt. So erforschen beispielsweise wirtschaftswissenschaftliche Untersuchungen, offensichtlich den Warencharakter und neue Möglichkeiten für Vermarktung, Werbung und Vertrieb, technische Fragestellungen hingegen, richten sich vordergründig auf die Optimierung von Hard und Software.⁹¹ Innerhalb der pädagogischen Auseinandersetzung wird der Untersuchungsgegenstand eingehender thematisiert, jedoch erhebt diese Untersuchung stets einen moralischen Anspruch und ob in Computerspielen eine Form von didaktischen Möglichkeiten anzutreffen ist.⁹²

Medienpsychologische und soziale Untersuchungen befassen sich mit den Auswirkungen des Computerspiels auf Mensch und Gesellschaft, diese werden meist empirisch abgehandelt und deren Hauptaugenmerk liegt eher auf der Herausarbeitung, inwiefern der Konsum von Computerspielen den Menschen beeinflusst, als auf den eigentlichen Besonderheiten des Mediums.⁹³

Technische Untersuchungen und empirische Forschung sind eng mit wirtschaftlichen Interessen verknüpft, weshalb sich beispielsweise bei Jill Duffys „GDC Top 10 Video Game Research Findings“ ein empirisch ausgewerteter Darstellung findet, deren Ergebnisse von der Spielindustrie miteinbezogen werden.⁹⁴

Medienwissenschaftliche Untersuchungen richten sich hingegen gezielt auf die Medialität und die partizipatorische Dimension des Computerspiels.⁹⁵ Die Konzentration liegt dabei auf der synästhetischen Einwirkung auf mehrere Sinne, sowie der mediengeschichtlichen Rolle des

⁹⁰ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 95.

⁹¹ Vgl. ebda.

⁹² Vgl. Bopp, Matthias: „Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen.“ In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg 2006, S. 170-186.

⁹³ Vgl. Hartmann, Tilo/Vorderer, Peter/Klimmt, Christoph: „Medienpsychologische Erforschung von Computerspielen- Ein Überblick und eine Vertiefung am Beispiel von Ego- Shootern.“ In: Bopp, Matthias/Nohr, Rolf R./Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009, S. 155-182.

⁹⁴ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 96.

⁹⁵ Vgl. ebda.

Computerspiels. Außerdem wird im medienwissenschaftlichen Diskurs stets die Kommunikationsfunktion des Mediums untersucht und die Interaktion des Spielers mit dem Spiel, wodurch es meist in die Nähe von Fernsehshows mit Zuschauerbeteiligung gerückt wird. In dieser Hinsicht versuchen beispielsweise Film und Literaturwissenschaftler, das Zusammenwirken von Spiel und Narration zu klären, anstatt die Relevanz dieser Verbindung zu analysieren. Dabei werden wirtschaftliche, technische oder mediale Probleme ihrerseits weitgehend ignoriert. Nach Backe zerfällt demnach die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Computerspiel in drei Gruppen.

1. Das Medium wird als neuer Faktor oder Parameter in ein bereits existierendes System integriert.
2. Die zweite Gruppe behandelt das Computerspiel als Erweiterung oder Fortschreitung eines bereits etablierten Gegenstandes, dies gilt in besonderem Maße für Literaturwissenschaft, Medientheorie oder aber auch technische Disziplinen.
3. Die dritte Gruppe versucht das Computerspiel als eigenständiges Medium mit seinen individuellen Funktionsweisen zu beschreiben.⁹⁶

In die zuletzt genannte Gruppe reiht sich auch diese Untersuchung ein, die bislang gründlichste Darstellung des Forschungsstandes findet sich bei Julian Kücklich sowie bei Hans Joachim Backe. Während sich die Publikation von Kücklich durch eine Aufgliederung nach historischen, thematischen und methodologischen Aspekten bemüht und die Uneinheitlichkeit literaturwissenschaftlichen Herangehensweisen besonders deutlich werden lässt, versucht Backe neue theoretische Positionen zu entwerfen und wendet sein Hauptaugenmerk hauptsächlich auf die nach der Jahrtausendwende entstandenen Untersuchungen. Des Weiteren ist Hans Joachim Backes Untersuchung für die Computerspielforschung von wesentlicher Relevanz, da er die bereits existierenden theoretischen Kernkonzepte eingehend überprüft, diese einander gegenüberstellt und anschließend erweitert. Die Debatte um Kernthesen hat sich in den letzten zehn Jahren vor allem dadurch ausgezeichnet, dass narrativ orientierte Auseinandersetzungen zum Computerspiel in mehrere Strömungen zerfallen. Gerade im Vergleich mit Literatur und Filmwissenschaft operiert die Computerspielforschung mit Konzepten, die in der Literatur sowie der Filmwissenschaft über Dekaden hinweg einander abgelöst haben.⁹⁷ Backe hat bereits verdeutlicht, dass dadurch eine enorme wissenschaftliche Beschleunigung hervorgerufen wird, weshalb Nebeneffekte nicht ausgeschlossen bleiben, wie beispielsweise

⁹⁶ Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 97.

⁹⁷ Vgl. ebda.

„[...] die Tendenz zur Internet- statt Buchpublikation und das [...] unterscheidungslose Nebeneinander der Meinungen von Entwicklern, Forschern und Laien.“⁹⁸ Außerdem lässt sich feststellen, dass ein als neu wahrgenommenes Medium, im öffentlichen Diskurs, eine polarisierende Wirkung einnimmt.

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass die Computerspielforschung im Bereich der narrativ orientierten Beschäftigung bis heute durch große Uneinheitlichkeit gekennzeichnet ist, da sich bis heute noch keine unumstrittenen Standardwerke etabliert haben. Zumal die Herangehensweise anderer wissenschaftlichen Disziplinen an das Computerspiel, die versuchen, das Medium in eine bereits etablierte Forschungsdisziplin zu integrieren, beziehungsweise diese zu erweitern und die Tatsache, dass das Computerspiel aufgrund seiner Komplexität, praktisch alle etablierten Medien miteinander vereint. Als wesentliche Grundlage in der Theoriedebatte um den Topos Narrativität dient der Forschungszweig der *narrative gaming studies*. Sowohl in der allgemeinen wissenschaftlichen Beschäftigung zum Computerspiel als auch in einem eingeschränkten Bereich wie den *narrative gaming studies*, die in dieser Untersuchung einen hervorgehobenen Stellenwert einnehmen, lassen sich gravierende Unterschiede im Hinblick auf Fragestellung, Methode und Auseinandersetzung feststellen.

3.1. Narrative Gaming Studies

Die in den 90er Jahren aufkommende wissenschaftliche Diskussion von Computerspielen und die damit prägende Debatte um Narrativität, entstehen zunächst im Umfeld der Entwickler von Computerspielen. Die wesentliche Frage anfänglicher Untersuchungen ist gewesen, ob Erzählen in einem interaktiven Medium möglich sei, da ein Erzählsystem niemals alle Entscheidungen des Spielers voraussehen kann.⁹⁹ Der Kernpunkt dieser Frage ist das zentrale Anliegen der *narrative gaming studies*. Untersuchungen dieses Forschungszweiges nähern sich auf theoretischer und methodischer Ebene der Fragestellung an. Dabei finden sich drei weitgehend unabhängige Forschungsströmungen, die eine Verbindung von Spiel und Erzählung untersuchen. Die Eckpunkte dieser Untersuchungen können nach Backe als erzählerorientiert, spielorientiert und vermittelnd beschrieben werden,¹⁰⁰ deren einflussreichsten

⁹⁸ Vgl. Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 100.

⁹⁹ Vgl. Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S.12.

¹⁰⁰ Vgl. Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 100.

Publikationen von Janet Murray¹⁰¹, Espen Aarseth¹⁰² und Marie-Laure Ryan¹⁰³ stammen. Interessanterweise lässt sich beobachten, dass keine Publikation die Ansätze der jeweils anderen Forschungsrichtung ignorieren kann, aber im Hinblick auf Terminologie und Methodik, können nur wenige Übereinstimmungen gefunden werden. Nach anfänglichen Debatten in Entwicklerkreisen um Narrativität, stammen die ersten akademischen Untersuchungen zur erzählerischen Dimension im Computerspiel von Literaturwissenschaftlern, die wenige Bemühungen gezeigt haben, das Profil eines eigenständigen Erzählmediums herauszuarbeiten. Julian Kücklich postuliert die „Stunde Null“ in der literaturwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Mary-Ann Buckles Dissertation „Interactive Fiction as Literature“ aus dem Jahr 1985.¹⁰⁴ Kücklich erkennt, dass die prototypische Untersuchung eine wenig reflektierte Anwendung literaturwissenschaftlicher Theorien auf das Computerspiel demonstriert, vor allem da die Autorin das „Adventure Game“ als ein literarisches Genre behandelt.¹⁰⁵ Diese Handhabung hat später Espen Aarseth kritisiert: „Buckles [...] seems uninterested in placing her subject text at a specific point in history, and she mentions its creators, Crowther and Woods, only in footnotes.“¹⁰⁶

Aus diesem Grund wird einer literaturwissenschaftlichen Annäherung bis heute der Verdacht angehängt, das Computerspiel für das eigene Fach vereinnahmen zu wollen. Daraus hat erwartungsgemäß die Herausbildung einer Gegenposition resultiert, die einerseits das Bestreben etablierter Forschungsrichtungen, Computerspiele in das jeweilige Fach zu integrieren oder dieses zu erweitern, widerlegt und andererseits hat sich daraus ein eigenes Profil entwickelt, welches zahlreiche Texte und Aufsätze hervorgebracht und sich gezielt von existierenden literaturwissenschaftlichen Positionen abgegrenzt hat.¹⁰⁷ Der daraus entstandene Forschungszweig, nennt sich Ludologie und versucht eine eigenständige Theorie des Computerspiels zu entwickeln, der den Zusammenhang von Spiel und Erzählung durch Übertragbarkeit auf etablierte Erzähltheorien auf das Computerspiel widerlegt. Die vorherrschende zentrale Frage, in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem

¹⁰¹ Murray, Janet: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.

¹⁰² Aarseth, Espen: „Quest Games as Post- Narrative Discourse.“ In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/ London: University of Nebraska Press, 2004, S. 361-376.

¹⁰³ Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University, 2001.

¹⁰⁴ Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S. 9.

¹⁰⁵ Vgl. ebda.

¹⁰⁶ Aarseth, Espen: *Cybertext- Perspectives on Ergodic Literature*. London : John Hopkins, 1997, S. 107. zit. nach: Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S. 9.

¹⁰⁷ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 101.

Medium ist, die Narrativität und die damit resultierende Diskussion um die Notwendigkeit einer eigenständigen Computerspieltheorie.

Gonzalo Frasca, einer der Hauptvertreter der Ludologie, definiert den Forschungszweig und dessen zentrales Anliegen folgendermaßen:

„Ludology can be defined as a discipline that studies games in general, and video games in particular. [...] the term ‘ludologist’ grew in popularity among the game academic community to describe someone who is against the common assumption that video games should be viewed as extensions of narrative.“¹⁰⁸

Der Begriff Ludologie rührt aus Untersuchungen von traditionellen Spielen und wurde um die Jahrtausendwende als Bezeichnung für die Computerspielforschung übernommen. Außerdem bemüht sie sich um eine eigenständige Computerspieltheorie und wendet sich explizit gegen eine Theorieübernahme aus anderen Medien. In seinem Text „Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology“ erläutert Frasca schon zu Beginn, dass es Aufgabe der Ludologen sei, sich mit Schnittmengen von Computerspiel und Erzählung zu beschäftigen.

“Of course, we need a better understanding of the elements that games do share with stories, such as characters, settings and events. Ludology does not disdain this dimension of video games but claims that they are not held together by a narrative structure. Nevertheless, it is important to keep in mind that ludology’s ultimate goal is not a capricious attempt to unveil the technical inaccuracy of the narrative paradigm. As a formalist discipline, it should focus on the understanding of its structure and elements –particularly its rules– as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of games.“¹⁰⁹

Laut Frascas Argumentation werden Spiele von einem Regelwerk geprägt. Aus diesem Grund können aktive Handlungen des Spielers, sowie Interpretation des Spiels und der darin stattfindenden Narration, erst dann erfolgen, wenn Regeln und Strukturen klar definiert sind. Zentrales Anliegen der Ludologie bleibt bis heute die Abgrenzung von literaturwissenschaftlichen Theorien, deren Ansätze versuchen, das Computerspiel in den eigenen Forschungsbereich zu vereinnahmen.

Die zweite Gruppe, deren Untersuchungen sich als erzählorientiert beschreiben lassen, stellt die Gegenposition zur Ludologie dar. Dabei hat sich in der Fachliteratur der Begriff „narrativistisch“ etabliert, welcher auf Michael Mateas zurückgeht.

„Interactive drama, in its Aristotelian conception, currently inhabits a beleaguered theoretical position, caught in the cross-fire between two competing academic formations: the narrativists and the ludologists. The narrativists generally come out of literary theory, take hypertext as the paradigmatic interactive form, and use

¹⁰⁸ Frasca, Gonzalo: „Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.“
[http://www.ludology.org/articles/vgt_final.pdf] S. 1.

¹⁰⁹ Ebda., S. 1f.

narrative and literary theory as the foundation upon which to build a theory of interactive media.“¹¹⁰

Das Streben narrativistischer Untersuchungen richtet sich danach darauf, die Textgestalt eines Computerspiels zu identifizieren und diese zu definieren. Demnach dient diesem Forschungszweig als Untersuchungsgegenstand vor allem die Textebene. Nach Backe lassen sich im Hinblick auf narrativistische Untersuchungen drei Strategien feststellen.¹¹¹

Die erste, von ihm konstatierte Strategie, untersucht nur diejenigen Elemente eines Computerspiels, die als fixierter Text vorliegen.¹¹² Als Beispiel dienen ihm hier Filmsequenzen, so genannte „Cut Scenes“, die vom Spieler nicht beeinflusst werden können. Dabei verweist er auf Gunzenhäuser¹¹³, die sich in ihrer wissenschaftlichen Untersuchung zu Actionspielen, auf Erzähleinschübe in Computerspielen konzentriert. Zweitens werden nur Spiele untersucht, die sich als Hypertext darstellen lassen, was jedoch zu einer Einschränkung auf stark narrativ geprägte Genres führt.¹¹⁴ Die dritte Strategie wäre nach Backe, ein Element des Computerspiels zum eigentlichen Text zu erklären. Der Akt des Spielens kann dadurch als Äquivalent zum Interpretationsakt aufgefasst werden.¹¹⁵ Als Textgrundlage dient anhand dieser Strategie hauptsächlich der Programmcode des Spiels, die Ebene des Textes muss dabei erst vom Computer verarbeitet werden, bevor sie rezipiert werden kann. Klaus Walthers¹¹⁶ äußerst technologieorientierter Ansatz geht in diese Richtung und verdeutlicht, dass hier nicht nur für Textwissenschaftler eine Schwierigkeit für die Behandlung von Medien ohne eindeutige Textstrukturen vorherrscht.

Zusätzlich zu den hier genannten Strategien, lässt sich in narrativistischen Untersuchungen eine deutliche Gewichtung zugunsten narrativer Inhalte feststellen. Der wesentliche Kritikpunkt narrativistischer Untersuchungen besteht darin, die Qualität interaktiver Geschichten, aufgrund der freien interaktiven Beteiligung des Rezipienten, in Frage zu stellen.

“Narrativist critiques of interactive drama, inherited from their critiques of interactive fiction, are concerned that the interactive freedom resulting from

¹¹⁰ Mateas, Michael: *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Elektronisch veröffentlichte Dissertation, 2002, S.32.

¹¹¹ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 104.

¹¹² Vgl. ebda.

¹¹³ Gunzenhäuser, Randi: „Raum, Zeit und Körper in Actionspielen.“

[<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03/22-gunzenhaeuser/index1.htm>]

¹¹⁴ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 104.

¹¹⁵ Vgl. ebda.

¹¹⁶ Walter, Klaus: *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games*. Siegen, Univ. Diss., 2001.

making the player a protagonist *in* the world disrupts narrative structure to the point that only simple-minded, “uninteresting” stories can be told.”¹¹⁷

Die letzte Gruppe in den narrative gaming studies bildet das Bindeglied zwischen Ludologen und Narrativisten und nimmt gleichzeitig eine vermittelnde Position ein. Dabei müssen in erster Linie die Ansätze von Marie- Laure Ryan hervorgehoben werden.

„The inability of literary narratology to account for the experience of games does not mean that we should throw away the concept of narrative in ludology; it rather means that we need to expand the catalog of narrative modalities beyond the diegetic and the dramatic, by adding a phenomenological category tailor-made for games.”¹¹⁸

Ryan versucht damit einerseits klarzustellen, dass narativistische Untersuchungen über Computerspiele nicht nur auf Basis von bereits etablierten erzähltheoretischen Modellen erfolgen können und andererseits müssen ludologische Standpunkte, die dem Computerspiel ein Auftreten von Narrativität bereits im Vorfeld absprechen, überdacht werden. In erster Linie zeichnen sich Computerspiele durch Interaktivität aus, können jedoch aufgrund des zeitgemäßen technischen Anspruchs und der damit resultierenden Entwicklung innerhalb einiger Jahrzehnte, nicht vollkommen auf narrative Elemente verzichten. Die vermittelnde Position gegenüber gezielt ludologischen und narrativistischen Studien in den *narrative gaming studies* erfasst das Computerspiel als eigenständiges Medium.

3.2. Die Kernkonzepte

In enger Verbindung im Diskurs über das narrative Potential des Computerspiels steht der Begriff Interaktivität, der wie viele Teile der Computerspielterminologie, aus dem Marketing hervorgegangen ist. In der Untersuchung zur Begrifflichkeit können nach Backe drei Ebenen, welche die wesentlichen Eigenschaften definieren, herausgehoben werden.

1. Alle Spiele sind von Aktion und Interaktion bestimmt, ohne Handeln der beteiligten kommt kein Spiel zu Stande.
2. Auf zweiter Ebene findet sich die Mensch- Maschine Interaktion, der Computer ist der Ort des Spiels und zugleich auch der Gegner.

¹¹⁷ Mateas, Michael: *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Elektronisch veröffentlichte Dissertation, 2002, S. 34.

¹¹⁸ Ryan, Marie-Laure: „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media”. In: *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 1:1 (2001)
[<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>]

3. Die dritte Dimension des Begriffs beschreibt das Computerspiel als eine Form des Geschichtenerzählens, in der es dem Rezipienten ermöglicht wird, Einfluss auf den Fort und Ausgang einer Geschichte zu nehmen.¹¹⁹

Randi Gunzenhäuser definiert Interaktivität als eine Konvention, die ihren Immersionseffekt bestimmt.

„Interaktivität ist die Konvention, die Computerspiele am deutlichsten von Büchern oder Spielfilmen unterscheidet und die ihren Immersionseffekt maßgeblich bestimmt. Die besten Immersionseffekte erzielt die Interaktivität dann, wenn einerseits das Interface, andererseits die Strukturelemente und Konventionen unsichtbar bleiben und das zügige Navigieren im virtuellen Raum nicht stören.“¹²⁰

Aufgrund der von Backe erarbeiteten Ebenen und der von Gunzenhäuser dargestellten Definition, bleibt jedoch noch unklar, inwiefern Spiel und Spieler interagieren, auf welche Weise dies getan wird und wie sich davon ausgehend, von Interaktion sprechen lässt.

Diesen Fragen nachgehend, finden sich bei Espen Aarseth deutlich hervorgebrachte Ansätze, die sich aus seinem Werk *Cybertext* herauslesen lassen, in dem er die unterschiedlichen Ausprägungen von Interaktionsmöglichkeiten mit Texten untersucht. Daraus entstammt auch der Begriff „Ergodik“, der den Interaktivitätsbegriff ersetzen soll. Der Begriff beschreibt eine bestimmte Textstrategie, der nicht nur im Computerspiel, sondern auch andern Textsorten wie, Hypertext und nicht- linearen Textsorten zuzuordnen ist. Es soll verdeutlicht werden, dass *cybertexts* eine eigenständige Kommunikationsform darstellen, die nicht als neue Form traditioneller Texte mit Interaktionsmöglichkeiten betrachtet werden können.

“The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense.”¹²¹

Die Beteiligung des Lesers an elektronischen Texten nimmt im Gegensatz zu analogen Texten eine übergeordnete Rolle ein, da er am Verstehens- und Interpretationsprozess teil hat und den Text zum Teil selbst mitgestaltet. Als Ausgangspunkt für den Kernpunkt dieser Theorie steht eine textuell fixierte Form. Eine aktive Miteinbeziehung des Rezipienten stellt eine Notwendigkeit dar, um den ergodischen Text zu einer endgültigen Form zu führen. Für ein

¹¹⁹ Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 106.

¹²⁰ Gunzenhäuser, Randi: „Raum, Zeit und Körper in Actionspielen.“ [<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03/22-gunzenhaeuser/index1.htm>], S. 6.

¹²¹ Aarseth, Espen: *Cybertext- Perspectives on Ergodic Literature*. London: John Hopkins, 1997, S. 1.

Computerspiel, das mit erzählerischen Mitteln operiert, wird damit eine Einheitlichkeit aller Nutzerfunktionen suggeriert. Der Nutzer interagiert folglich auf zwei verschiedenen Ebenen, die von unterschiedlichen Motivationen vorangetrieben werden. Einerseits interagiert er als Spieler, dabei sind spielerische Aktionen klar definiert, wie z.B: Gegner besiegen, viele Punkte erzielen etc. und andererseits interagiert er als Rezipient einer Geschichte, denn es müssen bestimmte Dinge vom Helden erfüllt werden, um einen gewünschten Ausgang einer Geschichte herbeizuführen. Demnach erscheint es auch relativ einleuchtend, dass im theoretischen Diskurs um Interaktion in Computerspielen, die Funktion des Nutzers innerhalb des Mediums, spielerische Aktionen und rezeptive Funktion oszillieren, wie Newman es beschreibt.

„Videogames present highly structured and, importantly, highly segmented experiences. Play sequences, from where the idea of the interactivity or ergodicity of videogames derive, are framed and punctuated by movie sequences, map screens, score or lap time feedback screens and so on.“¹²²

Eine strikte Unterscheidung beider Funktionen des Nutzers erfolgt großteils in erzählenden Computerspielen, die sich durch die Cut-Scenes (Filmeinspielungen in Computerspielen) besonders deutlich zeigt. Dabei wird die Geschichte vorangetrieben, der Spieler kann dabei keinerlei Einfluss ausüben. Mit wenigen Ausnahmen kann aber auch eine Einheitlichkeit festgestellt werden, wodurch spielerische Betätigung mit der Rezeption zentraler Erzählelemente vereint wird. Dies muss am Fallbeispiel *Fallout 3* noch ausführlicher diskutiert werden.

Aarseths Konzept der ergodischen Texte muss jedoch bezüglich der Nutzerfunktion hinterfragt werden, denn er setzt Interpretation als eine niedrige Stufe der Interaktion von Nutzer und Text an, Prozesse aber wie Lernen, Adaption und Verständnis werden hier von ihm vorausgesetzt.¹²³ Sowohl in spielerischer als auch in text- rezeptiver Betätigung sind diese Prozesse jedoch, eine wesentliche Komponente des Computerspiels, was ebenso für Medien wie Literatur und Spielfilm gilt. Die Filmtheorie geht davon aus, dass zwischen Zuschauer und Film eine Art von Interaktion vorherrscht, die zu einer Identifikation mit den Figuren beiträgt.¹²⁴ Auch die Literaturtheorie hat die aktive Teilnahme des Lesers, der nicht

¹²² Newman, Paul: „The Myth of the Ergodic Videogame.“ In: *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 2:1 (2002) [<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>]

¹²³ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. S. 108ff.

¹²⁴ Vgl. Bordwell, David: „Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory.“ In: Bordwell, David/Carol, Noël (Hrsg.): *Post- theory. Reconstructing Film Studies*. Madison: University of Wisconsin Press, 1996.

erst im Interpretationsakt, sondern bereits im Verstehensprozess an der Textkonstitution beteiligt ist, erörtert.¹²⁵

Im Computerspiel gestaltet sich die Situation wesentlich komplexer. Nur durch Interaktion mit dem Spiel kann das eigene Verhalten an die Spielwelt angepasst werden, weshalb eine Beteiligung ohne Lernprozess nicht möglich wäre. Die Adaption spielerischen Handelns hat Klaus Walther schon als wesentliche Funktion thematisiert.¹²⁶

3.3. Spiel und Erzählung: Ein unvereinbares Paradigma?

Dieses Kapitel lehnt sich an Backes kategorieller Unterscheidung zwischen „dem vom eigenen Handeln geprägten Spielen und der weitgehend passiven Rezeption einer Geschichte“ an.¹²⁷

Wie bereits dargelegt worden ist, ist die Tätigkeit des Verstehens ein aktiver Prozess, was zu der Annahme führt, dass sich die Beteiligung des Nutzers an der Geschichte als Aktivität, nicht wie von Espen Aarseth angenommen, als passiver Prozess erweist. Gerade unter diesem Sachverhalt, unterscheiden sich narrativistische und ludologische Theorien. Narrativistische Untersuchungen deklarieren eine offensichtliche Verbindung von Erzählung, Sprache und Spiel und versuchen Gemeinsamkeiten zwischen erzählenden Computerspielen und traditionellen Medien herauszuarbeiten, jedoch relativieren sie diesen Standpunkt aufgrund mangelnder erzählerischer Qualität in den untersuchten Computerspielen.¹²⁸ Vertreter der Ludologie plädieren auf die Unvereinbarkeit von Spiel und Erzählung. Ihr Anliegen ist es, das Computerspiel als eigenständiges Medium zu etablieren und ihre Theorien gehen so weit, als dass sie das Vorhandensein von Geschichten in Computerspielen in Frage stellen und das Medium als nicht- narrativ erörtern.

Hans Joachim Backe hat dahingehend vier Einwände formuliert, die er anhand zweier Kritiken abstrahiert. Als erstes führt er Karin Wenz an, die aus narrativistischer Perspektive argumentiert. Sie konstatiert, dass in Spielen zwar eine Erzählung wahrgenommen werden kann, jedoch müssen die erzählerischen Elemente als minderwertig eingestuft werden. Ihr zentraler Kritikpunkt, so Backe, sei „[...] dass Computerspiele keine Erzählungen sind.“¹²⁹

¹²⁵ Vgl. Rimmon-Kenan, Shlomith: *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London [u.a.]: Methuen, 1983, S.117-124.

¹²⁶ Walther, Bo Kampmann: „Playing and Gaming. Reflections and Classifications.“ In: *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 3:1 (2003). [<http://www.gamestudies.org/0301/walther/>]

¹²⁷ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 113

¹²⁸ Vgl. ebda., S. 114.

¹²⁹ Ebda., S. 117.

Aus ludologischer Perspektive führt Backe, Espen Aarseth an, der Adventurespiele als das traditionell am stärksten narrativ geprägte Spielgenre definiert, zugleich aber konstatiert, dass Adventures Erzählungen seien, die sich als Spiele tarnen und gerade deshalb als Geschichten scheitern müssen.¹³⁰ Die von Backe angeführten Einwände werden aufzeigen, inwiefern ludische und narrativistische Standpunkte aufeinander treffen.

1. Im Computerspiel wird nicht erzählt
2. Nicht alle Computerspiele erzählen
3. Erzählungen sind minderwertig
4. Erzählungen sind irrelevant.¹³¹

3.3.1. Im Computerspiel wird nicht erzählt

Der Vorwurf „Im Computerspiel wird nicht erzählt“, kann bereits durch die Formulierung der drei anderen Einwände untergraben werden. Computerspiele können sehr wohl als erzählerisch wahrgenommen werden oder zumindest mit erzählerischen Elementen behaftet sein. Wenn Forscher erzählerische Elemente im Computerspiel grundsätzlich in Frage stellen, diese jedoch vom Großteil der Nutzer wahrgenommen werden, liegt in der Regel ein Definitionsproblem vor. Wird Computerspielen schon im Vorfeld die Narrativität abgesprochen, obwohl sie vielfach, mit erzählerischen Elementen behaftet, wahrgenommen werden, kann der Schluss geäußert werden, dass der Grund für die Verweigerung von Narrativität im theoretischen Verständnis begründet liegen. Backe bietet hier zwei Erklärungsansätze, die er auf Ricoeurs Konzept der Erzählkompetenz zurückführt:

„Entweder wird die Fähigkeit zum Erkennen von Geschichten durch kulturelle Kompetenz erklärt oder sie geht aus einer besonderen Qualität des Textes hervor. In beiden Fällen ist die »Erzähltheit« eines Textes nicht von der Wahrnehmung als Geschichte durch den Rezipienten loszulösen.“¹³²

Demnach müssen sowohl die erzähltheoretische Bedeutung eines Erzählkonzeptes, als auch geeignete narrative Konzepte, um Computerspiele zu beschreiben, erörtert werden. Der Rolle des Spielers muss dabei eine besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden, da sie sich von der, des Rezipienten traditioneller Erzählungen durch räumliche und zeitliche Distanz wesentlich unterscheidet.¹³³ Dies zeigt sich besonders deutlich an der aktiven Teilhabe des Nutzers an Geschehnissen sowie der Beeinflussung von Ereignissen, während der Rezipient

¹³⁰ Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 117.

¹³¹ Vgl. ebda., S.118- 124.

¹³² Ebda., S. 118.

¹³³ Vgl. ebda.

einer traditionellen Erzählung an Handlung, Entscheidungen und Gedanken eher passiv beteiligt ist. Geschichten in traditionellen Medien werden in ihrer chronologisch- kausalen Gesamtheit vermittelt, wohingegen in Computerspielen zu weiten Teilen eine Gleichzeitigkeit vorherrscht. Aufgrund dieser Problematik hat sich eine Forschungsrichtung etabliert, die ihre Bemühung darin legt, die Entwicklung einer transmedialen Narratologie hervorzubringen. Ryan hat ihre Ansätze, in zwei Gruppen unterteilt.¹³⁴ Die erste Gruppe entstammt aus der Narratologie selbst, die sie folgendermaßen beschreibt:

„The main obstacle to the transmedial study of narrative is a position that comes from within narratology itself, namely what I call the language- based, or rather, speech-act approach to narrative. This position (represented by Prince 1987, Genette 1972, and Chatman 1978) defines narrative as an act of storytelling addressed by a narrator to a narratee, [...].“¹³⁵

Unter dieser Prämisse, wird der Sprechakt des Erzählers, der vergangene Ereignisse jeglicher Erzählung an einen Adressanten richtet, zur elementaren Eigenschaft von Narrativität.

Die zweite Gruppe versteht sich als ein von Linguistik beeinflusstes Denkmodell und stammt aus dem, wie Ryan es nennt, „radical media relativism“, deren Standpunkt, die völlige Unvereinbarkeit jedes Mediums mit anderen Medien vertritt.

“Radical relativism regards media as selfcontained systems of signs, and their resources as incommensurable with the resources of other media. Just as two languages cannot convey the same semantic values under the doctrine of linguistic relativism, two different media cannot convey similar meanings or use similar devices under the doctrine of medial relativism.”¹³⁶

Wird diese Theorie mit Nachdruck vertreten, so würde dies selbst für Narratologen bedeuten, dass für jedes Medium ein Analysewerkzeug entwickelt werden müsste, da eine unreflektierte Übernahme oder ein Vergleich besondere Eigenheiten abstreiten könnte.¹³⁷ Nach Ryan wäre eine Identifikation tatsächlicher Überschneidungen und der daraus abgeleiteten Theorieanpassung, eine Möglichkeit zur Vermittlung dieser zwei Extrempositionen. Auch wenn im wissenschaftlichen Betrieb eine kategorische Trennung zwischen literarischen Erzählen und Geschichten, die im Computerspiel durch aktive Beteiligung erlebt werden, vorherrscht, so kann das Computerspiel doch Überschneidungen zu anderen Medien wieder finden.

¹³⁴ Vgl. Ryan, Marie-Laure: “On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology.” In: Meister, Jan Christoph/ Kindt, Tom/Schernus, Wilhelm (Hg.): *Narratology beyond Literary Critism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin/New York: de Gruyter, 2005, S. 2.

¹³⁵ Ebda.

¹³⁶ Ebda., S. 3.

¹³⁷ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 120.

3.3.2. Nicht alle Computerspiele erzählen

Dieser Einwand ist unter dem Umstand, Narrativität sei ein nicht bestimmendes Merkmal aller Computerspiele, rein argumentativ nur schwer anzufechten, jedoch könnte dahingehend der Frage nachgegangen werden, ob es sich zwischen erzählenden und nicht- erzählenden Computerspielen um zwei unterschiedliche Medien handelt. Hier lässt sich aber festmachen, dass nicht jedes Computerspiel dem Kriterium von Narrativität für eine explizite Definition unterworfen ist. Backe weist unter diesem Sachverhalt auf folgendes hin:

„Wenn die am wenigsten narrativen Produkte als Gradmesser genommen werden, um Narrativität von Computerspielen insgesamt zu beurteilen, könnte mit der gleichen Logik aufgrund eines Pirandello- Dramas und einer Erzählung Batailles die Narrativität von Literatur bestritten werden.“¹³⁸

Für die Untersuchung der Narrativität in Computerspielen bedarf es einerseits, einem Analysewerkzeug, das narrative und nicht- narrative Elemente mit einbezieht und andererseits narrative Bestandteile im Computerspiel unter einem Gesamtzusammenhang definiert und benennt.

3.3.3. Die Erzählungen sind „minderwertig“

Wenn im wissenschaftlichen Diskurs die Frage nach der Qualität in den Mittelpunkt gerückt wird, um den Inhalt eines Computerspiels auf sein Niveau hin zu verifizieren, so müssen Analysewerkzeuge als Maßstab für einen Vergleich herangezogen werden. Backe verweist unter dieser Vorraussetzung auf Marie-Laure Ryan, die bereits ein Modell entworfen hat, anhand dessen sie drei unterschiedliche Grundtypen von Geschichten skizziert.¹³⁹ Sie unterscheidet zwischen einer sequentiellen, kausalen und dramatischen Form von Geschichte.¹⁴⁰ Die erste Form besteht aus zeitlich geordneten und gemeinsamen oder in Beziehung zueinander stehenden Elementen, als Beispiel dienen Chroniken und Tagebücher. Die Darstellung von Ereignissen, aus der eine Kausalität hervorgeht, definiert sie als kausale Geschichten, als Beispiel dieser Form könnte hier die Spannungsliteratur erwähnt werden. Als dritte Form nennt Ryan dramatische Geschichten, die bestimmte Themen aufgreifen und Eindrücke erzeugen, wofür sie einen Spannungsbogen verwendet, dessen Höhepunkt im Mittelteil festzustellen ist, diese Auffassung lehnt sich an aristotelische Poetik.

Diese Unterscheidung lässt sich nach Ryan auch auf das Computerspiel anwenden, jedoch unter anderen Vorraussetzungen. Wenn der Spieler seine Aktionen, die in der Spielwelt

¹³⁸ Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 120.

¹³⁹ Vgl. ebda., S. 122.

¹⁴⁰ Vgl. Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University, 2001, S. 245f.

ausgeführt werden, chronologisch geordnet überdenkt, kommt es zur sequentiellen Form einer Geschichte, da diese rückblickend auf den Akt des Spielens entsteht.¹⁴¹

Die kausale Ebene hingegen findet sich größtenteils in Einzelspielerkampagnen von narrativen Spielen wieder und verfügt über eine, von den Autoren des Spiels, vorgegebene Kausalität der Geschichte. Jede Herausforderung, die der Spieler bewältigt, rückt dem Ausgang der Geschichte näher und löst somit auch offene Fragen und Rätsel auf.

Dramatische Geschichten folgen weniger einer eindeutigen Definition. Es wird eine Geschichte vorausgesetzt, die über einen Plot hinaus die Rezipienten emotionalisiert. Der Spieler hat die Möglichkeit, mittels Interaktion sich an der Geschichte aktiv zu beteiligen. Dabei müssen die Wahlmöglichkeiten sehr eingeschränkt sein, da, wie Ryan konstatiert, spielerische Handlungsfreiheit und auktorial konstruierte emotionale Erlebnisse sich gegenseitig behindern.¹⁴²

Ryan versucht mit ihrer Argumentation darauf hinzuweisen, dass einerseits die medialen Eigenheiten einer Herausarbeitung bedürfen und andererseits ein realistischer Rahmen als Wahl für einen Vergleich herangezogen werden muss. Der Umstand, dass sich Computerspiele an Inhalte und Konventionen aus traditionellen Medien orientieren, muss deutlich erarbeitet werden, wodurch erzählende Computerspiele mit medialen Formen, die Ähnlichkeiten aufweisen, verglichen werden können. Weiterführend führt dies dazu, Theorien und Analysewerkzeuge ähnlicher medialen Formen für Untersuchungen als Vergleich heranzuziehen.

3.3.4. Die Erzählungen sind „irrelevant“

Der vierte Einwand, der die Irrelevanz von Erzählungen in Computerspielen durch Beispielanalysen entkräften kann, erläutert Backe, indem er eine von Frasca subjektiv ironisierte Argumentation heranzieht:

„Nobody really cares if Lara Croft has a kidney disease or if Mario is a bit paranoid. The monsters in Doom are simply mean: nobody interested in knowing why they behave in that particular way: it may be genetic or maybe they are just fed up with intergalactic imperialists that keep sending space marines to kill them all.“¹⁴³

¹⁴¹ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 122.

¹⁴² Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University, 2001, S. 245f.

¹⁴³ Zitiert nach Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. Originalzitat entstammt aus, Frasca, Gonzalo: „Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousnessraising.“, S. 1.

Frasca's These zielt auf die Beweggründe und Motivationen der Figuren in den Erzählungen ab, die dem Spieler nur ein minimales Interesse an der gesamten Geschichte einräumt.

Zusammenfassung

Wie bereits zu Beginn dieses Kapitels thematisiert worden ist, streben narrativistische Ansätze nach einer vorbehaltlosen Übertragung von bereits bestehenden Erzählkonzepten auf das Computerspiel. Ludologische Untersuchungen hingegen falsifizieren diese Herangehensweise. Die theoretische Herangehensweise von Hans Joachim Backe ist bereits mehrfach besonders hervorgehoben worden, da er bereits die wesentlichsten Konzepte aus Narratologie und Ludologie gegenübergestellt und eingehend thematisiert hat. Seine Erkenntnisse bemühen sich um eine objektive Auseinandersetzung beider Konzepte, wodurch allgemeine und zu einzelnen Beispielen aufgeführte Einzelaspekte und –thesen zum Computerspiel widerlegt und überarbeitet worden sind. Einflussreiche Theorietexte bemühen sich im Allgemeinen um eine umfassende Darstellung, in der alle Teilaspekte des Computerspiels angesprochen werden, was jedoch auch ein Grund dafür ist, dass gerade deshalb umfassende Untersuchungen unzusammenhängend erscheinen. Außerdem bemühen sich einflussreiche Theorien, wie die von Aarseth und Ryan, zwar Teilaspekte detailreich auszuarbeiten, verhindern jedoch eine einheitliche Wahrnehmung des Mediums. Alles in allem hat jedoch jeder wissenschaftliche Umgang um Narrativität in Computerspielen dazu beigetragen, die besonderen Eigenschaften des Mediums zu erkennen und zu verstehen.

3.4. Der mediale Kontext

Dieses Kapitel setzt sich mit den wesentlichen Fragen zur Medialität des Computerspiels auseinander. Lässt sich das Computerspiel einer Mediendefinition unterziehen? Unter welchen Gesichtspunkt kann es sinnvoll erörtert werden? Welches Resultat kann aus dieser Betrachtung gezogen werden?

Knut Hickethier schreibt in dem Text „Einführung in die Medienwissenschaft“: „Im Spiel wird nichts berichtet, sondern es findet eine Interaktion mit andern statt, eine Interaktion, die sich im Vollzug erschöpft.“¹⁴⁴ Spiele werden im traditionellen Sinn, als selbstzweckhafte Prozesse verstanden, nicht aber als Träger von Inhalten.¹⁴⁵ Da erzählende Computerspiele nicht „nur“ traditionelle Spiele, wie Brett- oder Würfelspiele sind, die sich durch zwischenmenschliche Interaktion auszeichnen, ist im akademischen Kontext zum

¹⁴⁴ Hickethier, Knut: *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart: Metzler, 2003, S. 126.

¹⁴⁵ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann, 2008, S. 131.

Computerspiel bereits die Kommunikationsfähigkeit von Spielen eingehend erörtert worden. Hier kann gleich angemerkt werden, dass im gesamten Verlauf der Arbeit, der Untersuchungsgegenstand als Medium bezeichnet worden ist. Um Missverständnisse oder eventuelle Fragestellungen zu vermeiden, wird hier nämlich davon ausgegangen, dass es sich beim Computerspiel um ein Medium, wie Sprache, Schrift, Radio oder Film handelt.

In vielerlei Hinsicht kann das Computerspiel als Sonderform unter den Medien angesehen werden. Medien werden in der Regel dazu genutzt, um Inhalte zu kommunizieren.¹⁴⁶ Das Computerspiel lässt sich in bereits bestehende Traditionen einordnen, da es ältere Medien kombiniert und transformiert. Bolter und Grusin haben dies an ihrer häufig zitierten Theorie der „Remediation“ demonstriert.¹⁴⁷ Ihre Theorie geht davon aus, dass durch den Prozess der Remediatisierung, mehrere Medien miteinander vereint werden. Als Ausgangslage dient den beiden Autoren, wie Kücklich es beschreibt, die „[...] Dialektik von „Unmittelbarkeit“ (immediacy) und „Hypermedialität“ (hypermediacy).“¹⁴⁸ Unter diesem Vorzeichen werden die Funktionsweisen älterer Medien ausdifferenziert, um sie auf neue mediale Formen zu übertragen.¹⁴⁹ Remediatisierung kann außerdem auch als Absorption eines anderen Mediums erfolgen, dessen Ziel die Erweiterung des Ursprungsmediums ist. Nach Bolter und Grusin kann dieser Umstand auch auf das Computerspiel übertragen werden. Die Tatsache, dass in komplexen Computerspielen etablierte Medien integriert werden, führt dazu, dass es sich als Kombination, unterschiedlicher medialer Formen verifizieren lässt, jedoch betrifft dieser Sachverhalt nicht alle Computerspiele, sondern nur Computerspiele, die über eine audiovisuellen Ausgabe verfügen. Textbasierte Spiele wie *Collosal Cave Adventure*, können diesem Bereich beispielsweise nicht zugeordnet werden, da sie sich lediglich auf der Ebene des Textes bewegen.¹⁵⁰

Nach Backe, der in seine Untersuchung Rajewkys Terminologie der Intermedialität¹⁵¹ integriert, kann keine von einem Medium dominierte Kontamination durch ein anderes Medium festgestellt werden.¹⁵² Dadurch entsteht ein kombinatorisches Medium, das materiell, differente Teile aus dem Ursprungsmedium in das neue Medium integriert. Als Beispiel kann

¹⁴⁶ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 131.

¹⁴⁷ Bolter, Jay David/ Grusin, Richard: *Remadiation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT- Press, 1999.

¹⁴⁸ Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002. S. 74.

¹⁴⁹ Vgl. ebda.

¹⁵⁰ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 131.

¹⁵¹ Rajewsky, Irina O.: *Intermedialität*. Tübingen: Francke. 2002.

¹⁵² Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 131f.

hier der Spielfilm angeführt werden, der Medien, wie Bild, Schrift, Musik etc. ins eigene Medium integriert. Rajewsky identifiziert Intermedialität anhand von fünf elementaren Parametern, die er nach Beteiligung der Medien, Dominanzbildung, der Quantität der intermedialen Bezugnahme, der Genese der Intermedialität und der Qualität der Bezüge, zuordnet.¹⁵³

Zu den verbreiteten Medien, die im Computerspiel kombiniert werden, zählen Sprache, Schrift und Film. Eine weitere dominante Position unter den kombinierbaren Medien, nimmt das Spiel ein, sofern es als gleichrangiges Medium konstatiert werden kann. Genuin zufolge, kann das Computerspiel in Rajewskis Kategorien als primäre Intermedialität identifiziert werden, da diese schon zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung besteht und oft sogar Teil der Konzeption ist. Qualitative Bezugnahme von einem Medium durch ein anderes, wird auf einer manifesten Ebene thematisiert, was vor allem durch einen Verweis auf das Ausgangsmedium erkannt wird. Beispielsweise wird im Computerspiel häufig Schrift als Kommunikationsmittel eingesetzt. Meist werden schriftliche Texte innerhalb der Spielwelt entdeckt. In *Fallout 3* wird dem Spieler gleich auf mehreren Ebenen das Medium Schrift präsentiert. Der Spieler erhält zum einen alle spielrelevanten Informationen in schriftlicher Form über das Interface und zum anderen werden dem Spieler Teile der Geschichte in Form von Büchern oder Notizen vermittelt. Vergleicht man das Computerspiel mit einer ähnlichen medialen Form wie dem Film, kann dem Computerspiel hingegen das Spiel und die Interaktion als integralem Bestandteil nachgewiesen werden. Unter dieser Voraussetzung hat Backe unter Miteinbeziehung von Rajewsky Parameter das Computerspiel als Medienkombination mit klarer Dominanzbildung verifiziert.¹⁵⁴

Da die spielerische Ebene ein wesentliches Element einnimmt, wäre noch die Frage zu klären, ob sich Spiel ohne weiters als Medium klassifizieren lässt. Julian Kücklich hat sich in seiner wissenschaftlichen Untersuchung, umfassend mit dieser Frage beschäftigt. Seine These besagt, dass Spiele in ihrem kulturellen und sozialen Kontext, Medien sind. Nach Kücklich kann ein Spiel wie Schach

„als rein strategisches und mathematisches System, als ein System der Interaktion zwischen zwei Spielern oder als kulturelles System betrachtet werden. Betrachten wir das Phänomen Spiel als kulturelles System, wird deutlich, dass ein Spiel nicht nur ein System von Regeln, [...] sondern vor allem ein Code, der über die Zugehörigkeit zu bestimmten Gruppen entscheiden kann. Zudem lässt sich aus dieser Perspektive erkennen, dass die Art und Weise, wie bestimmte Spiele gespielt werden, kulturell variabel ist, und dass der Erfolg in manchen Spielen

¹⁵³ Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Tübingen: Francke, 2002, S.87ff

¹⁵⁴ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 132.

eine Verbesserung des sozialen Status mit sich bringt. Spiele wirken also sozial differenzierend – man denke an Spiele wie Golf oder Bridge – und damit kulturbildend.“¹⁵⁵

Zusammenfassend kann das Computerspiel angesichts der Verzweigung aus den unterschiedlichen Untersuchungen, endgültig als Medium verifiziert werden. Ein Medium vermengt unterschiedliche mediale Formen miteinander und kommuniziert auf mehreren Ebenen - spielbezogen, inhaltlich und ästhetisch.¹⁵⁶ Für die Auseinandersetzung mit den Besonderheiten des Mediums und für die Kombination von Spiel und Erzählung am Beispiel *Fallout 3* ist eine intermediale Herangehensweise unumgänglich gewesen, jedoch werden in weiterer Folge intermediale Fragestellungen nicht weiter dezidiert untersucht. Vielmehr werden Problemfelder in Augenschein genommen, darunter die kommunikative Fähigkeit von Spielen und die zweifache Position des Nutzers als Spieler und Rezipient. Zuvor aber bedarf es einer eingehenden Untersuchung, die das Computerspiel auf seine Textebene hin überprüft.

3.5. Text oder Spiel

Wolfgang Iser's Fiktionalitätstheorie deutet darauf hin, dass eine Untersuchung mit dem Terminus Spiel, anhand literaturwissenschaftlicher Modelle überprüft werden kann. Dabei eröffnet sich die Frage, ob Spiele als Texte verstanden und ob umgekehrt auch Texte als Spiele betrachtet werden können. Dabei soll Iser's Konzept des literarischen Textes als eine Art Meta-Spiel die Argumentation unterstützen, da es sich ausgehend von der hier vorliegenden Untersuchung zum textlichen Kontext, beim Computerspiel um eine mediale Sonderform handelt. Aus Iser's Fiktionalitätstheorie „Das fiktive und das Imaginäre“ geht der Terminus „Textspiel“ hervor, welche ein Modell zur Fiktionalität zugrunde legt, worin eine Beziehung zwischen dem Fiktiven, dem Realen und dem Imaginären in literarischen Texten vorherrscht.¹⁵⁷ Das Spiel fungiert als vermittelnde Instanz zwischen den drei Kategorien. Diesen Vollzug nennt Iser den „Akt des Fingierens“.¹⁵⁸ Im Akt des Fingierens findet eine Vermengung zwischen Realem, Fiktiven und Imaginärem statt, wobei der Akt der Vermittlung zwischen den drei Polen das Spiel ist.¹⁵⁹

¹⁵⁵ Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002. S.77.

¹⁵⁶ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. S. 133.

¹⁵⁷ Vgl. Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002. S.63f.

¹⁵⁸ Iser, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991, S. 18.

¹⁵⁹ Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S. 64.

Es muss versucht werden, die literarische Spieltheorie für die Untersuchung des Computerspiels zu instrumentalisieren. Dafür eignet sich der Ansatz von Gonzalo Frasca, der feststellt, dass Erzählungen eine bestimmte Art von Repräsentation sind und dass seiner Ansicht nach das Computerspiel eine Form von Simulation darstellt.¹⁶⁰ In seiner wissenschaftlichen Untersuchung „Videogames of the Oppressed“, versucht er Ansätze zur Klassifikation von Computerspielen herauszuarbeiten.

„It is the player and not the designer who decides how to use a toy, a game, or a videogame. The designer might suggest a set of rules, but the player has always the final decision.“¹⁶¹

Die enge Einbeziehung des Spielers ist in seiner Untersuchung ein wesentlicher Faktor, da er auf Aarseths Konzept des „ergodischen Textes“ basiert. Für Frasca scheint Aarseths Konzept äußerst geeignet, zumal er zwischen einer Ebene der Interpretation und der Ebene der Regeln unterscheidet, welche die Interaktion des Spielers mit dem Text steuern. Weiters bezieht sich Frasca auf die Simulationstheorie, dabei stützt er sich insbesondere auf die Arbeiten von Zeiger, nach dessen Theorie das simulierende Ursprungssystem (*source system*) in einem experimentellen Rahmen eingeordnet ist und in Relation zu einem Modell steht, dass in einer Simulationsrelation zu einem Simulator steht. Die Simulation eines beliebigen Systems erfolgt daher nicht direkt, sondern mittels eines Modells, das nur innerhalb des experimentellen Rahmens relevante Daten enthält. Frasca prüft daher die Anwendung der Simulationstheorie auf Computerspiele, und ob diese auch auf nicht-reale Ursprungssysteme ausdehnbar sind. Unter diesem Aspekt wählt er ein Aussage des Simulationstheoretikers Paul Fishwick, der davon spricht, „[...] it is possible to simulate ‘non-real systems’.“¹⁶² Das Ergebnis von Frasca’s Überlegungen ist, dass die Simulation, ohne Miteinbeziehung eines Rezipienten unvollständig sei und dass eine Analyse des Spielprozesses den Spieler stärker miteinbeziehen muss.

„Therefore, it seems that the definition of a simulation that I have been using [...] is incomplete. It is the observer and not the author who connects the source system and the model.“¹⁶³

In Anbetracht von Frasca’s Überlegungen, dessen Ansatz davon ausgeht, dass auch nicht reale-Ursprungssysteme simuliert werden können, wird nun versucht die Simulationstheorie auf den von Iser definierten „Akt des Fingierens“ anzuwenden. Den Ausgangspunkt bildet die Annahme, dass Fiktion und Simulation auf demselben Niveau operieren. So lässt sich die

¹⁶⁰ Vgl. Frasca, Gonzalo: „Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.“ [http://www.ludology.org/articles/vgt_final.pdf], S. 3.

¹⁶¹ Ebda., S.14.

¹⁶² Ebda., S. 25.

¹⁶³ Ebda. S. 27.

literarische Spieltheorie auf die Untersuchung von Computerspielen integrieren. Wie bereits erörtert worden ist, kommt es in der Fiktion zu einer Vermengung von Realem, Fiktiven und Imaginären. Ebenso wie die Fiktion, vereint auch die Simulation die drei Kategorien, beiden dienen als vermittelnde Instanz, Spielmodi. Ein wesentlicher Unterschied findet sich in der Kategorie der „Selektion“. Während bei der Fiktion nur einzelne Elemente des Bezugfeldes selektiert und danach fiktionalisiert werden, werden nämlich in der Simulation auch Interrelationen zwischen diesen Elementen selektiert. Im Endeffekt kann ein bestimmter Wirklichkeitsausschnitt entstehen, welcher Voraussagen über die Entwicklung des Bezugssystems erlaubt. Dadurch kann die Simulation näher an das jeweilige Bezugsfeld gerückt werden. Unter diesem Aspekt verfügt eine literarische Repräsentation über eigene Verfahrensweisen zur Darstellung von Prozessualität, wobei die in der Fiktion vorherrschenden Prozesse aus dem Spiel des Textes selbst hervorgehen.¹⁶⁴ In der Simulation hingegen werden die Prozesse aus einem Bezugsfeld übernommen, das von realer oder imaginärer Natur ist, und dementsprechend entsteht das Spiel aus der Manipulierbarkeit dieser Prozesse. Julian Kücklich hat sich ebenfalls mit der Frage des Textverständnisses im Computerspiel auseinandergesetzt. Anhand eines Beispiels hat er diesen Sachverhalt einleuchtend verdeutlicht.¹⁶⁵ Dazu wählt er die literarische Erzählung Franz Kafkas „In der Strafkolonie“. Dabei handelt es sich um eine Erzählung, in der einem Forschungsreisenden, das Rechtssystem vorgeführt wird, welches jeden Angeklagten mit Hilfe eines Apparates stundenlang foltert und letzten Endes tötet. Der Apparat ist das Hauptelement der Erzählung. Kücklich geht davon aus, dass

„Kafka für die einzelnen Teile des beschriebenen Apparats keine neuen Bezeichnungen erfindet, sondern den »Offizier« an seiner Stelle erklären lässt: »Es haben sich im Laufe der Zeit für jeden dieser Teile gewissermaßen volkstümlich Bezeichnungen ausgebildet«.“¹⁶⁶

Daraus schließt er, dass die ausformulierten Teile der Apparatur, „das Bett“, der „Zeichner“ und die „Egge“, Elemente der Realität sind, die mittels ihrer Bezeichnung in den fiktionalen Text übertragen werden, ihre Organisationsstrukturen hingegen außerhalb des Textes stehen.¹⁶⁷ Weiters erkennt Kücklich, dass diese Elemente durch ein imaginäres Element erweitert werden, die aus dem Bewusstsein des Autors stammen, wodurch er zu dem Schluss gelangt:

¹⁶⁴ Vgl. Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S. 65.

¹⁶⁵ Vgl. Ebda.

¹⁶⁶ Ebda.

¹⁶⁷ Vgl. ebda.

„Die Einschreibung dieses imaginären Elements in den fiktionalen Text erfolgt über die Beschreibung des Apparats, der dadurch zu einer Allegorie der Textentstehung selbst wird. Denn der Apparat dient der Einschreibung des Urteils in den Verurteilten, der so gewissermaßen selbst in einen Text überführt wird. Dabei ist von entscheidender Bedeutung, dass die Schilderung dieses Prozesses nicht in einzelne »Momentaufnahmen« zerlegt werden kann, sondern die Prozessualität der Erzählung dem Zusammenspiel von Realem, Fiktiven und Imaginärem entspringt. Die Bereitschaft des Lesers, dieses (grausame) Spiel mitzuspielen, wird dabei zu einer Grundvoraussetzung dafür, dass der Text »funktioniert«.“¹⁶⁸

Die Erzählung, sowie der Apparat, sollten also, um zu „funktionieren“ weder angehalten noch unterbrochen werden. Das Spiel mit dem Text setzt immer die Bereitschaft „mitzuspielen“ voraus. In der Simulation hingegen verhält sich die Situation etwas anders. Hier muss es dem Nutzer ermöglicht werden, nicht nur „mitzuspielen“, sondern vor allem zu „manipulieren“. Demzufolge kann ein Computerspiel nicht auf Basis eines literarischen Werkes, wie Kafkas Erzählung funktionieren, da ein Text erst dann auf den Leser wirkt, wenn er sich diesem ausliefert.¹⁶⁹ Hier könnte eine Parallele zu der behandelten Auseinandersetzung von Narrativität und Interaktivität hergestellt werden. Es eröffnet sich hier jedoch ein wesentlicher Unterschied, der nicht dem Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität nachgeht, sondern einem Konflikt zwischen Immersion und Interaktivität. Das Zusammenspiel von „Sich-Ausliefern“ und Immersion entspricht der Dialektik von Spiel und Interaktivität. Der Leser kann nur dann tiefer in einen Text eintauchen, wenn er den Text nicht nur liest, sondern sich ihm auch „ausliefert“. Die von Kücklich dargestellte Argumentation zu Kafkas Text, setzt dieses Zusammenspiel im Umkehrschluss gezielt ein, um es dadurch erst zum Vorschein zu bringen. In der Simulation erfolgt dies durch die aktive Miteinbeziehung des Nutzers in die Interaktivität, außerdem ist dieser Sachverhalt Beweis genug, dass auch in Simulationen immersive Erfahrungen erlebt werden können. In Simulationen handelt es sich lediglich um eine eigene Form von Immersion. Um diese Argumentation zu bestätigen, können die Untersuchungen von Marie-Laure Ryans herangezogen werden, die den Zusammenhang zwischen Immersion und Interaktivität überprüft hat, indem sie zwei Textmodelle einander gegenübergestellt hat. Das eine Modell betont den interaktiven Charakter des Textes, während sich das andere auf den immersiven Wert bezieht. Obwohl die beiden Modelle als unvereinbar erscheinen, kommt Ryan zu dem Schluss, dass Computerspiele eine Brücke zwischen den

¹⁶⁸ Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S. 65.

¹⁶⁹ Vgl. ebda.

beiden Konzeptualisierung schlagen.¹⁷⁰ Ryan sieht in Computerspielen nicht nur eine regelbasierte Welt, sondern einen imaginären Raum, der eine Welt erschafft, in der es dem Nutzer ermöglicht wird, Interaktivität in eine Immersion zu überführen. Anhand textuell basierender Spiele verdeutlicht sie dieses Problemfeld, indem sie davon ausgeht, dass der Nutzer nicht nur eine „Textmaschine“ bedient, sondern auch die fiktionale Welt manipuliert und dass sich aus dieser Gegebenheit die Immersion des Lesers ausdrückt.¹⁷¹

„These textual games had more immersive potential than literary hypertexts because they projected the user not just as the operator of a textual machine but as a fully empowered member of the fictional world.“¹⁷²

Weiters erkennt sie einen weitaus höheren Grad an immersiver Erfahrung in Computerspielen als in anderen Medien.

“In first-person games [...] the user is implicitly inscribed in the game-world through the perspective of the display. As he moves around this world, the gradual changes in the display reflect a traveling point of view“¹⁷³

Ryan hat damit einen wesentlichen Punkt für die Computerspielforschung und vor allem für diese Analyse zum Fallbeispiel *Fallout 3*, herausgearbeitet. Sie erkennt, dass das Computerspiel als ein immersives Medium angesehen werden muss und dass es sich wesentlich von der literarischen und filmischen Immersion unterscheidet, dabei jedoch eine Rezeption, ähnlich der immersiven Erfahrung von Film und Literatur, ermöglicht. Einen wesentlichen Beitrag zur Untersuchung leistet auch Randi Gunzenhäuser in ihrer Beschäftigung mit dem Immersionseffekt, indem sie folgendes konstatiert:

„Die Bewegungs- und Manipulationsfreiheit, die den SpielerInnen in Computerspielen meist suggeriert wird, erweist sich bei genauerem Hinsehen als technischer Realitäts- und Immersionseffekt. Ein Spiel ist um so effektiver, je 'offener' seine Räume und Navigationsmöglichkeiten auf die NutzerInnen wirkt, je stärker es also die programmierseitig vorgegebene Struktur vergessen läßt. Es ist eine der möglichen ästhetischen, genrespezifischen Leistungen eines Spiels, die Einschränkungen des Handlungsspielraums vergessen zu lassen.“¹⁷⁴

Der entscheidende Unterschied zwischen dem Computerspiel und anderen medialen Gattungen ist nach diesen Definitionen, dass die Immersion im Computerspiel nur durch Interaktion vom Nutzer und damit durch aktive Teilnahme am Simulationsgeschehen erreicht

¹⁷⁰ Vgl. „Reconciling Immersion and Interactivity.“ In: Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University, 2001.

¹⁷¹ Vgl. Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002. S. 66.

¹⁷² Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University, 2001, S. 308.

¹⁷³ Ebda., S. 309.

¹⁷⁴ Gunzenhauser, Randi: „Raum, Zeit und Körper in Actionspielen.“

[<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03/22-gunzenhaeuser/index1.htm>], S.6.

werden kann. Zuvor wurde bereits über die Aktivität des Rezipienten ausführlich diskutiert. Dieser Ansatz demonstriert zunehmend, dass es sich bei der Rezeption von Medien wie Literatur oder Film nicht um einen passiven Prozess handelt sondern verdeutlicht, dass ein „Sich- Ausliefern“ des Rezipienten Aktivität voraussetzt. Im Computerspiel müssen bestimmte Gegebenheiten vorherrschen, um dies zu gewährleisten. Diese bestimmte Gegebenheit liefert das Spiel selbst, welches auch die Voraussetzung für den Spieler darstellt, sich mittels Interaktion der Spielwelt auszuliefern. Julian Kücklich hat diesen Sachverhalt sehr treffend formuliert.

„In der Simulation gewinnt der Text eine weitere Dimension und wird zum Raum. Zwar ist der literarische Text bereits dreidimensional, da er ein »Fenster« in eine andere Welt schafft, dessen Inhalt sich im Lauf der Zeit verändert. Doch erst die computergestützte Simulation ermöglicht ein Eindringen in diese Welt, indem sie ihrem Benutzer die aktive Manipulation ihrer Elemente erlaubt.“¹⁷⁵

Wie dieser Überblick gezeigt hat, lässt sich für das Computerspiel die Bedeutung der Konzepte Medium und Text nicht umgehen. Dabei ist zum einen verdeutlicht worden, wie die narrativistische und ludologische Forschung, aber auch andere wissenschaftliche Disziplinen mit dem medialen und textlichen Kontext umgehen. Zum anderen ist versucht worden, alternative Konzepte vorzustellen, die das Computerspiel nicht nur als eine besondere Form der Medienkombination darstellen, sondern auch die medialen Besonderheiten des Untersuchungsgegenstandes herausarbeiten- nämlich einerseits durch die Überprüfung von transmedialen Fragestellungen und andererseits anhand der Untersuchung des textlichen Kontexts im Vergleich zur literarischen Spieltheorie.

In der Folge wird nun auf die Erzählkonzepte eingegangen, um zu überprüfen wie und wodurch ein „Geschichten erzählen“ im Computerspiel ermöglicht wird. Zum einen erleichtert dies die Analyse am Fallbeispiel und zum anderen wird demonstriert, wie eng das Computerspiel auf narrativer Ebene, mit den etablierten medialen Formen verknüpft ist.

4. Erzählen im Computerspiel

Dass etablierte Erzählkonzepte mit dem Medium Computerspiel untrennbar verbunden sind, hat die Forschungsrichtung der *narrative gaming studies* als eindeutiges Ergebnis herausgearbeitet. Jedoch bedeutet das nicht, dass lediglich bereits existierende Erzählkonzepte für das Medium adaptiert werden, sondern dass es notwendig ist, Analysewerkzeuge hervorzubringen, oder um es deutlicher zu formulieren, dass medienunabhängige

¹⁷⁵ Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S. 67f.

Erzähltheorien als wesentliche Grundlage für die Frage nach Narrativität herangezogen werden. Marie-Laure Ryan hat dies bereits eingehend erörtert.

Der Kernpunkt von Ryans wissenschaftlicher Herangehensweise ist die „erzählte Geschichte“. Die Erzähltheorie, die sie vorschlägt, lässt sich durch eine Konzentration auf narrative Texte aus jeglichem Medium anwenden. Um eine auf alle Medien übertragbare Theorie zu erstellen, müssen im Vorfeld nur die relevanten Bestandteile einer Geschichte verifiziert werden.¹⁷⁶

Ryan's universelle Erzähltheorie geht aus der Definition von H. Porter Abbott hervor, der eine Erzählung folgendermaßen definiert: „narrative is ‘the representation of an event or a series of events.’“¹⁷⁷ Diese Definition bildet den Ausgangspunkt für ihren Ansatz, den sie in drei wesentliche Kriterien unterteilt und nach dem sich ein Text als narrativ identifizieren lässt.

1. Narrative involves the construction of the mental image of a world populated with individuated agents (characters) and objects (spatial dimensions).
2. This world must undergo not fully predictable changes of state that are caused by non-habitual physical events: either accidents (happening) or deliberate actions by intelligent agents (temporal dimensions)
3. In addition to being linked to physical states by causal relations, the physical events must be associated with mental states and events (goals, plans, emotions). This network of connections gives events coherence, motivation, closure, and intelligibility and turns them into a plot (logical, mental and formal dimensions.)¹⁷⁸

Die von ihr angeführten Kriterien werden exakt untersucht. Dabei analysiert sie unterschiedliche Variationsmöglichkeiten der einzelnen Punkte. Texte, die lediglich das erste Kriterium erfüllen, werden als „non-narrative“ konstatiert, wobei die Autorin hier ethnographische Aufzeichnungen als Beispiel erwägt.¹⁷⁹ Zeigen sich sowohl Punkt eins als auch Punkt zwei in einem Text erkenntlich, dann gilt der Text als „mildly“ narrativ. Als Beispiel dienen Ryan Aufzeichnungen, deren Geschehnisse in keinem oder nur zufälligen Verhältnis stehen, wie Träume von denen berichtet wird, oder von Kindern erzählte Geschichten, die keinem Zusammenhang untergeordnet sind.¹⁸⁰ Ein singuläres Auftreten von Punkt drei ohne die Kombination von Punkt zwei, würde zu dem Resultat führen, dass

¹⁷⁶ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008.

¹⁷⁷ Abbott, H. Porter: *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge 2002. zit. nach.: Ryan, Marie-Laure: “On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology.” In: Meister, Jan Christoph/ Kindt, Tom/Schernus, Wilhelm (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin/New York: de Gruyter, 2005, S. 4.

¹⁷⁸ Ryan, Marie-Laure: “On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology.” In: Meister, Jan Christoph/ Kindt, Tom/Schernus, Wilhelm (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin/New York: de Gruyter, 2005, S. 4.

¹⁷⁹ Vgl. ebda.

¹⁸⁰ Ebda.

mentale Prozesse ohne jegliche Handlung geschehen. Damit eine Narration zustande kommt, müssen vergangene, zukünftige oder nur in der Vorstellung vorhandene Veränderungen der Figur miteinbezogen werden. Außerdem wäre ein Auftreten von Punkt 2 und Punkt 3 ohne das erste Kriterium, also eine mentale Vorstellung einer Welt, ohne Charaktere und Objekte, undenkbar.¹⁸¹

Anhand des von Ryan konstatierten, nach drei Kriterien unterteilten Ansatzes, ist es möglich Unterscheidungen zwischen Genres zu treffen. So liegt beispielsweise sowohl im Genre Fantasy, als auch im Genre Science Fiction, das Hauptaugenmerk auf der Darstellung von fremden Welten und der damit eingeschlossenen Charaktere, was sich vor allem aus Punkt 1 herauszeichnet, demgegenüber ist oft eine Vernachlässigung der beiden anderen Kriterien zu bemerken. In Kriminalgeschichten hingegen liegt das Hauptaugenmerk auf Punkt 2, der Veränderung der erzählten Ereignisse, durch Zufälle oder physische Handlungen.

Ryans Definition stellt zwar für die wissenschaftlichen Diskussion um Narrativität in Computerspielen eine wesentliche Grundlage dar, jedoch haben sich für die Untersuchung zur erzählerischen Dimension in Computerspielen bisweilen noch wenig brauchbare Untersuchungswerkzeuge etabliert, wodurch es unumgänglich ist, bereits existierende Erzähltheorien zu untersuchen.

4.1. Extrinsische und Intrinsische Motivation des Erzählens in Computerspielen

Im vierten Kapitel seiner Untersuchung geht Hans Joachim Backe nach drei groben Fragestellungen vor, die für die Betrachtung der Erzählinhalte in Computerspielen besonders relevant erscheinen: „Was wird erzählt, auf welche Art wird erzählt und aus welchen Gründen wird erzählt?“¹⁸² Dabei stellt sich für ihn heraus, dass vor allem die letzte Frage einer eingehenderen Untersuchung bedarf, da das Erzählen keine notwendige Eigenschaft von Computerspielen ist.¹⁸³

Demzufolge trifft er eine Unterscheidung in extrinsische und intrinsische Motivationen, nach denen die Miteinbeziehung von narrativen Inhalten in Computerspielen identifiziert werden können. Extrinsische Motivationen beinhalten nach Backe wirtschaftliches Interesse, deren Hauptmotiv die Schaffung eines Kaufanreizes ist.¹⁸⁴ Dabei werden bereits existierende Stoffe herangezogen, die im Medium integriert werden, damit am Ende ein Produkt entsteht, das als

¹⁸¹ Vgl. Ryan, Marie-Laure: “On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology.” In: Meister, Jan Christoph/ Kindt, Tom/Schernus, Wilhelm (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin/New York: de Gruyter, 2005, S.5.

¹⁸² Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 172.

¹⁸³ Vgl. ebda.

¹⁸⁴ Vgl. ebda.

Verbindung von Spiel und Erzählung erscheint. Als Beispiel liefert er die Harry Potter- und die James Bond Reihe. Wenn ein neuer Film aus einer der Reihen in den Kinos erscheint, findet begleitend die Veröffentlichung eines Computerspiels statt, was den Effekt beinhaltet, dass durch das „[...] Interesse an einem Produkt Aufmerksamkeit für das andere[...]“ generiert wird.¹⁸⁵ Zudem erläutert Backe, dass inhaltliche Parallelen existieren und dass das Computerspiel auf die Erzählwelt des Films eingeht oder die Geschichte sogar weitererzählt. Außerdem bemerkt er, dass durch den positiven synergetischen Effekt von Spiel und Erzählung im Verlauf einer Vermarktungskampagne Erzähl- Franchise veröffentlicht werden. Diese werden als *Tie-Ins* entwickelt und stellen einen Bezug auf Figuren, Schauplätze und Objekte zum Ursprungsmedium her. Des Weiteren weist er darauf hin, dass *Tie-Ins* nicht narrativ sein müssen. Speziell unter diesem Aspekt finden sich auf dem Markt unzählige Beispiele.¹⁸⁶ Ein wesentlicher Bestandteil für diese Vermarktungsstrategie ist durch die technische Entwicklung bedingt. Durch die Optimierung von Hard- und Software kann zum einen die Spielwelt detailgetreuer dargestellt werden und zum anderen wird es den Spieldesignern ermöglicht, die Geschichte durch die Mittel etablierter Medien in die Erzählwelt des Computerspiels zu integrieren. Ausgehend von abstrakten Spielen, die gegenüber fotorealistischen Spielen, weder auf eine audiovisuelle Ausgabe angewiesen sind oder von einer solchen profitieren können, treten in letzterem, realistisch dargestellte Spielfiguren auf. Dem Spieler stellen sich dadurch Fragen zur Figur und deren Motivationen innerhalb der Spielwelt, die nur durch eine integrierte narrative Ebene geklärt werden können. Eine weitere Unterscheidung konstatiert Backe in den intrinsischen Motivationen, die sich auf den Gebrauch des Spieles als Produkt beziehen und aus einer Verbindung von Spiel und Erzählung entstehen.¹⁸⁷ Ein weiteres Merkmal definiert er als „Umkehrung der Notwendigkeit zur Konkretisation durch technischen Fortschritt.“¹⁸⁸ Vereinfacht ausgedrückt bietet sich eine narrative Ebene dann an, wenn ein Spiel einen gewissen Grad an Komplexität erreicht hat. Dies zeichnet sich vor allem bei den in der Spielwelt vorgefundenen, wie Ryan es beschreiben würde, „Agenten“ und „Objekten“¹⁸⁹ heraus, deren Einzelaspekte geordnet und organisiert werden müssen. Ein Beispiel, dass zwar nur einen Ausschnitt dieser Unterscheidung

¹⁸⁵ Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 173.

¹⁸⁶ Ein Beispiel wäre *SpongeBob Schwammkopf - Licht Kamera, Film ab!* (THQ, 2005). Das Spiel stellt keinen Bezug auf die Erzählwelt der Fernsehserie her, es handelt sich dabei vielmehr um eine Minispielsammlung, in der Szenario um die Protagonisten erweitert wird.

¹⁸⁷ Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. S. 172.

¹⁸⁸ Ebda. S. 173.

¹⁸⁹ Ryan, Marie-Laure: "On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology." In: Meister, Jan Christoph/ Kindt, Tom/Schernus, Wilhelm (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinary*. Berlin/New York: de Gruyter, 2005, S. 4.

beleuchtet, soll hier als Verdeutlichung dienen. In einem abstrakten Spiel wie *Tetris*, werden dem Spieler lediglich fünf unterschiedlich dargestellte Objekte (Bausteine) angeboten, mit denen er interagieren kann. Selbst ohne narrative Komponente lassen sich die Einzelemente der Spielwelt zueinander in Relation stellen. In *Fallout 3* hingegen, das aufgrund seiner Komplexität, dem Spieler unzählige Möglichkeiten bietet, seinen Spielcharakter zu personalisieren, müssen Einzelemente organisiert angeordnet sein. Dies bedeutet, dass für den Nutzer eine Möglichkeit bestehen muss, jedes Objekt mit der Spielwelt ins Verhältnis zu setzen, wodurch dessen Wert und Attribut vom Spieler für den individuell gestalteten Avatar, sofort eingeschätzt werden kann.¹⁹⁰

4.2. Stoffe und Motive

Wie bereits im Kapitel zur Kategorisierung von Computerspielen demonstriert worden ist, unterscheiden sich die Genres nicht nur in ihrer Spielmechanik, sondern zeigen auch formale und inhaltliche Unterschiede. Um sich nochmals die von Kücklich entworfene Grafik in Erinnerung zu rufen, zeigt sich darin, dass im Genre der *Adventurespiele* die größte Nähe zur Narrativität festzustellen ist. In jedem Computerspiel lässt sich feststellen, dass bestimmte wechselseitige Affinitäten zwischen Erzähl- und Spielstruktur existieren. So beschränken sich im Adventure beispielsweise, die spielerischen Elemente auf das Lösen von Rätseln, dem Suchen, Ausprobieren und Kombinieren von Objekten, wodurch sich dieses Genre meist an narrative Strukturen von Kriminalgeschichten orientiert.¹⁹¹ Auf der anderen Seite finden sich Computerspiele, die dem Spieler schnelle Reflexe, Auge- Hand Koordination sowie Geschick abverlangen. Dabei zeigt sich eine Parallele handlungsorientierten Erzählstoffen, wie beispielsweise den Erzählkonventionen des Actionspielfilmes.¹⁹²

In der Untersuchung zur narrativen Dimension zu Computerspielen zeigt sich, dass die Motivation für Spieler und Figuren, aus einer „Bevorzugung von Konflikten großen Ausmaßes“¹⁹³ hervorgeht. Backe hat daher wesentliche Konfliktsituationen, welche dem Spieler einen höheren Anreiz liefern, dargelegt. Konfliktsituationen erwachsen aus

„ [...] archetypischen Kämpfen von Gut gegen Böse. Feindliche Invasionen, Besatzung und Krieg bieten derartige Situationen, die in Spielen Motivation für Politik, Intrige, Spionage oder offenen Konflikt bieten können. [...] Eine weitere Möglichkeit zur Motivation, oft kombiniert mit den externen Stimuli, ist die Gestaltung des Protagonisten als Rätsel, sei es durch Gedächtnisprobleme,

¹⁹⁰ Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. S.173f.

¹⁹¹ Vgl. ebda., S. 175.

¹⁹² Vgl. ebda.

¹⁹³ Ebda.

übermenschliche Fähigkeiten oder messianische Züge. [...] Die Spanne reicht vom persönlichen Rache- oder Karrierefeldzug bis hin zur Odyssee oder dem Exodus eines ganzen Volkes.“¹⁹⁴

Die von Backe dargestellten Konfliktsituationen, sind stets mit eindeutigen moralischen Positionen verbunden.¹⁹⁵ Der archetypische Kampf von Gut gegen Böse lässt sich in vielen Computerspielen wiederfinden, als Beispiel dienen hier vor allem die *Final Fantasy*- Serie, oder aber auch die Serie der *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-2011)- Reihe. Beide Serien zielen auf einen archetypischen Kampf, der durch überzeichnete Gut/ Böse Charaktere gekennzeichnet ist, ab. Bemerkenswert auffallend bei diesen Spielen ist, dass der Kampf zwischen Gut und Böse auf eine persönliche Ebene verlagert wird, dessen Motiv meist mit der „Entführung einer Prinzessin durch einen Bösewicht“ gekennzeichnet ist. Feindliche Invasionen bilden den Rahmen für Spiele wie *Half Life* (Valve/Sierra, 1998) und *Dead Space* (EA Redwood Shores / Visceral Games/ Electronic Arts, 2008). In beiden Spielen gestaltet sich der Kampf gegen außerirdische Invasoren als äußerst brutal. Konfliktsituationen, wie Besetzung und Krieg, werden sehr unterschiedlich thematisiert. Backe erwägt in diesem Zusammenhang als Beispiel die kommerziell erfolgreichste Serie die *Call of Duty*-Reihe, historische bzw. fiktive Kriege relativ realistisch darzustellen, wobei er betont, dass das Hauptaugenmerk dabei auf der Inszenierung eines spannenden Abenteuers liegt.¹⁹⁶ Eine weitere Herkunft von Stoffen und Motiven lässt sich nach Backe auf literarische Werke unter Beteiligung eines namhaften Autors zurückführen¹⁹⁷ oder aber auch in Anlehnung an Einzeltexte¹⁹⁸ und Genres. Darüber hinaus existieren auch unzählige Adaptionen, die von Backe als „Versoftungen“¹⁹⁹ bezeichnet werden. Er konstatiert zudem, dass sich *Versoftungen* in mehrere Gruppen einteilen lassen, wobei für ihn die bedeutendste Gruppe aus Adaptionen aktueller Spielfilme besteht.²⁰⁰ Gerade unter dieser Gruppe, lässt sich ein eindeutig extrinsisches Motivationspotential erkennen, welches sich weniger an einem erzählerischen Grundkonzept orientiert als an einer ökonomischen Marketingstrategie. Dabei gilt es, eine wechselseitige Aufmerksamkeit durch die zeitgleiche Veröffentlichung von Spielfilm und Computerspiel zu generieren, um höhere Einspielsummen zu erzielen. Als wesentliche

¹⁹⁴ Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung, Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 175ff.

¹⁹⁵ Vgl. ebda.

¹⁹⁶ Ebda., S. 176.

¹⁹⁷ Als Beispiel erwägt er hier die *Tom Clancys Splinter Cell*- Reihe

¹⁹⁸ Die *Fallout* Serie greift Szenario und Setting aus postapokalyptischen Filmen auf. Ein Beispiel dafür wäre der Film *Steel Dawn* (USA, 1987).

¹⁹⁹ Backe, Hans Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung, Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. S. 177

²⁰⁰ Ebda.

Beispiele sind bereits die James Bond- und die Harry Potter Reihe angeführt worden. Heutzutage finden sich jedoch unzählige Adaptionen/ Versoftungen aus anderen Medien, ganz gleich, ob Film, Fernsehen, Literatur, Comic.

4.3. Serialisierung in Computerspielen

Eine Nähe zu seriellen Formen lässt sich in narrativen Computerspielen auf zwei Ebenen festmachen. In erster Instanz finden sich Computerspiele, die inhaltlich abgeschlossen sind und eine Fortsetzung erfahren. Deshalb weist diese Form eine gewisse Affinität zur segmentierten Anordnung von Comic-, Roman- und Fernsehserien auf. In zweiter Hinsicht beinhalten narrative Computerspiele die Modalität einer Einzelspielerkampagne, die aufgrund ihrer segmenthaften Ordnung, eine gewisse Nähe zu seriellen Erzählstrukturen aufweist.

Als deutlicher Vergleich mit den serialisierten Erzählformen in Computerspielen, dient die Fernsehserie. Knut Hickethier hat sich in mehreren Aufsätzen mit Fernsehserien beschäftigt. Er ermittelt die Fernsehserie als ein Medium, dass aufgrund seiner Begrenztheit, das Interesse und die Identifikation der Erzählwelt für den Rezipienten erleichtern.²⁰¹ Des Weiteren ermöglicht die Fernsehserie dem Zuseher das „[...] Versprechen des Forterzählens der Geschichte bzw. des Herstellens einer Kontinuität gleicher Geschichten mit denselben Figuren und in denselben Handlungsräumen.“²⁰² Unter diesem Vorzeichen zeigt sich eine deutliche Affinität zwischen Computerspiel und Fernsehserie. „Das Versprechen des Forterzählens“ findet sich in vielen Situationen einer Einzelspielerkampagne wieder.²⁰³ Der Nutzer eines Computerspiels hat immer die Wahl, ob er das Spiel pausiert und damit den zentralen Erzählstrang unterbricht oder weiterspielt, um den Verlauf der Geschichte weiter zu verfolgen. Außerdem steht es im frei, ob er spielerische notwendige Ziele verfolgt, um die Handlung voranzutreiben, oder die Spielwelt nach eigenem Ermessen frei erkundet wird. Hier zeichnet sich das zentrale Motiv des Spielers heraus, die spielerische Intention. Serialisiertes Erzählen definiert sich vor allem durch seine narrative Eigenart. Serien müssen „[...] mit dem Stoff in anderer Weise umgehen als eine Produktion, die bereits innerhalb einer Einheit zum Ende kommen muss.“²⁰⁴ Daraus resultiert eine Struktur, nach der die Serie in mehrere Segmente unterteilt ist. Jedes Segment bildet zwar für sich eine abgeschlossene Einheit, jedoch wird nur durch ein übergreifendes Folgelement die gesamte Serie zusammengehalten.

²⁰¹ Hickethier, Knut: *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneberg: Universitätsverlag, 1991, S.10.

²⁰² Ebda.

²⁰³ Die Nähe zum seriellen Erzählen wird im exemplarischen Teil noch eingehend untersucht.

²⁰⁴ Hickethier, Knut: *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneberg: Universitätsverlag, 1991, S.13.

Erst wenn dieses Kriterium erfüllt ist, kann die Serie als vollständige Einheit begriffen werden.²⁰⁵

Fernsehserien werden nach Hickethier in zwei Formen unterteilt. Die erste Form ist die Fortsetzungsserie. Diese ist auf Unendlichkeit angelegt und zumeist findet sie sich im Tagesprogramm wieder, wobei größtenteils kürzere, melodramatische Stoffe herangezogen werden.²⁰⁶ Die zweite Gruppe sind die Episodischen Serien. Im Gegensatz zur Fortsetzungsserie ist die Episodische Serie im Abendprogramm wieder zu finden, sie ist an ein gemischtes Publikum adressiert und orientiert sich an Konventionen und Traditionen von Kinoserien.²⁰⁷

Narrative Computerspiele bedienen sich zumeist an den Konventionen der Episodischen Serie, was sich vor allem daran erkennen lässt, dass sich Einzelspielerkampagnen oft über einen gewissen Zeitraum erstrecken und deren Quest- und Levelstrukturen, die gesamte Kampagne in einzelne abgeschlossene Einheiten zerlegen, die wiederum durch handlungsübergreifende Einzelaspekte verbunden werden. In der Praxis sieht dieser Sachverhalt folgendermaßen aus: jede Quest kann innerhalb eines bestimmten Zeitraums erfolgreich beendet werden. Die nächste Aufgabe wird dem Spieler unmittelbar im Anschluss an die vorangegangene erteilt. Eine wesentliche Eigenschaft der Serie, die von Hickethier thematisiert wurde, basiert auf der Herausarbeitung, nach der die einzelnen Episoden durch „mythische Konstruktionen“ erzählt werden. „Die einzelne Serie bildet eine eigene Welt, die sich durch einige zentrale, letztlich *mythische Konstruktionen* definiert und diese in permanenter Variation durchspielt.“²⁰⁸

Hickethiers Definition eines eigenen Mythos als Eigenschaft der Serie, lässt sich problemlos auf narrative Computerspiele übertragen. Narrative Computerspiele, die ihre Spielwelt und Figuren in serialisierter Form vermitteln, weisen einige wichtige Gemeinsamkeiten mit anderen seriellen Formaten auf. Dies zeigt sich darin, dass im Computerspiel wie auch in der Fernsehserie, eine narrative Welt mit immer wiederkehrenden Schauplätzen und einer festen Figurenkonstellation vor einem gemeinsamen Hintergrund in Erscheinung tritt.²⁰⁹ Die Interaktion des Spielers und die damit einhergehende interaktive Erkundung der Spielwelt und deren Möglichkeiten, sind für Computerspiele ebenso wichtig, wie das Schicksal einzelner Figuren. In einem charakterorientierten Computerspiel, wie *Fallout 3* kann zum einen ein

²⁰⁵ Vgl. Hickethier, Knut: *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneberg: Universitätsverlag, 1991, S. 9.

²⁰⁶ Vgl. ebda., S. 18.

²⁰⁷ Vgl. ebda.

²⁰⁸ Ebda., S. 37.

²⁰⁹ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 188.

hoher Stellenwert zugunsten der Spielfigur festgestellt werden und zum anderen wird die Spiel-Erzählwelt dem Spieler zusammenhängend präsentiert. Jedoch nimmt die Spielfigur eine dominante Position ein, da diese gleich am Beginn der Erzählung vom Spieler selbst gestaltet wird. Aber aufgrund der Beziehung, die sich zwischen Spieler und Spielfigur im Laufe des Spielgeschehens entwickelt, kann der Schluss geäußert werden, dass sich auch der Stellenwert der fiktiven Spielwelt erweitert.²¹⁰ Dementsprechend kann auch in narrativen Computerspielen davon ausgegangen werden, dass sich hinter der Geschichte ein eigener Mythos verbirgt.

4.4. Erzähltheoretische Standpunkte

Aufgrund der theoretischen Herangehensweise und Beschreibung des Mediums Computerspiel aus narrativistischen Untersuchungen und dem Vergleich mit ähnlichen medialen Formen, haben sich für das Computerspiel mehrere erzähltheoretische Standpunkte etabliert. Nach Karla Schmidt, die ihre Untersuchung auf Basis von Joseph Campbells universelle Story-Struktur stützt, lässt sich eine narrative Struktur, die sich auf jedes Medium mit erzählerischer Qualität bezieht, folgendermaßen grob formulieren:

„Ein Protagonist macht sich, getrieben von einer äußeren oder inneren Notwendigkeit, auf den Weg in den mythischen Wald um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Dabei stößt er auf beinahe unüberwindbare Hindernisse. Der Protagonist muss an der Überwindung der Hindernisse wachsen, er muss neue Regeln und Fähigkeiten erlernen, damit er am Ende eine letzte Prüfung bestehen und sein Ziel erreichen oder daran scheitern kann.“²¹¹

Über diese grundlegende Struktur hinaus gibt es noch weitere spezifische Merkmale der Erzähltheorie, die sich im Computerspiel als kontinuierliche Elemente wieder finden. Für die verschiedenen Funktionen des Erzählens im Computerspiel zeigt sich eine

„[...] Verbindung aus Genrevielfalt und starren Erzählmustern, affirmativer Grundstruktur (Idyll- Störung- Wiederherstellung) und Erzeugung von Angstlust durch Scheingefahr, ökonomischer, zweckorientierter Stilistik sowie deren Bevorzugung spektakelorientierter Stoffe mit extrinsischer Motivation.“²¹²

Die von Karla Schmidt erörterte Definition lässt sich nach Backes Formulierung der verschiedenen Funktionen des Erzählens im Computerspiel, eindeutig in die affirmative

²¹⁰ In Kapitel 6 wird versucht, die Beziehung zwischen Spieler und Avatar zu klären.

²¹¹ Schmidt, Karla: „Der Archeplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise.“ In: Neitzel, Britta/Kopp, Matthias (Hg.): „See? I'm real...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster.: Lit Verlag, 2004, S. 20.

²¹² Backe, Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 193.

Grundstruktur (Idyll- Störung- Wiederherstellung) einordnen, wodurch die erzählerische Dimension des Mediums, jedoch nur auf seiner Oberflächenstruktur beschrieben wird. Um sich aus einer erzähltheoretischen Sichtweise an das Medium annähern zu können, müssen theoretische Modelle herangezogen werden, die die erzählerischen Besonderheiten des Mediums deutlicher beschreiben. Als Ausgangspunkt dienen die narratologischen Ansätze Gerard Genettes, der als einer der Hauptvertreter der Erzählforschung gilt. Seine Ansätze sind auf eine literaturwissenschaftliche Untersuchung ausgerichtet. Genette gliedert sein erzähltheoretisches Forschungskonzept in drei Ebenen -Geschichte, Narration und Diskurs- wobei er jedoch davon ausgeht, dass die Literaturwissenschaft lediglich auf der Ebene des Diskurses operieren kann:

„Es ist deutlich genug, denke ich, dass der narrative Diskurs die einzige der drei Ebenen unterschiedenen Ebenen ist, die sich direkt einer textuellen Analyse unterziehen lässt, [...] Geschichte und Narration existieren für uns also nur vermittelnd durch Erzählung. Umgekehrt aber ist der narrative Diskurs oder die Erzählung nur was sie ist, sofern sie eine Geschichte erzählt, [...] Narrativ ist die Erzählung durch den Bezug auf die Geschichte, und ein Diskurs ist sie durch den Bezug auf die Narration.“²¹³

Für Genette besteht kein Zweifel darin, dass ein unmittelbarer Bezug zwischen dem Akt der Erzählung und der Ebene des Diskurses existiert. Die von Genette konstatierte Verbindung von Diskurs und Erzählung bildet die Basis für einen systematisierten Erzählprozess. Genettes Auffassung zufolge, müsste jedes Medium eine individuelle Verbindung von Narration und Diskurs aufweisen. Seine Erkenntnisse sind pragmatisch orientiert und gehen von einer medienspezifischen Mechanik des Erzählprozesses aus, weshalb er auch eine Übertragung seiner Theorien auf andere Medien ablehnt. Daher formuliert Genette neben einer thematischen, auch den Gedanken einer allgemeinen Narratologie aus:

„Demnach gäbe es scheinbar Raum für zwei Narratologien: die eine wäre thematisch im weiten Sinne (eine Analyse der Geschichte oder der narrativen Inhalte), die andere formal oder besser modal: eine Analyse der Erzählung als eine Modus der Darstellung von Geschichten, in Abhebung von nicht- narrativen Modi wie etwa dem dramatischen, ganz zu schweigen von solchen außerhalb des Feldes Literatur.“²¹⁴

Aufgrund dieses Gedankens kann konstatiert werden, dass sich nach Genette sämtliche außerliterarischen Medien als „gesondert- narrativ“ verstehen. Demzufolge findet sich auch im Verweis auf die Standpunkte der Ludologen eine Parallele, die dem Computerspiel, das sich als eine außerliterarische Form erweist, eine eigene, „gesonderte“ Narratologie

²¹³ Genette, Gérard: *Die Erzählung*. München: Fink, 1994, S. 16f.

²¹⁴ Ebda., S. 200f.

zusprechen würden. Weiters geht Genette davon aus, dass in außerliterarischen Formen lediglich „Verknüpfungen von Handlungen und Ereignissen, die sich so oder anders darstellen lassen [...] und die man nur deshalb narrativ nennt, weil man ihnen in einer narrativen Darstellung begegnet.“²¹⁵ vorliegen.

Dieser Theorie zufolge, muss in außerliterarischen Medien, eine eigene Form von narrativer Präsentation vorliegen, da ansonsten die Darstellung einer Verknüpfung von Handlungen und Geschehnissen als nicht-narrativ aufgefasst werden könnten, wodurch eine weitere Frage aufgeworfen wird: Nach welchen Kriterien operieren Rezipienten, um medienunabhängig, Diskurse als Geschichten zu identifizieren? Zur Klärung dieser Frage, muss Genettes Theorie eingehender untersucht werden. Nach Genette ist nur der erzählerische Diskurs in einem Text offensichtlich vorhanden. Geschehnisse, Figuren und Objekte, die sich erst im Laufe der Erzählung erschließen, treten im Text nicht unmittelbar in Erscheinung. Diese lassen sich nur durch die mentale Wiederherstellung von abgeschlossenen Geschehnissen des Rezipienten nachvollziehen. Es ist bereits demonstriert worden, dass sich im Computerspiel mit narrativen Inhalten, die Rezeption verlagert. Ein Spieler begreift eine Geschichte erst dann als solche, wenn erst die Geschehnisse, die er mit seiner Spielfigur aktiv erlebt, abstrahiert, um sie anschließend mit den narrativen Einschüben ins Verhältnis setzen zu können. Backe, der sich mit den Überlegungen Genettes zur Unterscheidung zwischen erzählerischen Diskurs und berichteten Geschehnissen innerhalb des Textes befasst, schreibt folgendes:

„Der Unterschied ist kategorieller Natur. Die Ebene der Geschichte ist in sprachlichen Erzähltexten nicht manifest, sondern muss vom Rezipienten aus der Konkretisation des Diskurses abstrahiert werden. Die Geschichte wird [...] stets von jemanden wahrgenommen und erzählt, so dass narrative Texte immer nur aus der Erzählung, nicht aus der Geschichte bestehen.“²¹⁶

Zur Verdeutlichung dieser Überlegung, führt er das Krimi-Genre an, „dessen Grundlage die Notwendigkeit zur Rekonstruktion eines Tathergangs aus verstreut und bruchstückhaft vermittelten Information ist.“²¹⁷

Die Ebene der Geschichte ist also im Erzähltext nicht konkret ersichtlich und muss deshalb aus der Erzählung selbst abgeleitet werden. Aus diesem Grund muss der narratologische Ansatz Genettes, die Erzählung sei ein Konstrukt, das sich in drei Ebenen gliedert, eingehender betrachtet werden. Der Diskurs bildet den Gegenpol zur Narration. Genette versteht die Narration als physikalisch-chronologische Anordnung derjenigen Geschehnisse,

²¹⁵ Genette, Gérard: *Die Erzählung*. München: Fink, S. 201.

²¹⁶ Backe, Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 196.

²¹⁷ Ebda., S. 197.

die er als die Ebene der Geschichte zusammenfasst. Analyseschwerpunkte auf der ausgemachten Textebene innerhalb der Erzählwelt, werden nach diesem Modell entsprechend, für die Literatur detaillierter unterschieden, als Geschehnisse, Orte und Figuren. Somit definiert Genette eine Systematik, nach der Objekte und Agenten nur durch Kombination mit Geschehnissen in der Erzählwelt existieren können, d.h. Figuren, Objekte und Geschehnisse werden als eine wesentliche Komponente der Geschichte verstanden, die Frage nach der Kausalität tritt dabei in den Hintergrund. All jene Elemente der Erzählwelt, die keinerlei Erwähnung finden und jene Ereignisse, die nicht unmittelbar geschehen, können erst durch Rezeption rekonstruiert werden, weshalb diesen Elementen keine Aufmerksamkeit geschenkt worden ist, da sie in der zugrunde liegenden Struktur des Ursprungstextes nicht offensichtlich in Erscheinung treten. Genettes Narratologie kann zwar als Analysewerkzeug für Verknüpfung von Ereignissen der Geschichte durch den Erzähler herangezogen werden, jedoch können die Besonderheiten der narrativen Ebene in Computerspielen ebenso wenig erfasst werden, wie die Verständnisprozesse rund um die fiktionale Welt.²¹⁸ Aus diesem Grund müssen Alternativmodelle untersucht werden, die eine neutrale Systematik verfolgen.

4.5. Geschehen, Geschichte, Text der Geschichte

Zumeist orientieren sich Erzähltheorien an einem zweiteiligen Konstrukt, das sich aus Geschichte und Erzähltext ergibt und im theoretischen Umgang mit den Oppositionspaaren *story vs. Plot*, *Fabel vs. Sujet* oder *histoire* und *discours* umschrieben werden.²¹⁹ Diese Einteilung von Erzähltexten in ein zweigliedriges Konstrukt, wird von Karlheinz Stierle als „Textkonstitutionsrelation“ bezeichnet. Seine Theorie stützt er auf Basis der von Todorov's und Tomaševskij's untersuchten Oppositionspaaren *histoire* und *discours*. Er erweitert das Konstrukt um ein drittes Glied, wodurch eine dreigliedrige Textkonstitutionsrelation entsteht, „Geschehen“, „Geschichte“ und „Text der Geschichte“.²²⁰ Die Wechselbeziehung zwischen den einzelnen Gliedern sind bereits von Klaus Walter thematisiert worden. Er fasst sie folgendermaßen zusammen:

„1) *Fundierungsrelation*: Geschehen fundiert Geschichte, Geschichte fundiert den Text der Geschichte. 2) *Hermeneutische Relation*: Text der Geschichte 'interpretiert' die Geschichte, Geschichte interpretiert das Geschehen.

²¹⁸ Backe, Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 197.

²¹⁹ Vgl. Walter, Klaus: *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games*. Siegen, Univ. Diss. 2001, S. 68.

²²⁰ Vgl. Stierle, Karlheinz. „Geschehen, Geschichte, Text der Geschichte“. Reinhart Koselleck, und Wolf-Dieter Stempel (Hrsg.). *Geschichte – Ereignis und Erzählung*. München: Wilhelm Fink 1973, S. 531.

3) *Dekodierungsrelation*: Text der Geschichte macht die Geschichte sichtbar, die Geschichte das Geschehen.²²¹

Des Weiteren erläutert Walter, dass nach diesem dreiteiligen Modell, der Begriff Geschichte präzisiert werden kann, da zwischen Geschehen und Geschichte unterschieden wird. Wenn das Geschehen mit der Definition der allgemeinen Narratologie von Genette, also der Verknüpfungen von Handlungen und Ereignissen, in einer physikalisch-chronologischen Anordnung, auf derselben Stufe angesetzt wird, so kann die Geschichte auf eine Auswahl von Prozessen begrenzt werden:

„Das Geschehen ist in der Geschichte nicht gegeben, wohl aber als eine eigene Dimension impliziert. Im Hinblick auf den Text der Geschichte ist es wie die Geschichte eine Abstraktionsebene. Im Blick auf die Geschichte ist das Geschehen ein unabschließbares Feld von Darstellbarkeiten.“²²²

Einerseits bildet Geschehen für Stierle einen universellen Zusammenhang all jener Ereignisse, die in einer realen oder fiktiven Welt erfolgen, da jegliche Handlung in ihren Ursachen und Auswirkungen theoretisch unendlich verfolgbar sind und andererseits ist die fehlende „intentionale Relation seiner Momente“²²³ ein Kennzeichen des Geschehens. Das Modell von Stierle unterscheidet sich im Wesentlichen dadurch von anderen narratologischen Theorien, indem er das zweigliedrige Konstrukt um ein Glied erweitert und damit eine neue Anordnung der Textkonstitutionsrelationen darstellt, wodurch deren Bedeutung relativiert wird. Eine wesentliche Abgrenzung zu anderen Modellen kann an der Relation zwischen den einzelnen Ebenen herausgelesen werden. Ausgewählte Ereignisse und klar eingegrenzte Handlungen erzeugen Sinneinheiten, die eine Brücke zwischen Geschehen und Geschichte schlagen, wodurch eine ungeordnete Welt in eine Geschichte überführt wird. Die Ebene „Text der Geschichte“ grenzt sich deutlich von Geschehen und Geschichte ab, womit diese Textkonstitutionsebene als Analysewerkzeug für die Oberflächenstruktur des Textes herangezogen werden kann. Jürgen Schutte hat das Modell Stierles um einige wichtige Punkte ergänzt und zentrale literaturwissenschaftliche Konzepte in das Modell integriert. Dadurch werden erst die Bedeutung und der Nutzen dieses dreigliedrigen Modells ersichtlich.

Die Ergänzung des Modells von Stierle durch Schutte verdeutlicht, dass die Überführung des Geschehens einer ungeordneten Welt in eine Geschichte mit dem Thema, also mit den Konzepten, durch die der Künstler seine Geschichte ausdrücken will, verknüpft ist. Die Ebene der Geschichte findet eine Übereinstimmung mit dem Konzept der Fabel. Die Figur des

²²¹ Vgl. Stierle, Karlheinz. „Geschehen, Geschichte, Text der Geschichte“. Reinhart Koselleck, und Wolf-Dieter Stempel (Hrsg.). Geschichte – Ereignis und Erzählung. München: Wilhelm Fink 1973, S. 531.

²²² Ebda.

²²³ Ebda., S. 532.

Erzählers, die im Text angenommen oder feststellbar eine Erzählsituation auf die Geschichte erlaubt, bildet das Bindeglied zwischen Geschichte und Text der Geschichte. Ein Vorteil, der sich aus dem Modell von Stierle und Schutte für die *narrative gaming studies* ergibt, ist, dass das Geschehen als ungeordnete und vorerzählerische Welt, fiktional oder faktual, in den Erzählprozess miteinbezogen wird.²²⁴ Durch das losgelöste Auftreten des Geschehens von der Geschichte kann beispielsweise eine Unterscheidung zwischen Charakteren und Aktanten getroffen werden. Charaktere sind die Bewohner einer fiktiven oder faktualen Welt und als Figuren mit einem Bewusstsein, einer theoretisch unendlichen, charakterlichen Komplexität ausgestattet. Im Gegensatz dazu sind Aktanten Bestandteile der Geschichte, die sich weniger durch ihre komplexe charakterliche Darstellung auszeichnen, sondern immer Gefüge der Geschichte und damit im Zusammenhang betrachtet werden müssen. Wie bereits gezeigt, sind die Ebene des Geschehens und die vorerzählerische Welt ein integraler Bestandteil für den Verständnisprozess des Erzählens im Computerspiel, weshalb auch hier ein Unterschied des Erzählens zwischen Computerspiel und anderen Medien ermittelt werden kann. Im Computerspiel wird nicht rezipiert, es werden vielmehr Geschehnisse mittels personeller Anschauung und Wahrnehmung selbst erlebt und die, aus anderen Medien entlehnten Erzählpassagen, suggerieren einen Zusammenhang einzelner personell erlebten Geschehnisse, wodurch sich ein Konstrukt einer Geschichte als Ergebnis erkennen lässt. Aufgrund der von Stierle getroffenen dreigliedrigen Unterteilung, kann ein wesentlicher Unterschied zwischen dem Computerspiel und anderen narrativen Formen konstatiert werden. Das Geschehen stellt nur im Computerspiel eine geordnete künstlerische Anordnung dar, d.h. eine Ordnung von ungeordneten Geschehnissen, mit dem Ziel einen bestimmten Eindruck zu erzeugen oder herzustellen.

4.6. Strukturelemente von Spiel und Geschichte

Wie bereits erörtert worden ist, muss im Computerspiel eine sinnvolle Kombination von Spiel und Geschichte erfolgen um dem Spieler/Rezipienten eine Erzählung zu vermitteln. Im Feld der Einzelspielerkampagnen können diese Pole problemlos kombiniert werden, da sowohl Geschichte als auch Spiel strukturelle Gemeinsamkeiten aufwerfen. In der Auseinandersetzung mit dem serialisierten Erzählen im Computerspiel ist erklärt worden, dass Einzelspielerkampagnen in Computerspielen segmentartig gegliedert und aneinandergereiht werden. Sowohl Geschichte, als auch Spiel, liegen in der strukturellen Gemeinsamkeit

²²⁴ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann, 2008, S. 202.

begründet, da sie als segmenthafte Produkte auftreten, die nicht bruchlos von Beginn an auf ein Ende hinzielen, sondern den Weg dorthin, in Zwischenziele unterteilen. Dementsprechend können spielerische Elemente wie LEVELS und erzählerische Abschnitte, wie Kapitel, auf derselben Stufe angesetzt werden, da beide das Anzeichen für eine Segmentierung von Spiel bzw. Geschichte aufweisen.²²⁵ Folglich findet sich in jedem Erzähltext eine Aneinanderreihung von einzelnen erzählerischen Elementen, die erst durch den Verständnis- und Erzählprozesses den Text zu seiner Gesamtheit zusammenfügen. Theorien, die das Zusammenwirken von Ereignissen, Erzählwelt und Figuren betreffen, können für eine Beschreibung von Geschehnissen der Spiel- und Erzählelemente herangezogen werden.

5. Spieltheorie und Computerspiele

Die Untersuchungen der *narrative gaming studies* richten sich vornehmlich dahingehend aus, dass der Forschungszweig versucht, die mediale und textuelle Sonderstellung des Computerspiels herauszuarbeiten. Dabei gerät die wesentliche Frage, welcher Art von Spiel das Computerspiel angehört, meist in den Hintergrund der wissenschaftlichen Auseinandersetzung. Aus diesem Grund ist die Untersuchung spieltheoretischer Konzepte unumgänglich. Es muss also überprüft werden, mit welchem Instrumentarium sich das Computerspiel als Spiel definieren lässt. Als theoretischen Rahmen sollen in dieser Diskussion die vielfach zitierten Theorien von Roger Caillois dienen.

5.1. Caillois' vier Grundtypen

Caillois identifiziert Spiele anhand von vier Kriterien, die als Basen für sämtliche Spiele verstanden werden können. Die vier Grundtypen, die von ihm beschrieben worden sind, definieren sich durch verschiedene Motivationen zum Spielen und sie zeichnen sich durch unterschiedliche Berührungspunkten aus.²²⁶ Er unterteilt in *agôn* (Wettstreit), *alea* (Glücksspiel), *mimicry* (Makereade) und *ilinx* (Verunsicherung). Alle Grundtypen zielen darauf ab, den Spieler aus der Realität entfliehen zu lassen, jedoch in einem jeweils unterschiedlichen Zusammenhang. In *Agôn* und *alea* werden Regeln der Welt verändert, wodurch im Spiel eine Gleichheit zwischen allen Teilnehmern herrscht, die in der Realität außerhalb des Spiels nicht existiert.²²⁷ Die Grundtypen *mimicry* und *ilinx* rufen hingegen eine

²²⁵ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann, 2008, S. 206.

²²⁶ Vgl. Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main: Ullstein 1982, S. 21-30.

²²⁷ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann, 2008, S. 263.

Veränderung des Spielers selbst hervor, indem der Spieler eine bestimmte Rolle einnimmt, wodurch eine komplette Loslösung aus der Realität erfolgt.²²⁸

Agôn wird von Caillois als Wettkampf definiert, bei dem „[...] sich die Wettkämpfer unter idealen Bedingungen miteinander messen können[...]“.²²⁹ Demzufolge sind *agônale* Spiele ein auf Sieg und Niederlage ausgerichteter Wettkampf zwischen Einzelwettkämpfern oder Mannschaften. In Computerspielen nimmt *Agôn* eine wesentliche Position ein, da sich der Wettkampf sowohl durch das Kräfteressen in Einzelspieler- als auch Mehrspielerkampagnen zeigt, in denen der Spieler sowohl gegen den Computer als auch gegen menschliche Gegner antritt. Dadurch bildet *Agôn* eine Grundkonstante in vielen spielerischen Tätigkeiten.

Der Begriff *Alea* definiert Spiele, bei denen das Schicksal über den Ausgang des Spiels entscheidet. Der Spieler kann keinerlei Einfluss auf den Ausgang ausüben, wodurch er dazu gezwungen wird, sich äußerst passiv zu verhalten. Im Gegensatz zu *agonalen* Spielen, in denen der beste Wettkämpfer belohnt wird, werden in *alleatorischen* Spielen jegliche individuellen Unterschiede nivelliert, wodurch jeder Spieler die Chance auf einen Sieg erhält.²³⁰ Dementsprechend wird *alea* auch als „Glücksspiel“ bezeichnet, das traditionellen Spielen wie Schach, kaum zugeordnet werden kann, da hier nicht der Zufall über den Ausgang des Spiels entscheidet, sondern die taktischen und strategischen Fertigkeiten des Spielers.

Der spielerische Reiz von *mimicry* liegt darin begründet, dass der Spieler sich als jemand anders zu erkennen gibt, als er eigentlich ist oder er wird zumindest für einen anderen gehalten wird.²³¹ In Computerspielen wird dieses Maskerade-Element zumeist mit der Identifikation des Spielers mit der Spielfigur thematisiert.

Der vierte Grundtyp, *ilinx*, in Caillois' Systematisierung, bezeichnet Spiele, „[...] die auf dem Begehren nach Rausch beruhen und deren Reiz darin besteht, für einen Augenblick die Stabilität der Wahrnehmung zu stören[...]“.²³² *Ilinx* bezieht sich unmittelbar auf den Spieler selbst und das wesentliche Merkmal besteht für Caillois im körperlichen und moralischen Kontrollverlust.²³³ Exemplarisch für körperliche Rauschzustände innerhalb des Terminus *Ilinx* dienen Achterbahnen in Vergnügungsparks. Im Computerspiel bilden vor allem Renn- und Sportsimulationen eine derartige Dialektik von Kontrolle und Kontrollverlust.

²²⁸ Vgl. Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main: Ullstein 1982, S. 27.

²²⁹ Ebda., S. 21.

²³⁰ Vgl. ebda., S. 26.

²³¹ Vgl. ebda., S. 30.

²³² Ebda., S. 32.

²³³ Ebda., S. 33.

5.2. Ludus und paidia

Die zweite Ebene in Caillois' Spieltheorie ist die Verortung von Spielen auf der Ebene *ludus* und *paidia*. Der wesentliche Unterschied zwischen den vier Grundtypen und der Ebene von *ludus* und *paidia* liegt darin, als dass erstere eindeutige psychologische Haltungen zwischen Spiel und Spieler beschreibt und letzteres den Grad der Disziplinierung des Spiels bemisst.²³⁴

Der Terminus *ludus* ist nach Caillois jedem Spiel zuzuordnen, welches sich durch vorgegebene Regeln auszeichnet. Dies muss nicht in einem Wettkampf zwischen zwei konkurrierenden Parteien enden, beispielsweise kennzeichnet Caillois Rätsel als die einfachste und reinste Form von *ludus*.

Paidia stellt hingegen eine völlig von Regeln freie Selbsterfahrung dar, was vor allem daran zu erkennen ist, dass gesellschaftlich Regeln identifiziert werden, um sich über diese hinwegzusetzen.²³⁵ Insgesamt kann festgestellt werden, dass in traditionellen Spielen und in Computerspielen sowohl der Bereich *ludus* als auch *paidia* vorherrscht. Aufgrund der Komplexität von aktuellen Computerspielen können spieltheoretische Kategorien nur sehr schwer einem abgegrenzten Bereich zugeordnet werden. In Computerspielen sind zumeist beide Kategorien, *ludus* und *paidia*, in einen gemeinsamen Kontext eingebettet. Dies kann beispielsweise an der experimentellen Lösungsfindung von Adventurespielen demonstriert werden. Innerhalb des erzählerischen Handlungsstranges eines Adventurespiels folgen die Spielpassagen einer experimentellen Aufgabenstellung, zumeist in Form eines Rätsels. Es kann daher konstatiert werden, dass sich in den Spielpassagen von Adventurespielen, der Fokus auf Objekte der Spielwelt beschränkt. Dabei besteht das primäre Ziel zum Abschließen einer Aufgabe meist darin einen Gegenstand zu finden, der im weiteren Verlauf auf eine ganz bestimmte Art eingesetzt werden muss. Um dies zu erreichen muss der Spieler verschiedene Strategien ausprobieren, was einerseits ein geduldiges Suchen und andererseits ein kreatives Ausprobieren erfordert.²³⁶ Das Suchen und Ausprobieren kann in erster Linie als zielorientiert identifiziert werden, jedoch treffen genau in diesem Punkt *ludus* und *paidia* aufeinander, da einerseits die Suche nach dem Gegenstand einem nach vordefinierten Regeln basierendem Element wie *ludus* zuzuordnen wäre, andererseits jedoch der experimentelle Rahmen stets auf der Ebene von *paidia* verankert bleibt.

²³⁴ Vgl. Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main: Ullstein 1982, S. 43.

²³⁵ Vgl. Backe, Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann, 2008, S. 266.

²³⁶ Vgl. Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002, S. 51

6. Fallout 3- Strukturmodell einer Post apokalyptischen Simulation

Die Untersuchung erfolgt auf Basis des Grundspiels von *Fallout 3*, sämtliche erhältlichen Erweiterungen sind nicht miteinbezogen worden. Weitgehend alle im Vorfeld erörterten theoretischen Modelle, werden in der Folge auf das Fallbeispiel angewendet und eingehender thematisiert. Aus diesem Grund wird in weiterer Folge versucht, einzelne Aspekte aus der Spiel- und Erzählwelt von *Fallout 3*, die zum Verständnis der narrativen Struktur und deren Funktionen in der Spielwelt beitragen, aufzugreifen. Darum werden inhaltliche Aspekte, wie beispielsweise die Charakterisierung einzelner fiktionalen Figuren, weitgehend ausgeklammert, weshalb vielmehr spezifische Merkmale wie die Kombination von Spiel- und Erzählelementen oder das Verhältnis zwischen Spieler und Avatar vordergründig behandelt werden.

6.1. Fallout 3: Eine Einführung

Inhaltlich und ästhetisch greift *Fallout 3* Szenario und Setting aus postapokalyptischen Filmen wie *Mad Max 2* (Australien, 1981) oder aber auch *Steel Dawn* (USA, 1987) auf. Innerhalb des Spiels selbst finden sich zahlreiche Anspielungen auf Filme, Persönlichkeiten, Produkte, etc. beispielsweise kann auf einem Schrottplatz innerhalb der Spielwelt von *Fallout 3* ein Hund namens „Dogmeat“ gefunden werden, dessen Name dem Hund aus dem Film „Mad Max“ gleicht, oder aber auch „Nuka Cola“, ein im Spiel vorherrschendes Getränk, dessen Erscheinungsbild von Flaschen dem Design des in den 50er Jahren erhältlichen „Coca Cola“ ähnelt.²³⁷ Außerdem trifft man in der Spielwelt von *Fallout 3* auf einen NSC, der abhängig vom Getränk „Nuka Cola“ ist, was eine weitere Anspielung auf das Original Rezept von „Coca Cola“ sein soll, das geringe Mengen an Kokain beinhaltet hat.

Die Geschichte von *Fallout 3* beginnt mit den Worten: „War. War never changes.“²³⁸

Die Handlung ist im Raum Washington DC, Maryland und Virginia des Jahres 2277 angesiedelt. Das Setting zeichnet sich durch eine retro-futuristische Darstellung einer post apokalyptischen Welt nach einem großen Weltkrieg, zwischen den führenden Nationen USA, China und der USSR aus. Der zentrale Handlungsstrang gliedert sich in zwei wesentliche Segmente. Das erste Segment erzählt von einem jungen Bewohner bzw. eine junger Bewohnerin aus Vault 101, einem Atombunker im Raum Washington DC. Der Bewohner ist zugleich die Spielfigur. Für rund 200 Jahre ist die Vault 101 verschlossen gewesen, bis der einzige Ausgang zur Oberfläche aus dem unterirdischen Komplex vom Vater des

²³⁷ Vault: The Fallout Wiki: [http://de.fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki]

²³⁸ *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)

Spielercharakters geöffnet wird und dieser danach umgehend spurlos verschwindet. Der Aufseher von Vault 101 vermutet nun, der Spielcharakter stehe mit der Flucht seines Vaters in Verbindung, woraufhin er den Sicherheitsdienst der Vault beauftragt, den Spielercharakter unter Arrest zu stellen. Diese Ausgangslage lässt für den Spieler nur eine sinnvolle Lösung zu, nämlich aus der Vault zu entkommen, in der Hoffnung, Informationen über die Flucht des Vaters zu erhalten, um ihn anschließend zu finden. Nachdem der Vater gefunden wurde, wird der Spieler über die Verhältnisse in der sich seine Spielfigur befindet, aufgeklärt, wodurch zugleich das zweite Segment des zentralen Handlungsstranges beginnt.

Wie bereits dargelegt, lässt sich *Fallout 3* nur schwer einer der gängigen Spiel-Genres zuordnen. In erster Linie bietet das Spiel zahlreiche Elemente eines RPG's, welche sich durch die Verbesserung der Spielfigur und dem Sammeln von Objekten auszeichnen. Auf zweiter Ebene erhält *Fallout 3*, durch die Visualisierung und der damit verbundenen Bewegung in der Tiefe des Raums, den Charakter eines *First- bzw. Third Person Shooters*. Der Spieler steuert demnach die Hauptspielfigur durch eine dreidimensionale Welt, in der die Blickrichtung bzw. der Kamerawinkel immer vom Spieler selbst bestimmt werden kann. Das primäre Ziel des Spiels ist es, neue Bereiche der Spielwelt zu erschließen, um letztlich zum Ende der Spielgeschichte zu gelangen. Dabei müssen Aufgaben (Quests) gelöst werden, die zumeist darin bestehen, Gegenstände zu finden, Gegner zu bekämpfen oder aber auch alltägliche Handlungen auszuführen, wie z.B: Informationen mit den Agenten der Spielwelt auszutauschen. Da *Fallout 3* sich durch ein *Open World* System definiert, in dem nach Belieben des Spielers interagiert werden kann, d.h. dem Spieler steht es immer frei, ob er sich einer bereits vorgegebenen Aufgabe widmet oder ob er die Spielwelt nach freiem Ermessen erforscht, unterliegt der Spieler während des gesamten Spielverlaufs keinem Zeitdruck, wodurch sich diese Ebene eindeutig der Systematik *paidia* nach Callois zuordnen lässt. Nach dieser kurzen Darstellung des Grundprinzips, wird in der Folge, die Verknüpfung von Spiel- und Erzählelementen überprüft und analysiert.

6.2. Spiel- und Erzählpassagen in *Fallout 3*

Bei *Fallout 3* handelt es sich um ein Computerspiel, das sich durch eine Mischform von Text- und Medienelementen auszeichnet. Innerhalb der Einzelspielerkampagne werden narrative Einschübe zumeist in textueller und sprachlicher Form eingesetzt. Da der Spieler die Spielwelt, ebenso wie die Erzählwelt, stets durch die Augen der Spielfigur wahrnimmt, werden narrative Elemente in Form von Dialogen und sprachlichen Äußerungen eingebettet. Die textuelle und sprachliche Form narrativer Einschübe schafft somit einen

Kommunikationsbereich, in dem akustische und textuelle Ereignisse generiert werden.²³⁹ Der Kommunikationsbereich eines Dialogs in *Fallout 3* erhebt für den Nutzer die Möglichkeit, Gespräche mit anderen Figuren der Spielwelt, den NSCs zu initiieren und Dialogfragmente, also Fragen, Antworten, Kommentare auszuwählen. Wenn die Hauptspielfigur auf Figuren der Spielwelt trifft, kann sie oder aber auch die angesprochene Figur eine Dialogsequenz eröffnen. Während des Dialogs hat der Spieler die Möglichkeit den Verlauf des Gesprächs durch Selektion zu beeinflussen. Dem Nutzer stehen nach der Eröffnung eines Gesprächs, mehrere Antworten zur Verfügung, die sich unmittelbar auf den Verlauf der Geschichte auswirken. Prinzipiell kann mit jeder Figur der Spielwelt ein Dialog eröffnet werden. Wie sich Dialoge unmittelbar auf die Handlung der Erzählung auswirken, und welche Optionen dem Spieler durch die Einflussnahme und die Selektion der Dialoge zur Verfügung stehen, kann anhand eines Beispiels aus der Mainquest, sehr ansehnlich verdeutlicht werden. Mainquests, in *Fallout 3*, sind dahingehend angelegt, dass die zum erfolgreichen Abschließen der Quest zu erledigenden Aufgaben, dem Spieler im Interface angezeigt werden. Nachdem eine Hauptquest durch die Bewältigung einer bestimmten Aufgabe erfolgreich abgeschlossen worden ist, wird der nächste Quest dem Spieler automatisch ins Interface übermittelt. Sofern nun dem Spieler „die Flucht aus Vault 101“ gelungen ist und damit der gleichnamige Quest abgeschlossen wird, betritt er zum ersten Mal, das durch den Atomkrieg verwüstete Ödland der Hauptstadt Washington DC. Ab diesem Zeitpunkt des Spiels, kann der Spieler praktisch alles tun wonach ihm der Sinn steht, jedoch um den zentralen Handlungsstrang voranzutreiben, muss der Spieler den vorgegebenen Aufgaben der Hauptquest folgen.



Abb. 7: Das Ödland unmittelbar nach dem Ausbruch aus Vault 101.

²³⁹ Vgl. Walter, Klaus: Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games. Siegen, Uni. Diss. 2001, S. 226.

Die nächste Aufgabe des Spielers besteht darin Informationen über den Verbleib des Vaters der Spielfigur mit dem Namen „James“, in der nahe liegenden Siedlung Megaton zu finden. Die Aufgaben einer Quest werden dem Spieler auf textueller Basis übermittelt. Zum einen steht dem Spieler der Titel der Quest zur Verfügung, in diesem Fall, „Der Tritt in seine Fußstapfen“²⁴⁰ und zum anderen die damit verbundenen Aufgaben, die für das Abschließen der Quest und damit für das Voranschreiten der Erzählhandlung notwendig sind. Die erste Aufgabe der Mainquest „Der Tritt in seine Fußstapfen“ lautet: „Im nahegelegenen Ort Megaton nach Informationen über Papa suchen.“²⁴¹



Abb. 8: Das Interface der Questanzeige auf dem Pip-boy 3000

Sobald der Spieler den Ort Megaton erreicht und betreten hat, wird er von dem Sheriff des Ortes empfangen. Diese Figur eröffnet dem Spieler eine Dialogsequenz, in der, mittels Selektion, der NSC nach Informationen über den Verbleib des Vaters befragt werden kann. Jedoch verweist der Sheriff den Spieler lediglich auf die örtliche Kneipe „Moriarty’s Saloon“. Folgt der Spieler dieser Information, sucht er als nächstes die Kneipe auf, in der sich weitere Spielfiguren aufhalten, mit denen es ebenfalls möglich ist, ein Gespräch zu eröffnen. Nachdem mit sämtlichen Figuren der Schenke interagiert worden ist, scheint nur der Besitzer, des Saloons, Moriarty Informationen zum Aufenthaltsort des Vaters zu besitzen. Sobald der

²⁴⁰ *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)

²⁴¹ Ebd.

Dialog mit Moriarty eröffnet worden ist, stehen dem Spieler mehrere Varianten zum Erreichen des Spielziels (Informationen über Papa suchen) zur Verfügung.

Variante 1: Der Spieler muss sich bei Moriarty einschmeicheln, indem er diejenigen Dialogoptionen auswählt, die über die häufigen Erzählungen des Vaters zur Person Moriarty berichten.

Variante 2: Wenn es dem Spieler nicht gelingt, Moriarty im Dialog durch Schmeicheleien zu überzeugen, wird von Moriarty eine Gegenleistung eingefordert. Der Spieler muss ihm hundert Kronkorken²⁴² bezahlen, um an die Informationen zu gelangen

Variante 3 bezieht sich auf Variante 2. Wenn sich der Spieler nicht im Besitz von 100 Kronkorken befindet, kann er Moriarty diese Gegebenheit mitteilen. Moriarty bietet dem Spieler danach an, einen Job für ihn zu erledigen. Die Aufgabe des Jobs besteht darin, dass der Spieler in Springvale, einem benachbarten Ort von Megaton, eine „Junkieschlampe“ namens Silver suchen muss, die Moriarty 300 Kronkorken schuldet.

Variante 4: Sofern der Dialog mit Moriarty zu keinem, für den Spieler befriedigendem Ergebnis führt, steht dem Spieler eine weitere Variante zur Verfügung. Der Spieler erfährt in einem weiteren Gespräch mit dem Barkeeper, dass Moriarty sämtliche Informationen auf seinem Computerterminal im Hinterzimmer der Kneipe abgespeichert hat. Um an die Informationen im Terminal zu gelangen, muss der Spieler im Hinterzimmer des Saloons einbrechen und das Computerterminal hacken, auf welchem die Informationen zum Verbleib des Vaters abgespeichert worden sind.

Dieses Beispiel verdeutlicht, dass sich Dialogpassagen in *Fallout 3*, nicht eindeutig als Spiel- oder Erzählfunktionen identifizieren lassen. Dialoge und sprachliche Äußerungen sind in ihrer Struktur festgelegt, wodurch sie stets auf einer textuellen Ebene angelegt sind.²⁴³ Wenn die NSCs in zusammenhängenden Sätzen sprechen um dem Spieler Informationen zu vermitteln, müssen diese erst vom Spieler abstrahiert werden, damit sie später mit der Spiel- Erzählwelt ins Verhältnis gesetzt werden können. Wie dieses Beispiel gezeigt hat, sind Dialoge in *Fallout 3* bereits in den Spielpassagen integriert, wodurch diese nicht nur auf Erzählpassagen beschränkt werden. Vor allem in diesem Bereich kann die Vereinigung der beiden Hauptstränge in der Computerspielhistorie, den handlungsorientierten *Arcade-* Spielen und den Textbasierten Spielen, erkannt werden. Die beiden Bereiche dienen als Bindeglieder zwischen Spiel- und Erzählelementen, da sie Inhalte darlegen, die als Reaktion auf bestimmte spielerische Aktionen produziert werden. In *Fallout 3* werden Dialoge teils bewusst und teils

²⁴² Die Kronkorken gelten als Zahlungsmittel in der Spielwelt von *Fallout 3*.

²⁴³ Die Arten der Einflussnahme in der Kommunikation zwischen Spielfigur und NSCs müssen in der Folge noch genauer untersucht werden.

unbewußt, durch Aktionen des Spielers ausgelöst. Die Initiierung von Dialogen stellt damit sowohl ein zentrales Spiel- als auch Handlungselement dar. Das vorangegangene Beispiel hat gezeigt, dass sich im Dialog mit Moriarty durch die aktive Selektion des Spielers verschiedene Handlungsstränge entwickeln. Entscheidet sich der Spieler bspw. für Variante 1, wird der „Text der Geschichte“ und damit die Erzählhandlung selbst verändert. Wenn sich also der Spieler für Variante 1 entscheidet, kann er im Fortgang der Geschichte keinen Zusammenhang zwischen Moriarty und der Figur Silver mehr herstellen, also der 3. Handlungsvariante. Demzufolge wird die Rolle von Dialogen über ihre Funktion in Spiel- und Erzählpassagen hinaus dadurch kompliziert, als dass nicht lineare Texte die Handlung vorantreiben, sondern interaktive strukturierte Dialoge, die Erzählung in das Spielgeschehen integrieren.²⁴⁴ Die hypertextuelle Struktur hat in diesem Modell unterschiedlich viele mögliche Handlungsausgänge, die erreicht werden können, indem der Spieler einen Hypertext navigiert, also Dialogoptionen durch das Anklicken von Schlüsselbegriffen auswählt. Dialoge bilden in *Fallout 3* einerseits einen integralen Bestandteil der Spielelemente und andererseits bilden diese Bindeglieder zu den Erzählelementen, wodurch sich eine wechselseitige Bedingung beider Bereiche ergibt. Im Folgenden wird daher versucht diese beiden Elemente, im Hinblick auf ihre Verbindung, einer Analyse zu unterziehen.

6.2.1. Die Kombination von Spiel und Erzählung in *Fallout 3*

Wie bereits demonstriert worden ist, verschmelzen innerhalb der Aufgaben von *Fallout 3* spielerische als auch interaktiv angelegte textuelle Strukturen. Diese Verschränkung von Spiel- und Erzählelemente kann am Fallbeispiel, anhand der Queststruktur, in der stets ein narrativer Kontext eingebettet ist, analysiert werden. Dementsprechend wird sich diese Analyse auf Basis von narratologischen Ansätzen bewegen, da sich in diese Verschränkung der Fokus auf den Text verlagert. Ausgehend von narratologischen Ansätzen können die Erzählpassagen in *Fallout 3* lediglich als Text verstanden werden, wodurch Spielelemente ausschließlich als Bindeglieder zwischen Textelementen reduziert werden müssen. Diese Vorgehensweise schafft die Voraussetzung für einen vereinfachten Überblick, wodurch die wesentlichen erzählerischen Eigenheiten des Fallbeispiels verständlicher erörtert werden können. Dafür eignet sich ein spezieller Ansatz, der die Verbindung von Spiel- und Erzählelementen im Computerspiel verdeutlicht. Zwischen den Textelementen werden

²⁴⁴ Vgl. Backe, Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 147

unendlich viele „Oberflächentexte“ im individuellen Spielprozess konkretisiert.²⁴⁵ Zur Verdeutlichung dieser Theorie werden im Folgenden zwei Modelle, die die Verknüpfung von Spiel- und Textelementen darstellen, eingehender untersucht.

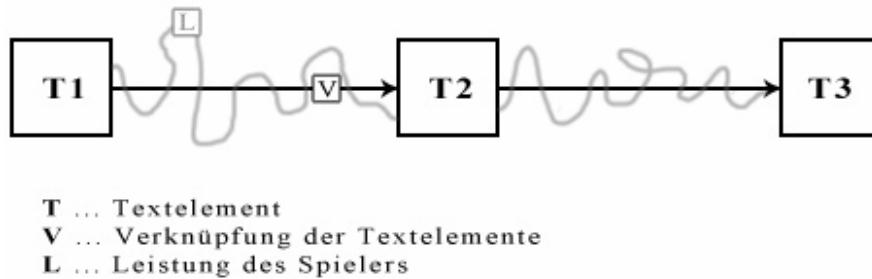


Abb. 9: Lineare Abfolge von textuellen Einheiten nach Hans Joachim Backe

Die einfachste Art, welche Spiel- und Textelemente in Computerspielen miteinander verbindet, wäre nach Backe eine lineare Abfolge von textuellen Erzähleinheiten.²⁴⁶ Sobald der erzählerische Textblock abgeschlossen worden ist, folgt ein Spielabschnitt, dessen erfolgreicher Abschluss einen weiteren Textblock erzeugt. Dieser strikte Wechsel zwischen Erzählelement und Spielelement wird solange fortgeführt, bis das Ende des Spiels bzw. der Erzählung erreicht worden ist. Die lineare Abfolge der Texteinheiten wird von den Spielentwicklern festgeschrieben, wodurch sich der Fort- und Ausgang des zentralen Handlungsstranges in keinsten Weise beeinflussen lässt. In Spielpassagen, die zwischen den Textblöcken auftreten, kann der Spieler weitgehend frei interagieren, weswegen nie, eine völlig lineare Abfolge zwischen den Textblöcken existiert. In ihrem Text „Narrative as Virtual Reality“ spricht Marie-Laure Ryan davon, dass der Bewegungsablauf, also in diesem Fall der Weg zwischen den Textelementen „labyrinthisch“ oder „rhizomatisch“ erfolgt, wodurch die vielfach angeführte Feststellung, dass der spielerische Ablauf niemals identisch sein kann, seine Berechtigung erfährt.²⁴⁷ Sofern jedoch die spielerischen Elemente lediglich als Bindeglieder zwischen den Textelementen betrachtet werden, ist die spielerische Freiheit nur von marginaler Relevanz, da nur ein linearer Fortgang im Handlungsablauf als gegeben gilt. Entweder scheitert der Spieler innerhalb des spielerischen Abschnitts oder die Abfolge von Textblock eins zu Textblock zwei wird unterbrochen.²⁴⁸ Diese Art der Verschränkung von

²⁴⁵ Vgl. Backe, Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 148.

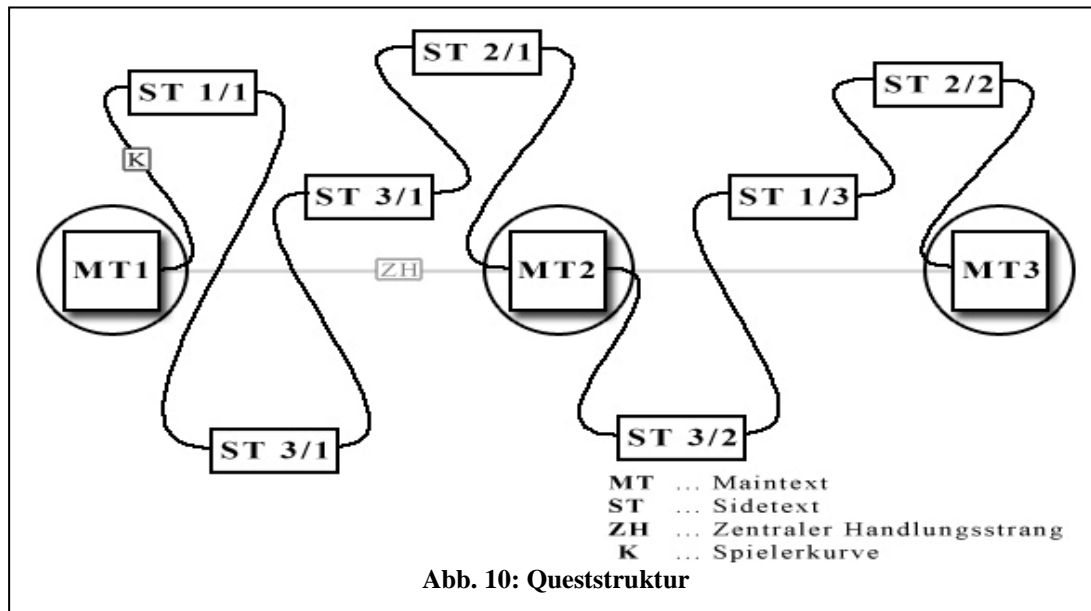
²⁴⁶ Vgl. ebda., S. 149

²⁴⁷ Vgl. Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University, 2001, S. 245 ff.

²⁴⁸ Vgl. Backe, Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 149.

Text- und Spielelementen findet sich im Großteil aller Computerspiele mit narrativen Elementen.

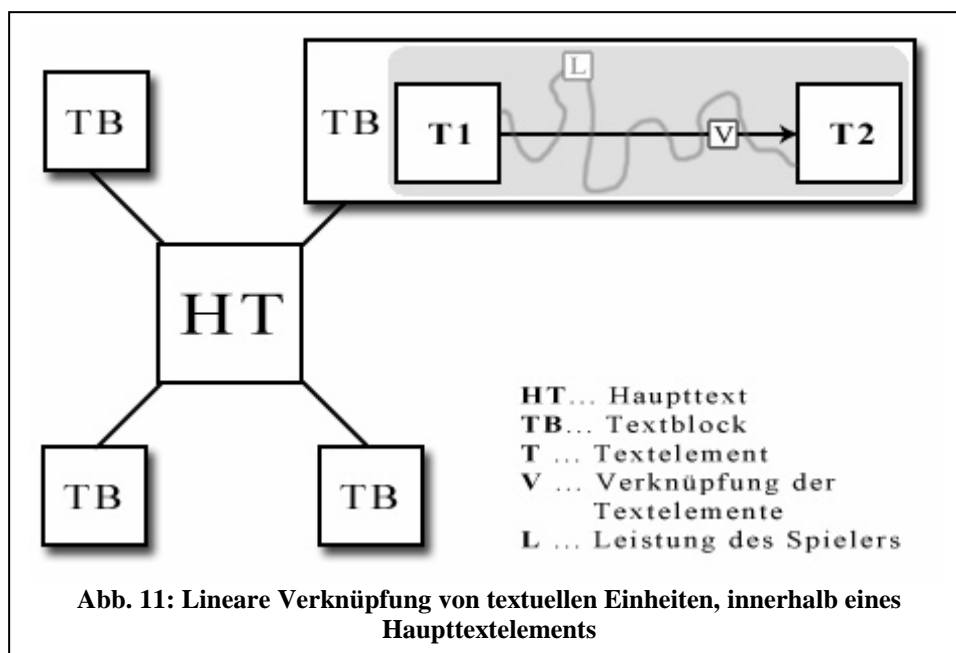
Eine Analyse auf Basis der linearen Sequenz wäre auf das Fallbeispiel *Fallout 3* nicht anwendbar, da es sich wie bereits vorweggenommen, einer Queststruktur bedient und diese sich überaus komplexer gestaltet. Deshalb wird *Fallout 3* auf Basis des von Backe entworfenen Modells der Queststruktur als „nicht linearisierbare Verknüpfungsform“ untersucht.²⁴⁹



Die grafische Darstellung zeigt das Grundgerüst einer Queststruktur, die lediglich in komplexen Computerspielen vorgefunden werden kann. Die eingerahmten Elemente zeichnen den zentralen Handlungsstrang der Erzählung (Mainquest) heraus, die wiederum durch beliebig viele Sidequests miteinander in Verbindung stehen. Dieses Modell kann auf den Quest „Der Tritt in seine Fußstapfen“ problemlos übertragen werden. Die Abbildung demonstriert, dass sich bei dieser Art der Verknüpfung von Spiel- und Erzählelementen unzählig verschiedene Oberflächentexte ergeben. Dem Spieler steht es frei, ob er eine Mainquest bis zum Abschluss verfolgt oder ob er während eines laufenden Hauptquests einen Sidequest beginnt. In der Praxis bedeutet das, dass nachdem es dem Spieler gelungen ist, der Vault 101 zu entfliehen, kann er den Anweisungen seiner nächsten Aufgabe strikt folgen, also im Ort Megaton nach Informationen über den Vater des Avatars suchen, um letzten Endes die wesentliche Mitteilung Moriarty’s über den Aufenthaltsort zu erhalten, oder er bricht die Suche vorzeitig ab und widmet sich anderen Aufgaben, die sich durch Interaktion mit Objekten und Agenten innerhalb der Spielwelt ergeben. Die Struktur dieses Questmodells ist

²⁴⁹ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 152.

daher insofern so angelegt, als dass nach dem Beginn einer Mainquest, welche durch einen ersten Textblock übermittelt wird, dem Spieler mehrere Sidequest zwischen dem nächsten Textblock zur Verfügung stehen. Die Sidequests werden dem Spieler zumeist in Form von Dialogen dargelegt, entweder durch das Erreichen von festgelegten Orten oder durch interaktive Kommunikation mit den Agenten der Spielwelt. Außerdem kann der Spieler mehrere Aufgaben gleichzeitig verfolgen. Eine weitere besondere Form, die Backe innerhalb der Queststruktur ermittelt hat, sind die so genannten „Fetch-Quests“.²⁵⁰ Dabei erhält die Spielfigur von einem NSC den Auftrag, einen bestimmten Gegenstand zu beschaffen. Im Quest „Der Tritt in seine Fußstapfen“ stehen dem Spieler im Dialog mit dem NSC Moriarty vier verschiedene Varianten zum Abschließen der Aufgabe zur Verfügung. In diesem Zusammenhang ist Variante 3²⁵¹ besonders relevant. Im einfachsten Fall lässt sich ein „Fetch Quest“ an der linearen Abfolge von textuellen Erzähleinheiten anwenden, die innerhalb eines Elements aus einer Mainquest der Queststruktur gebildet werden kann. Dafür muss das Modell von Backe erweitert werden.

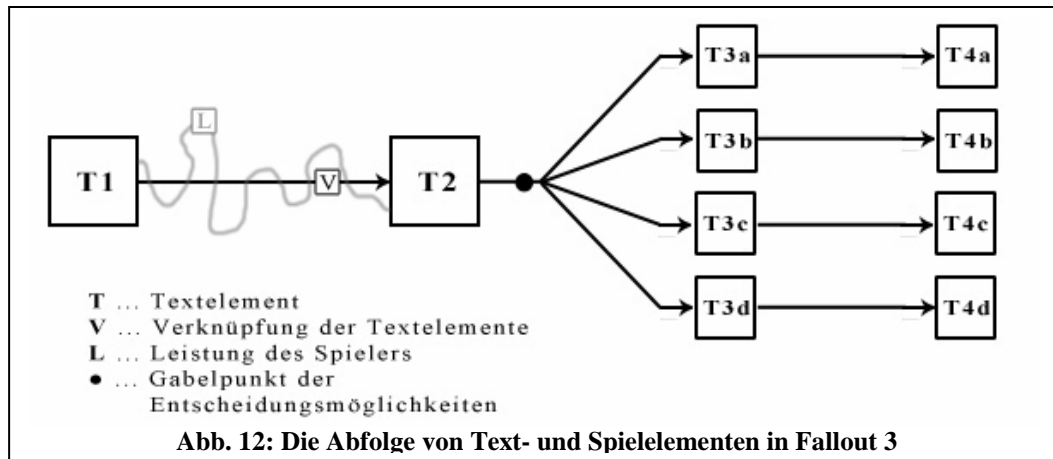


Der Auftrag dieser „Fetch Quest“ erfolgt in einem ersten Textelement (T1), welches in diesem Fall durch ein selektiertes Element im Dialog zwischen Spielfigur und dem NSC dem Spieler übermittelt wird. Die Beschaffung des Gegenstandes (Moriarty, fordert den Spieler auf, 100 Kronkorken zu besorgen), obliegt der spielerischen Leistung (L). Sobald sich der Gegenstand im Besitz der Hauptspielfigur befindet, folgt bei der Abgabe des Gegenstands beim Auftraggeber ein weiteres Textelement (T2). Da hier nur von der einfachsten Art einer

²⁵⁰ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 153.

²⁵¹ Zu den unterschiedlichen Varianten im Quest, s. u. S. 76.

Verknüpfung von Spiel- und Textelementen ausgegangen worden ist und sich dieses Fallbeispiel als wesentlich komplexer herauskristallisiert hat, muss in der Folge das Modell von Hans Joachim Backe, für die Darstellung der engen Verschränkung von Spiel- und Erzählelementen in *Fallout 3*, modifiziert werden.



Der zu beschaffende Gegenstand im Mainquest „Der Tritt in seine Fußstapfen“ befindet sich laut Moriarty’s Information im Besitz eines anderen NSCs, nämlich der Figur Silver, durch den Dialog mit Silver kommt nun ein weiteres Textelement (T2) hinzu. Wie bereits demonstriert worden ist, sind Dialoge in *Fallout 3* hypertextuell angelegt, wodurch dem Spieler mittels Kommunikation mit anderen NSCs, neue Dialogoptionen eröffnet werden. Dementsprechend stehen dem Spieler weitere Möglichkeiten zur Erlangung des Gegenstandes offen. Der Spieler steht dabei vor mehreren Optionen:

- a;** durch Androhung von Gewalt,
- b;** der Erfüllung eines weiteren Auftrags als Gegenleistung
- c;** ein unbemerkter Diebstahl des Gegenstands am NSC
- d;** die Ermordung des NSCs mit dem anschließenden Raub des Gegenstands am NSC

Durch die Wahl einer getroffenen Möglichkeit kommen innerhalb des Spiel- und Erzählprozesses, weitere Textelemente (T3a, T3b, T3c, T3d) hinzu, wodurch in der Folge sich die Verzweigung zwar stets unmittelbar auf Textelement T2 bezieht, die Selektion hingegen nur auf ein Element aus Gruppe T3 und damit auf ein Element aus der Gruppe T4.

Beispielsweise kann der Spieler in diesem Fall Silver durch Androhung von Gewalt den Gegenstand entwenden (T3a). Er kann danach den Gegenstand Moriarty überreichen und ihm davon berichten, dass er Silver ermordet und ihr den Gegenstand entwendet hat. Der NSC Moriarty bleibt ab diesem Zeitpunkt in dem Glauben, Silver sei tot. Durch diese Möglichkeit der interaktiven Teilnahme des Spielers verändert sich der Verlauf der Geschichte.

Außerdem kann in den meisten Quests beobachtet werden, dass sich Auftraggeber und NSC, der sich im Besitz eines zu beschaffenden Gegenstands befindet, nicht in derselben Örtlichkeit

aufhalten, weswegen der Spieler stets in den Genuss kommt, neue Orte zu entdecken und dabei ständig auf weitere NSCs trifft, die ihm weitere Aufgaben/Sidequests erteilen können. Gerade diese Ausgangslage erschwert die Untersuchung auf Basis einer konkret linearen Struktur, da eine chronologische Ordnung zwischen den einzelnen Aufgaben in *Fallout 3*, aber auch in anderen komplexen Computerspielen, nicht vorherrschend ist. Mainquests können in eine bestimmte Struktur von Spiel- und Erzählelemente integriert werden, Sidequests hingegen erschweren eine eingehende Analyse, da sie meistens nicht nur zu einem beliebigen Zeitpunkt beginnen, sondern auch in ihrer Dauer völlig unbestimmt sein können, d.h. jede Sidequests kann sowohl innerhalb des zentralen Handlungsstranges, als auch erst kurz vor oder sogar erst nach dessen Ende abgeschlossen werden.²⁵²

Die Analyse zur Verknüpfung von Spiel- und Erzählelementen demonstriert, dass sich aus der interaktiven Teilnahme des Nutzers an spielerischen Elementen zwar eine gewisse Verzweigungsstruktur ergibt, der Fokus jedoch streng genommen, auf die Textebene beschränkt bleibt.

6.2.2. Integration der Systematik nach Karlheinz Stierle

Zuvor ist bereits die von Stierle entwickelte Textkonstitutionsrelation „Geschehen“, „Geschichte“ und „Text der Geschichte“ eingehend erörtert worden. Aufgrund der besonderen Verschränkung von Spiel- und Erzählelementen im Computerspiel können die Textkonstitutionsrelationen weiter ausgeformt werden. Es wird versucht die Queststruktur von *Fallout 3* anhand dieses Schemas zu untersuchen. In den Spielpassagen, die sich selbst nach mehrmaligen Spielen, nie als identisch erweisen, kann zunächst nur das Geschehen identifiziert werden, da der Spieler sich an der simulierten Spielwelt beteiligt, indem er aktiv interagiert. Die „Geschichte“ kann sich nur aus der organisierten Anordnung einzelner spielerisch abgeschlossener Aufgaben innerhalb einer Mainquest/Sidequest eröffnen. Erst durch die segmentierte Abfolge bestimmter Geschehnisse und durch die über die Spielwelt vermittelnden Informationen an den Spieler, kann eine „Geschichte“ im Sinne von Stierle rekonstruiert werden. Die Textkonstitutionsrelation „Text der Geschichte“ kann der Vollständigkeit des Computerspiels nicht zugeordnet werden, da es sich dabei um eine vom Autor vordefinierte Struktur handelt. Die Untersuchung zur Verschränkung von Spiel- und Erzählelementen hat gerade in diesem Punkt gezeigt, dass sich in der Art der Verknüpfung von Spiel- und Erzählelementen im Computerspiel *Fallout 3* unendlich viele virtuelle „Oberflächentexte“ ergeben können. Daher wird im Folgenden versucht ein Modell

²⁵² Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 153.

heranzuziehen, welches Erzähl- und Spieltheorie vereint, um die strukturellen Einzelemente von Spiel und Erzählung am Beispiel *Fallout 3* zu präzisieren.

6.3. Die drei Ebenen spielerischer Ordnung nach Hans Joachim Backe

In vielen wissenschaftlichen Untersuchungen zum Computerspiel, werden Erkenntnisse aus Spieltheorie und Kernkonzepte der Erzähltheorie selten unter einem gemeinsamen Rahmen gefasst. Ein universelles Strukturmodell, das die sonst nur separat untersuchten Teilgebiete vereint, findet sich bei Hans Joachim Backe. Ihm ist es gelungen, ein Modell darzulegen, das die Spieltheorie von Caillois' mit erzähltheoretischen Kernkonzepten Ryans, Barthes' und Hermans kombiniert, wodurch eine übergreifende Struktur von Einzelementen im Computerspiel herausgearbeitet werden kann. Basis seines Modells ist „[...] die Identifikation der verschiedenen Typen von Regeln und die sich daran anschließende Frage, welche Spielelemente vorwiegend von welchen Regeln beherrscht werden.“²⁵³

Das übergreifende Strukturmodell wird von ihm in drei Ebenen unterteilt, Substruktur, Mikrostruktur und Makrostruktur.²⁵⁴

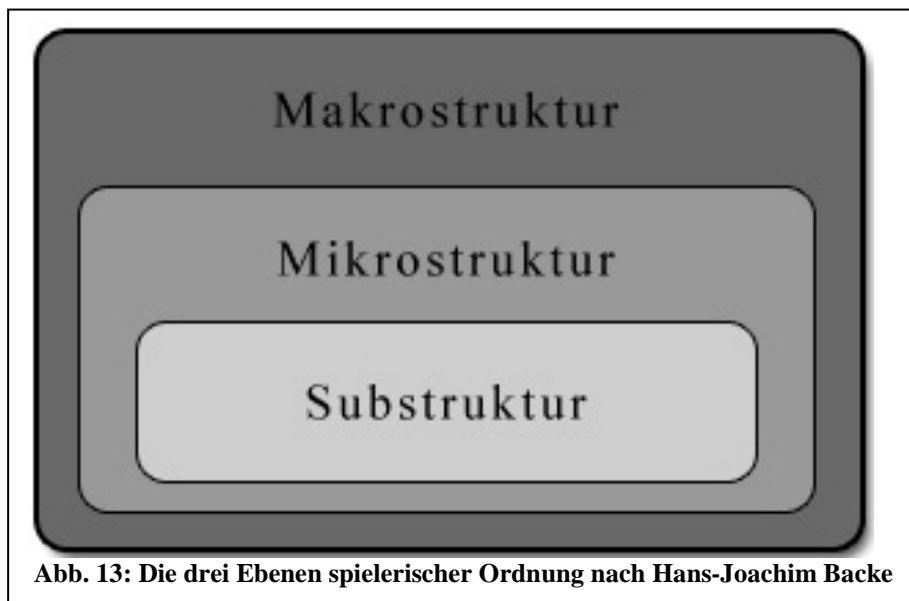


Abb. 13: Die drei Ebenen spielerischer Ordnung nach Hans-Joachim Backe

Auf der Ebene der Substruktur werden alle Handlungen zusammengefasst, die durch die Weltregeln der Spielwelt reglementiert sind. Dadurch ist es möglich, dass sich das Spiel frei entfalten kann, da sowohl keine spielerische als auch erzählerisch vordefinierte Struktur innerhalb der Simulationsumgebung vorherrscht. Spielerische Handlungen in der Simulationsumgebung werden dabei in eine bestimmte Darstellung von geographischen Örtlichkeiten eingebettet, wodurch zwar eine Struktur zu erkennen ist, jedoch stellt Backe

²⁵³ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 353.

²⁵⁴ Vgl. ebda.

klar, dass diese unter dem Gesichtspunkt der *paidia*, frei erkundet werden kann.²⁵⁵ Die Ebene der Mikrostruktur, bildet den Rahmen für die Ebene des *ludus*, in welcher der Spieler reglementierten Aufgaben nachgeht. Die Makrostruktur dient als übergreifendes Bindeglied zwischen Substruktur und Mikrostruktur, indem die Handlungen und Ereignisse geordnet werden, um anschließend in Relation mit der Spielwelt gesetzt zu werden.²⁵⁶

Der Vorteil dieses Strukturmodells ist, dass nicht nur spieltheoretische Standpunkte für die Analyse der Besonderheiten des Computerspiels herangezogen werden, sondern auch die erzählerische Dimension, indem erzähltheoretische Kernpunkte mit der Spieltheorie kombiniert werden. Die Kombination der beiden Teilgebiete in einem Modell, erlaubt die Auflösung einer zentralen Frage, nämlich: „[...] wie ein Computerspiel *eine* Geschichte erzählen kann, wenn doch jeder Spieldurchlauf immer unterschiedlich ist.“²⁵⁷ Die Antwort auf diese Frage geht aus seinem dreigliedrigen Modell hervor.

Auf der Ebene der Substruktur können in jedem Spieldurchlauf unendlich viele Handlungsvariationen entstehen. Innerhalb der Mikrostruktur kann der Spieler viele unterschiedliche Vorgehensweisen zur Fortführung der Geschichte verfolgen, wodurch stets eine Variation aus den einzelnen strukturellen Einheiten entsteht. Den wesentlichen Punkt den Backe herausgearbeitet hat, ist, dass auf der Ebene der Makrostruktur nur eine endliche Menge zusammenhängender Handlungsabläufe vorherrschen.

Zunächst müssen jedoch die drei Ebenen eingehender betrachtet werden, um diese in der Folge auf das Fallbeispiel anzuwenden. Die Substruktur bezeichnet nach Backes Modell den „[...] theoretisch unendlichen Freiraum für Spieleraktionen, den jedes Spiel bietet.“²⁵⁸

Außerdem bemerkt er, dass sich dadurch der Umstand eröffnet, dass sich bei mehrmaligen Durchspielen eines Computerspiels, kein Spieldurchgang dem nächsten gleicht.²⁵⁹ Einzig die von den Autoren vordefinierten Strukturen der Erzähl- und Spielwelt grenzen die Möglichkeit zum uneingeschränkten Handeln durch den Spieler ein. Die Ebene der Mikrostruktur erhält nach Backe durch ausformulierte Ziele und Aufgaben der Spielerhandlungen eine Bedeutung, indem die spielerischen und erzählerischen Hintergründe organisiert und sinnvoll miteinander verknüpft werden.²⁶⁰ Wird rückblickend die Queststruktur betrachtet, so kann konstatiert werden, dass innerhalb der Mikrostruktur, ein Quest stets durch die Formulierung eines bestimmten Ziels, in Form eines Auftrags identifiziert wird, wodurch eine ortsbezogene und

²⁵⁵ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008,S.354

²⁵⁶ Ebda.

²⁵⁷ Ebda., S. 354.

²⁵⁸ Vgl. ebda., S. 355.

²⁵⁹ Vgl. ebda.

²⁶⁰ Vgl. ebda.

temporale Eingrenzung bereits aufgehoben wird. Der Anfang und Ausgang der Mikrostruktur ist stets durch die Autoren festgelegt, selbst wenn es unterschiedliche Varianten für Anfang und Ende geben kann.²⁶¹ Beispielsweise stehen im Quest „Der Tritt in seine Fußstapfen“ dem Spieler einige unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung um an die notwendigen Informationen vom NSC Moriarty zu gelangen. Diese Möglichkeiten werden nur durch die von den Spieldesignern vorgefertigten Handlungsalternativen eingeschränkt. Außerdem ist bereits demonstriert worden, dass sich aus dem Abschließen einzelner Haupt und Nebenquests unterschiedliche Erzählverläufe ergeben, welche dem Spieler ebenfalls sorgfältig präsentiert werden müssen. Dementsprechend werden mikrostrukturelle Einheiten, in Form von variierbaren Handlungsalternativen, auf der Makroebene zusammengehalten und organisiert, damit der Spieler am Ende die erzählte Geschichte begreifen kann.

In der Folge wird versucht, jede Ebene unabhängig voneinander zu untersuchen, damit Einzelelemente in der Verschränkung von Spiel- und Erzählelementen der *Fallout 3* Spielwelt herausgearbeitet werden können.

6.3.1. Substruktur

Wie bereits dargelegt, scheinen die Möglichkeiten der Substruktur unbegrenzt zu sein, da abgesehen von vorgegebenen Regeln und dem Design der Spielwelt durch die Autoren, keine Einschränkungen bestehen. Caillois Systematik der *paidia* ist dabei zu erkennen, welche nur durch das Verlangen nach Fortführung von Aufgaben und Spielzielen begrenzt wird. Demzufolge scheinen die Möglichkeiten zur freien Entfaltung auf der Ebene der Substruktur nahezu uneingeschränkt. Auf den ersten Blick wirkt die von Backe entworfene Systematik etwas unstrukturiert, bei einer eingehenden Betrachtung jedoch, können relevante Einzelelemente für die Analyse der spielerischen und narrativen Ebene herausgearbeitet werden. Backe betont hier, dass diese Elemente vor allem „die Aktionsmöglichkeiten des Avatars (oder Spielers) und seine Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt“ betreffen.²⁶²

Die Spielfigur in *Fallout 3* beherrscht, unabhängig von der individuellen Anpassung der jeweiligen Fertigkeitseigenschaften und dem persönlichen Spielstil, grundlegende Eigenschaften- schleichen, gehen, laufen, springen, schlagen, schießen, sprechen. Außerdem hat der Avatar einen Gesundheitsstatus, der über die Verstrahlung, Drogenabhängigkeit, den Gesundheitszustand und einzelnen Verletzungen des Körpers, Auskunft erteilt. Am deutlichsten lässt sich die Ebene der Substruktur im Kampfsystem ausmachen. Die Spielfigur hat die Möglichkeit bewaffnet oder unbewaffnet in einen Kampf zu treten. Sofern nun das

²⁶¹ Als Beispiel soll hier der Aufgabenstellung Moriartys an die Spielfigur dienen. Siehe s.o., S. 76.

²⁶² Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 357.

Hauptaugenmerk auf den bewaffneten Kampf gelegt wird, stehen der Spielfigur im Verlauf des Spiels unzählige Waffen zur Verfügung. Darunter Nahkampfwaffen, wie Keulen, Messer und Hämmer, bis hin zu hochexplosiven Fernkampfwaffen. Im Kampf kann der Spieler wiederum zwischen aktivem und rundenbasiertem Kampf wechseln. Im aktiven Kampf werden vom Spieler koordinative Eigenschaften, wie Reflexe, Auge- Hand Koordination und Geschick abverlangt, wohingegen im rundenbasierten Modus das Spiel pausiert wird und der Spieler seine strategischen Schritte taktisch überdenken kann. Im Folgenden wird eine Kampfvariante vorgestellt, um zu demonstrieren wie vielfältig die Möglichkeiten auf substruktureller Ebene sind. Ausgehend von der Situation, dass sich der Gegner bei Tageslicht weit entfernt von der Spielfigur befindet, diese auch nicht bemerkt und die Sicht auf offenem Feld nicht beeinträchtigt wird, können folgende mikrostrukturelle Elemente zu einem Handlungsablauf führen.

Der Spieler erblickt auf einem offenen Feld einen Gegner. (Element 1). Anschließend wird das Inventar geöffnet um die Spielfigur mit einem Scharfschützengewehr auszurüsten (Element 2). Weiters findet ein Wechsel vom aktiven in den rundenbasierten Modus statt (Element 3), um gezielt eine bestimmte Körperregion des Gegners zu verletzen. (Element 4) Der Gegner ist auf die Spielfigur aufmerksam geworden, und nähert sich dieser (Element 5). Nun wird das Inventar erneut aufgerufen (Element 6), um die Spielfigur mit einer Splittergranate auszurüsten. Der Gegner wird aus sicherer Entfernung mit einer Explosivwaffe attackiert (Element 7). Der NSC ist stark verwundet worden, und ist nun durch die Verkrüppelung der Beine an der Fortbewegung eingeschränkt (Element 8). Um den Gegner endgültig zu beseitigen, wird die Spielfigur zuerst mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet (Element 9), anschließend nähert sich die Spielfigur dem verwundeten Gegner um ihm den Todesstoß zu versetzen (Element 10).

Dies ist nur eine Auswahl der Möglichkeiten, jedoch ist diese schon umfangreich genug, um die Verknüpfungsmöglichkeiten zu veranschaulichen. Die Anzahl der einzelnen Elemente ist nahezu unbegrenzt, beispielsweise können sämtliche, abgesehen von Element 1 und Element 2, ausgelassen werden um einen Erfolg im Kampf zu erzielen. Begrenzt werden die einzelnen Elemente, in diesem Fall nur durch die begrenzte Auswahl an Fern- und Explosivwaffen und deren Munitionskapazität, jedoch können sich selbst aus dem waffenlosen Kampf bzw. Kampf mit Schlagwaffen, etliche Kombinationsmöglichkeiten ergeben. Des Weiteren wäre es auch möglich nur Element 1 in Betracht zu ziehen, anstatt jedoch den Kampf zu beginnen,

könnte hier ein vollkommen anderes Element miteinbezogen werden, nämlich den Gegner zu umgehen, wodurch sich die Mikrostruktur um einen Zweig erweitert (Element 2A).²⁶³

Die Substruktur gibt zwar einen von den Autoren festgelegten Rahmen der Spielwelt vor, also sie begrenzen die spielerischen Möglichkeiten, verfügt aber über keine konkreten Strukturen, denn vielmehr stellen die Rahmenbedingungen eine Menge an Möglichkeiten dar, in der der Spieler die vorhandenen Elemente frei nach seinem individuellen Spielstil anordnen kann. Aus diesem Grund bestätigt sich die von Backe angenommene Feststellung, dass innerhalb der Substruktur die Ebene der *paidia* verortet werden kann

6.3.2. Mikrostruktur

Backe versteht die Mikrostruktur als die Ebene, die aus der Gruppierung einzelner Elemente der Substruktur entsteht, innerhalb derer Problemsituationen vorgegeben werden, die es zu lösen gilt.²⁶⁴ Jede in sich abgeschlossene Mikrostruktur bildet ein einzelnes Segment, die in der übergreifenden Makrostruktur kausal organisiert wird. Die Variationen dieser einzelnen Segmente, werden mit den Einzelementen der Substruktur verbunden, damit eine Aufgabe erfolgreich gelöst werden kann.²⁶⁵ Da die meisten Spiele von Weltregeln bestimmt werden, aus denen sich wiederum Spielziele ergeben, kann eine Mehrzahl von verschiedenen spielerischen Herangehensweisen ausprobiert und miteinander kombiniert werden, um diese Ziele zu erreichen. Aus diesem Grund konstatiert Backe, dass sich die Mikrostruktur auf der Ebene des ludus bewegt, da sich fest umrissene Ziele in Form eines Sieges über Gegner oder das Lösen von Rätseln finden.²⁶⁶ Backe verdeutlicht seine Systematik auf Basis eines traditionellen Ballspiels.

„Im Volleyball kann nur die Mannschaft Punkte erzielen, die über das Aufschlagrecht verfügt, [...] nur die Mannschaft mit Aufschlagrecht kann sinnvoller offensiv spielen, während die andere Mannschaft bis zu einem gewissen Grad defensiv bleiben muß, da jeder Fehler einen Punkt für den Gegner bedeutet.“²⁶⁷

Die Regeln geben hier zwar Teilziele vor und strukturieren damit den Spielablauf, jedoch werden diese Teilziele nur durch taktische und strategische Überlegungen erreicht. Anders als in traditionellen Spielen, müssen in Computerspielen Spielziele in sinnvoller Weise

²⁶³ Hans Joachim Backe hat die Substruktur auf Basis des Action Adventures Prince of Perisa: Warriar Within analysiert.

²⁶⁴ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 359

²⁶⁵ Vgl. ebda., S. 359.

²⁶⁶ Vgl. ebda.

²⁶⁷ Ebda., S. 360.

angeboten werden. Daher trifft Backe eine Unterscheidung in explizite und implizite Ziele.²⁶⁸ Unter den expliziten Zielen versteht er eine Form innerhalb der Mikrostruktur, die sämtliche Figuren und Objekte der Spielwelt mit einschließen. In *Fallout 3* kann ein explizites Ziel an der Aufgabenstellung durch Moriarty an die Spielfigur erkannt werden. Moriarty fordert den Avatar im Dialog auf, ihm hundert Kronkorken (Gegenstand) von einem anderen NSC der Spielwelt zu besorgen. Der andere NSC befindet sich in einem benachbarten Ort. Der Spieler muss also zuerst in den benachbarten Ort reisen und anschließend mit dem Zweitbeteiligten NSC in Kontakt treten. Als nächstes muss der Spieler an den Gegenstand gelangen und damit wieder zum Auftraggeber zurückkehren, d.h. ein explizites Ziel wird immer durch einen Ausgangspunkt bzw. Anfang, dem dazwischen liegendem Weg und einem Endpunkt markiert. Dem Spieler wird dies stets in einem logisch-kausalen Zusammenhang vermittelt. Explizite Ziele stellen dadurch das Verbindungsglied zwischen Mikro- und Makrostruktur her, da sich eine Aufgabe unmittelbar auf die Spielwelt und damit auch auf deren Objekte und Aktanten bezieht.²⁶⁹ Unter den impliziten Zielen versteht Backe die in den expliziten Zielen vorherrschenden Zwischenziele, die vom Spieler selbst aus der Spielwelt heraus abgeleitet werden. In *Fallout 3* enthält jede Quest und damit auch jede Aufgabe ein implizites Zwischenziel, weshalb sich dessen Abschluss unmittelbar auf die Substruktur bezieht. Wenn beispielsweise der Spieler, dem Auftrag von Moriarty nachgeht, der darin besteht ihm einen Gegenstand zu beschaffen, muss er zuerst versuchen in den benachbarten Ort zu gelangen. Auf dem Weg dorthin erkundet er einerseits die Spielwelt und andererseits kann er weitere zentrale Orte der Spiel/Erzählwelt entdecken. Sobald der Spieler den für die Aufgabe relevanten Ort erreicht hat, kann er wiederum nach neuen Gegenständen, Objekten, Aufträgen, Figuren etc. Ausschau halten, wodurch sich die Mikrostruktur in weitere Folge auch auf die Makrostruktur auswirkt. Wie bereits dargelegt worden ist, ist die Strukturierung von Aufgaben in *Fallout 3* nicht wie in vielen anderen Computerspielen chronologisch-linear angeordnet, weshalb für den Spieler unterschiedlich viele Möglichkeiten zur Bewältigung einer Aufgabe existieren. Backe spricht sich im Falle einer nicht-linearen Ordnung für eine Erweiterung der Ausgangslage aus. Dabei konstatiert er, dass aus einer einzigen expliziten Mikrostruktur unterschiedliche potentielle Strukturen entstehen können.²⁷⁰ Potentielle Strukturen verdeutlichen die Verschränkung von Spiel und Erzählelementen. Dafür eignet sich ein räumlich überschaubares Beispiel, die Sidequest „Oasis“. Nachdem der Spieler den

²⁶⁸ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 360.

²⁶⁹ Vgl. ebda.

²⁷⁰ Vgl. ebda., S. 362.

Ort „Oasis“ ausfindig gemacht und diesen erreicht hat, begegnet er an dessen Eingang den ansässigen NSCs, die sich selbst als die „Hüter des Hains“ bezeichnen und in ihrem Dorf über eine Gottheit wachen. Birch, der Stammesführer, erklärt der Spielfigur im Dialog, ihre Gottheit hätte ihnen vorausgesagt, dass sie die Spielfigur erwarten würden, woraufhin diese aufgefordert wird, an einem Ritual teilzunehmen, um anschließend Zugang zum Dorf zu erhalten. Während des Rituals muss die Spielfigur einen besonderen Saft zu sich nehmen, um mit deren Gottheit in Kontakt zu treten. Nach dem Einnehmen des besonderen Safts, befindet sich die Spielfigur umgehend im Hain, wo sie der Gottheit namens Harold begegnet. Harold offenbart der Spielfigur seine wahre Identität und beteuert, er sei lediglich ein Ghul, dem ein Baum namens „Bob“ aus dem Kopf gewachsen sei, und Harold sei über Jahre hinweg mit diesem im Ödland festgewachsen. Harold, der seines unbeweglichen Daseins überdrüssig und schwer depressiv ist, bittet die Spielfigur, ihn zu töten, da die Hüter des Hains seine Sterbenswünsche, aufgrund von der angenommenen Ehrfurcht über die Gottheit, bis dato ignorierten. Nach dem Dialog mit Harold, treten der Spielfigur die NSCs, Baumvater Birch und die Laubmutter Laurel, gegenüber. Birch bittet die Spielfigur darum, Harold den Saft aus dem Ritual zu überreichen, um sein Wachstum zu stoppen. Laurel hingegen fordert die Spielfigur auf Harold ein spezielles Einreibmittel aufzutragen, um dessen Wachstum zu beschleunigen.

Dem Spieler stehen nun vier Optionen zum Abschließen dieser Aufgabe zur Verfügung.

Option 1: Harolds Herz mit dem besonderen Saft von Birch begießen, um sein Wachstum zu stoppen.

Option 2: Laurels Einreibmittel auf Harolds Herz auftragen, um sein Wachstum zu beschleunigen- das Einreibmittel muss jedoch zuerst gefunden werden.

Option 3: Harold einen schonenden Tod bescheren, indem sein Herz zerstört wird.

Option 4. Harold einen schmerzhaften Tod verschaffen, indem er verbrannt wird.

All diese Optionen können nur aufgrund von substrukturellen Elementen des Spiels gemeistert werden. Für Option 1, 2 und 3 muss zuvor erst ein labyrinthisches Areal (im Fachjargon wird dafür zumeist der Begriff *Dungeon* verwendet) durchquert werden, um das Herz von Harold ausfindig zu machen. Dabei navigiert der Spieler seine Spielfigur durch enge Gänge, Höhlen und diversen isolierte Räumlichkeiten. In vielen Computerspielen stellen *Dungeons* den Brennpunkt des spielerischen Geschehens dar, zumeist verbunden mit einem übermächtigen Endboss.²⁷¹ Vor allem in diesem Punkt nehmen die spielerischen Fähigkeiten eine dominante Position ein. Der Spieler muss einerseits die grundlegenden Fähigkeiten sowie

²⁷¹ Eines des in Computerspielfachkreisen wohl bekanntesten Beispiels wäre das handlungsorientierte RPG *Diablo* (Blizzard/Sierra, 1997) und seine Nachfolger.

die besonderen Fertigkeiten der Spielfigur (Substruktur) in der Spielwelt beherrschen und andererseits diese mit der in der Spielwelt vorherrschenden Situation in Relation setzen.²⁷²

Ein Beispiel, das diesen Sachverhalt verdeutlicht, soll hier genügen. Der Spieler muss sich mit seiner Spielfigur den Weg durch eine labyrinthische Höhle mit vielen engen Gängen hindurchkämpfen. In einem der engen Durchgänge befindet sich ein Haufen voller scharfer Minen und am Ende des Gangs, sind mehrere Gegner zu erkennen. Zum Erreichen des Ziels, muss der Gang durchquert werden. Um den Weg dorthin unbeschadet zu überstehen, muss der Spieler sämtliche unterschiedliche Handlungsalternativen, die seine Spielfigur beherrscht, kennen. Der Spieler entscheidet sich, welche Eigenschaft oder Fähigkeit der Spielfigur nun geeignet wäre, um das Hindernis zu überwinden. Die von Backe entworfene Systematik der expliziten und impliziten kann auf die Quest „Oasis“ problemlos übertragen werden. Die explizite Mikrostruktur gibt aufgrund der Aufgabenstellung mehrere Zwischenziele vor. Gelange vom Hain (A) zum Ort an dem sich Harold's Herz befindet (B). Auf dem Weg dorthin muss ein *Dungeon* (C) durchquert werden. Befördere den besonderen Saft (Objekt X) von (A) nach (B), der Weg führt nur über (C), finde das Einreibmittel (Objekt Y) zwischen den Punkten (A) und (B). Der Hain (A) stellt in jedem Fall den Ausgangspunkt dar. Die Zwischenziele ergeben sich aus den unterschiedlichen Variationen der potentiellen Struktur. Wird vom Spieler Option 1 zur Bewältigung der Quest „Oasis“ in Betracht gezogen, muss er zuerst Objekt X von A nach B befördern. Der dazwischen liegende Weg entsteht nach Backes Systematik mittels substrukturellen Elementen der Spielwelt, also die für den Spieler zur Verfügung stehenden Eigenschaften und Fähigkeiten der Spielfigur. Entscheidet sich der Spieler für Option 2, muss ein Weg von A nach B beschritten werden, wobei wiederum substrukturelle Elemente vom Spieler koordiniert und strukturiert werden müssen, um den Bereich (C) unversehrt zu durchqueren. Objekt X muss jedoch erst zwischen den Punkten A und B, also im Bereich C gesucht und gefunden werden. Dadurch findet sich auf mikrostruktureller Ebene ein weiteres Zwischenziel, nämlich, dass für den positiven Abschluss von Option 2 das Einreibmittel (Objekt Y) zuerst gefunden werden muss.

Option 3 verlangt lediglich, Punkt B, also den Ort an dem sich Harold's Herz befindet, zu erreichen.

Option 4 gibt hier ein weiteres explizites Ziel mit einem Zwischenziel vor, die aus den vom Spieler vorgefundenen Elementen der Substruktur hervorgehen. Der Spieler muss in diesem Fall herausfinden, welche Eigenschaften oder Ausrüstungsgegenstände der Spielfigur geeignet wären, um Harold in Brand zu versetzen. Es gibt nur eine Möglichkeit Harold zu

²⁷² Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 360.

verbrennen, nämlich mit einer auf Feuer basierenden Waffe oder Gegenstand, wobei hier gleich die Produktion eines mentalen Abbilds vorausgesetzt wird. Der Spieler abstrahiert aus der Realität, indem er rezeptiv der Frage nachgeht: Mit welchem Gegenstand ist es möglich, ein Objekt in Brand zu versetzen? Die nahe liegende Antwort ist, Feuer.

Innerhalb der Mikrostruktur von *Fallout 3* kann der Spieler nicht nur aus den substrukturellen Fähigkeiten der Spielfigur einen Nutzen ziehen, sondern auch aus den substrukturellen Eigenschaften der Spielwelt, indem bsp. die im ersten Moment erscheinenden Hindernisse zum eigenen Vorteil gegen Kontrahenten ausgenutzt werden. Im zuvor erwähnten Beispiel mit dem Haufen voller scharfer Minen innerhalb des *Dungeons*, wäre es beispielsweise möglich, die Minen zu entschärfen, um diese anschließend gegen die Kontrahenten einzusetzen. Die unterschiedlichen Handlungsalternativen für Option 1, 2 und 3 können jedoch von einem gemeinsamen Ziel, nämlich gelange von A nach B, nivelliert werden. Backe analysiert die Mikrostruktur auf Basis des First Person-Shooters *Far Cry*, bei dessen Untersuchung er zu dem Ergebnis gekommen ist, dass jeder Ansatz theoretisch zum gleichen Ziel führt und jeder Lösungsansatz somit einen Entscheidungsmechanismus innerhalb der potentiellen Mikrostruktur bildet, wodurch „[...] spielerischer Erfolg und taktische Entscheidungen Mikrostrukturen mit mehreren Enden erzeugen, die ihrerseits als Selektoren für die Verzweigungen der Makrostruktur dienen.“²⁷³ Auf *Fallout 3* ist diese Erkenntnis nicht vollständig übertragbar. Zwar trifft diese Erkenntnis auf die ersten beiden möglichen Handlungsoptionen der Aufgabenstellung im Quest „Oasis“ zu, also entweder Harold den Saft oder das Einreibmittel auftragen, jedoch gestaltet sich die Mikrostruktur hier wesentlich komplexer als Spiele, die einen linearen Erzählstrang mit weitläufigeren spielerischen Handlungsmöglichkeiten vorgeben. Wenn sich der Spieler für die erste oder die zweite Option entscheidet, beeinflusst das einerseits den spielerischen und andererseits den erzählerischen Verlauf der Geschichte. Wird also die erste oder die zweite Option vom Spieler gewählt, um damit den Wünschen einiger NSCs der Spielumgebung nachzugehen, heißt das jedoch nicht, dass die getroffenen Entscheidungen nicht zu einem späteren Zeitpunkt revidiert werden könnte. Der Spieler kann nämlich nach Abschluss der Quest durch eine der beiden ersten Optionen, zu einem selbst gewählten Zeitpunkt an den Ort zurückkehren, um die Aufgabe fortzuführen. Das heißt er kann sich nachträglich dazu entscheiden, ob er Harold umbringt und damit den Verlauf der Geschichte ändert. Diese Form der Interaktionsmöglichkeiten ist zumeist nicht von den Autoren und Spieldesignern der Spielwelt vorgesehen. Vielmehr zeigen sich diese

²⁷³ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 364.

nicht vorgesehenen Handlungsalternativen erst durch eine intensive spielerische Betätigung durch den Spieler erkenntlich.²⁷⁴

6.3.3. Makrostruktur

Die erzählerischen Elemente der Sub- und die Mikrostruktur werden von der Makrostruktur zusammengehalten. In der näheren Untersuchung zur Makrostruktur fällt sofort auf, dass sich diese wesentlich komplexer gestaltet als die beiden anderen Ebenen. Hans Joachim Backe schildert diesen Sachverhalt folgendermaßen:

„Einerseits kann es sich dabei um ein Spiel zweiter Ordnung im engeren Sinn handeln, andererseits um nicht spielerische, narrative Strukturen. Die Makroebene gibt den Geschehnissen eines Spiels einen Kontext, und damit eine Motivation oder Erklärung.“²⁷⁵

Nach Backe werden auf der Ebene der Makrostruktur die spielerische Freiheit der Substruktur und die überlegten Vorgehensweisen des Spielers innerhalb der Mikrostruktur miteinander vereint.²⁷⁶ Dafür integriert er in seinem Modell die wesentlichsten erzähltheoretischen Konzepte, wodurch sich die für eine Geschichte relevanten Informationen auf der Ebene der Makrostruktur bewegen. Ganz gleich, ob sich die Makroebene einer völlig linearen Struktur, wie sie in Literatur und Film zu finden ist, bedient oder sich an einer verzweigten Struktur orientiert, wie der eines komplexen Computerspiels, so identifiziert Backe diese eindeutig als Text bzw. Hyperstruktur.²⁷⁷ Die nahezu unbegrenzte Freiheit der Substruktur sowie die unterschiedlichen Variationsmöglichkeiten der Mikrostruktur, werden auf der Makroebene durch eine strikte Struktur zusammengehalten. Außerdem bemerkt er, dass auf der Makrostruktur ein weiteres spieltheoretisches Element zu erkennen ist, *mimicry*- das Maskerade Element, was sich vor allem darin äußert, als dass sich der Spieler von Beginn an in einem Rollenverhältnis zur Spielfigur befindet.²⁷⁸ Die Ereignisse und Handlungen werden mittels Interaktion durch die Spielfigur erlebt und sind auf der Makroebene erzählerisch organisiert. Des Weiteren erläutert Backe in seinem Modell, dass auf der Makroebene die Freiheit zwischen unterschiedlichen Wahlmöglichkeiten sehr starr geprägt und vorstrukturiert ist, wodurch die Variationsmöglichkeiten, einer im Computerspiel erzählten Geschichte sehr übersichtlich strukturiert werden können. Backe verdeutlicht diesen Sachverhalt auf Basis von

²⁷⁴ Dieser Sachverhalt wird in der Diskussion um die Makrostruktur noch eingehend betrachtet.

²⁷⁵ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 364.

²⁷⁶ Vgl. ebda.

²⁷⁷ Vgl. ebda., S. 366.

²⁷⁸ Vgl. ebda.

Ereignissen in der Spielwelt (*Scripted Sequences*) oder aber Handlungen von NSCs, die nicht bewusst durch den Spieler ausgelöst werden.

In *Fallout 3* existieren nur einige dieser in der Spielwelt fest verankerten nicht beeinflussbaren Spielabschnitte. Ein Beispiel macht dies deutlich. Am Zugang zur Sklavenstadt befindet sich eine Figur, die den Avatar auffordert den Ort umgehend zu verlassen. Dem Spieler stehen nun im Dialog mit der Figur mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um sich trotzdem Einlass zu verschaffen. Entweder der Spieler zahlt dem NSC eine bestimmte Summe an Kronkoren oder dem Spieler gelingt es diesen zu überreden. Nachdem der erste Zugang durchquert worden ist und sich der Avatar in die Nähe des Haupttors der Sklavenstadt begibt, wird eine *Scripted Sequence* ausgelöst. Aus dem Haupttor der Stadt flüchtet ein unbewaffneter Sklave um Hilfe bettelnd vor einem Sklavenhändler, jedoch wird dieser aus sicherer Entfernung vom Sklavenhändler gewissenlos exekutiert. Diese Sequenzen dienen zum einen dazu, die Spielwelt zu beleben und diese für den Spieler glaubwürdig zu inszenieren und zum anderen kontextualisieren sie die Handlungen und die Erlebnisse des Avatars und damit auch die des Spielers. Mit den *Scripted Sequences* weist Backe auf einen wesentlichen Kernpunkt in der narrativen Rahmung von Computerspielen hin. Einerseits werden in diesen Sequenzen nicht nur Gefahren und Möglichkeiten der NSCs deutlich gemacht, in diesem Beispiel wird dem Spieler vermittelt, dass Sklavenhändler skrupellose Agenten der Spielwelt sind, die keine Gnade kennen und andererseits wird dadurch ein weiterer narrativer Einschub ausgelöst. Backe verdeutlicht dies indem er folgendes konstatiert:

„Diese Art der Teilhabe am Geschehen, die völlig auf narrative Einschübe verzichtet, bezieht den Spieler besonders intensiv in die Spielwelt und die darin vorstatten gehenden Ereignisse ein.“²⁷⁹

In *Fallout 3*, wird dem Spieler suggeriert, dass er die unbegrenzte Möglichkeit zur Interaktion in der Spielwelt erhält, jedoch ist dabei zu bemerken, dass der zentrale Erzählstrang stets einer linearen Ereignisabfolge von Aufgaben folgt. Die Quests folgen einer strikten Struktur, um die Hauptidee voranzutreiben. Die Mainquest wird von den Sidequests, die den Hauptidee um Informationen rund um die Erzählwelt erweitert, umgeben. Um jedoch während des Spielprozesses eine zentrale Geschichte zu vermitteln, muss der Spieler den Aufgaben der Mainquest nachgehen, wodurch eine verzweigt angelegte Struktur entsteht. In Bezug auf diesen Sachverhalt verweist Backe auf einen theoretischen Ansatz von Ryan, den

²⁷⁹ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 370.

sie als „the braided plot“ beschreibt.²⁸⁰ Ihre Theorie impliziert, dass sich die erzählerische Dimension in Computerspielen in mehrere Stränge zerlegen lässt. Der „braided plot“ zieht sich durch den zentralen Handlungsstrang. Im Vorfeld ist bereits dargelegt worden, dass sich die spielerischen Interaktionsmöglichkeiten in *Fallout 3* darin bemerkbar machen, dass Sidequests vom Spieler nach eigenem Ermessen an einem beliebigen Punkt im Spiel verfolgt werden können. Dadurch wird der Fort- bzw. Ausgang der Geschichte nicht sonderlich verändert, jedoch kann es dazu führen, dass der Schwierigkeitsgrad von folgenden mikrostrukturellen Zielen erhöht wird. Diese Form der Verknüpfung wird nach Backes dreigliedrigem Modell als „Effektstruktur“ bezeichnet.²⁸¹ In *Fallout 3* zeigen sich solche „Effektstrukturen“ erst nach dem Abschluss der gesamten Mainquest. Nachdem die letzte Aufgabe aus der Mainquest abgeschlossen worden ist, folgt eine Videosequenz, die über sämtliche Handlungen, Aufgaben, Missionen und abgeschlossenen Zielen des Spielers berichtet. Zum einen wird dadurch jedes Ereignis(Geschehen), das sich in der Spielwelt ereignet hat, protokolliert und zum anderen wird eines der möglichen erzählerischen Enden herbeigeführt. Dies soll in weiterer Folge exemplarisch dargestellt werden. Der Sidequest „Oasis“ ist kein wesentliches Element des zentralen Erzählstranges aus der Mainquest. Entscheidet sich der Spieler jedoch, diese Aufgabe anzunehmen, stehen ihm, wie bereits dargelegt, vier Varianten zum Abschließen der Aufgabe zur Verfügung. Die ersten drei Optionen üben nur eine „minimale“ Auswirkung auf das Ende der Geschichte aus, wenn sich der Spieler jedoch für Option 4 entscheidet (Harold einen schmerzhaften Tod bescheren, indem er in Brand versetzt wird), wird dadurch unmittelbar das Ende beeinflusst.²⁸²

Die von Backe ermittelten „Effektstrukturen“ führen demnach in *Fallout 3* dazu, ein variables Ende der Erzählhandlung durch die aktive Beteiligung des Spielers herbeizuführen. Jegliche Handlung des Spielers während der narrativen Rahmung kann sich zwar unmittelbar auf die Verbesserung des Avatars beziehen, im Falle eines Abschlusses von Option 4 aus dem Quests „Oasis“ erhält die Spielfigur Erfahrungspunkte und negatives Karma, jedoch kann sich jede Entscheidung einer Handlung auf den Ausgang der Geschichte auswirken. Wenn die Figur Harold vom Spieler in Brand versetzt wird, erfolgt in der finalen Videosequenz ein Abspann, in der der schmerzhaftes Tod von Harold durch einen Erzähler erörtert wird. Weiters werden in *Fallout 3* die vom Spieler individuell angepassten Eigenschaften der Spielfigur sowie dessen

²⁸⁰ Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University, 2001, S. 254.

²⁸¹ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 371f.

²⁸² Ein weiteres wesentliches Element, das ein Ende in *Fallout 3* herbeiführt ist das Karma Level, das in der Folge noch genauer untersucht werden muss.

Aussehen und Geschlecht ebenfalls dazu genutzt, den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen. In der Spielpraxis von *Fallout 3* bedeutet das: der Spieler entscheidet sich gleich zu Beginn, ob seine Spielfigur männlich oder weiblich sein soll, außerdem bestimmt er das Aussehen seines Avatars. Wenn der Spieler sich beispielsweise für eine gut aussehende weibliche Spielfigur entscheidet, kann er seiner Avatar nach dem ersten Levelaufstieg die Fähigkeit „Schwarze Witwe“ zuordnen, welche nur einer weiblichen Spielfigur zu Verfügung steht. Diese Fertigkeit erlaubt es dem Spieler auf männliche Figuren der Spielwelt im Dialog, einerseits einen größeren Einfluss auszuüben und andererseits eröffnen sich dem Spieler bessere Dialogoptionen mit männlichen NSCs der Spielwelt. Dadurch werden einerseits unterschiedliche Reaktionen von Figuren der Spielwelt gegenüber der Spielfigur erzeugt und andererseits wirkt sich dies auf den Verlauf der erzählten Geschichte aus.

Weiters erkennt Backe, dass in der Mikrostruktur eine explizite Wahl zwischen Alternativen getroffen werden kann, wodurch eine Verzweigung in ein anderes narratives Element bewirkt wird.²⁸³ Ein Beispiel dafür wäre der Schluss von *Fallout 3*. Die letzte Aufgabe der Mainquest beschäftigt sich mit dem Ziel eine Wasserreinigungsanlage mit dem Namen „Project Purity“ im „Jefferson Memorial“ zu reaktivieren, wodurch das gesamte Ödland und damit auch die gesamte Ostküste, wieder mit sauberem, unverstahltem Wasser, versorgt werden. Um jedoch „Project Purity“ aktivieren zu können, muss der Aufbereiter der Wasserreinigungsanlage manuell bedient werden, da er im vorangegangenen Kampf zwischen den zwei konkurrierenden Parteien stark beschädigt worden ist und dadurch einerseits der Selbstzerstörungsmodus aktiviert und andererseits lebensbedrohliche Strahlung freigesetzt worden ist. Der Spieler kann sich nun zwischen drei finalen Optionen entscheiden.

1. Der Spieler befiehlt Sarah Lyons, einem NSC, der die Spielfigur in dieser Mainquest begleitet, den Aufbereiter zu aktivieren.
2. Der Spieler entscheidet sich, seine Spielfigur zu opfern, indem er sie durch die Luftschleuse navigiert und die „Purity“ Maschine reaktiviert.
3. Der Spieler kann im „Jefferson Memorial“(Ort des Geschehens) solange verweilen, bis der Countdown des Selbstzerstörungsmodus auf Null fällt.²⁸⁴

Der Ausgang der Geschichte, richtet sich zum einen danach, welche dieser 3 Optionen gewählt worden ist und zum anderen, welche explizite Wahl zwischen Alternativen über den gesamten Spiel/Erzählverlauf getroffen worden sind. Nach Backe treten Selektion und Verzweigung getrennt voneinander auf, wodurch die Struktur über die Selektion zu einem

²⁸³ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S.373.

²⁸⁴ Vgl. Vault: The Fallout Wiki: [http://de.fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki]

beliebigen Zeitpunkt des Spiels erfolgt und sich erst später als Verzweigung auswirken kann.²⁸⁵ In der Spielwelt von *Fallout 3* lässt sich dieser Sachverhalt folgendermaßen erklären. Wenn sich der Spieler beispielsweise während des gesamten Spielverlaufs „böse“ verhält, die Spielfigur also vorwiegend mit destruktiven Charaktereigenschaften versieht und sich zudem für die erste Option aus der finalen Mainquest entscheidet, bedeutet das ein „worst case“ Szenario für den Ausgang der Geschichte. Wenn jedoch im finalen Quest unter den oben angeführten Bedingungen der Spieler sich für die zweite Option entscheidet, werden jegliche negativ ausgeübten Handlungen fast gänzlich nivelliert, da der Prozess der Selbstaufopferung in *Fallout 3* von den Autoren und Designern der Erzählwelt als übergeordnetes moralisches Paradigma allen Gutes integriert worden ist.

Dass dreigliedrige Strukturmodell von Backe kann zusammenfassend folgendermaßen beschrieben werden. In der Makrostruktur sind sämtliche narrative Elemente integriert, die dem Spieler sämtliche Motivationen für die Quest und zu erfüllenden Ziele erteilen. Diese werden auf der mikrostrukturellen Ebene für den Spieler in einem logisch-kausalen Zusammenhang präsentiert und nur durch die Substruktur kann der Spieler die Spiel/Erzählhandlung vorantreiben.²⁸⁶

6.4. Die Rolle des Spielers

Im Zentrum aller Spieltheorien steht die Beziehung zwischen Spieler und Spielfigur. In einem komplexen Computerspiel wie *Fallout 3*, muss die Funktion, in der sich der Spieler befindet, eingehender thematisiert werden. Die Computerspielforschung hat diesen Ansatz in den letzten Jahren unterschiedlich erörtert und die Beziehung zwischen Spieler und Spielfigur ist auf Basis von Theatertheorien analysiert worden. Dabei wird zumeist thematisiert, ob sich die Rolle des Spielers auf die eines (Schau)-Spielers oder die des Rezipienten bezieht, da prinzipiell vermutet wird, dass die Teilhabe am Geschehen der erzählten Welt durch den Spieler eine gewisse Parallele zum schauspielerischen Akt vorherrscht.²⁸⁷ Das Verhältnis zwischen Spieler und Avatar kann demnach zumeist als Schauspiel begriffen werden. Unter Miteinbeziehung von theaterwissenschaftlichen Ansätzen erweist sich im Vergleich mit Computerspielen ein Punkt als äußerst problematisch. Computerspiele setzen keine Zuseher voraus, in einem Theaterstück hingegen, in dem Schauspieler agieren, werden Zuseher vorausgesetzt. Dieser Gedanke kann unter Miteinbeziehung der Ritualforschung entkräftet

²⁸⁵ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008. S. 373.

²⁸⁶ Vgl. ebda., S. 375.

²⁸⁷ Dieser Ansatz findet sich mittlerweile fast in jeder wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Computerspiel, darunter Neitzel, Murray, Ryan, Frasca, Backe etc.

werden. Dabei wird Spiel und Ritual auf derselben Stufe angesetzt, wodurch beide Termini, Zuseher haben können, der Schauaspekt hingegen bezieht sich immer auch auf die Selbstwahrnehmung eines Schauspielers im Verhältnis zu seiner Rolle. Selbst in der Ritualforschung konnte die Frage, inwiefern Teilnehmer auch Zuseher sind und ob sich diese Gruppen voneinander klar abgrenzen lassen, nicht eindeutig beantwortet werden. Andreas Kotte hat in seinem Text „*Theaterwissenschaft- Eine Einführung*“ folgendes im Verweis auf das Ritual konstatiert: „Es kann eine Trennung in Agierende und Schauende vorliegen oder nicht.“²⁸⁸ Unter dieser Voraussetzung gerät der Schauaspekt in den Hintergrund, wodurch das Übernehmen einer Rolle in den Vordergrund gerückt wird. Kottes Ansicht zufolge, ist der Schauspieler auch immer sein eigener Zuseher.²⁸⁹ Dieser Ansatz ist jedoch nur dann von besonderem Interesse, wenn ein Differieren von der Selbstwahrnehmung des Schauspielers mit der Wahrnehmung durch den Zuseher thematisiert wird. Demzufolge gewinnt der Begriff Rollenspiel im Computerspiel eine größere Bedeutung, als die Bezeichnung Schauspiel. In der Computerspielforschung wird die Bezeichnung Rollenspiel als das Einfühlen einer vorgegebenen Rolle verstanden und gilt damit als integraler Bestandteil der Immersion. Der Spieler muss gegenüber seiner Spielfigur eine gewisse Haltung empfinden, die niemals mit einer vollständigen Identifikation gleichgesetzt werden darf und vielmehr der Metapher „Sich dem Spiel ausliefern“ entspricht. Um den Avatar erfolgreich durch die Spielwelt zu lenken, muss der Spieler wie ein Schauspieler nicht mit allen Handlungen, die die Rolle der Spielfigur vorschreibt, einverstanden sein und sich selbst damit identifizieren müssen. Die Verwendung des Begriffs Rollenspiel wird als Bezeichnung für Vertreter des Role playing Game herangezogen. Das Übernehmen einer Rolle erlebt hier eine übergeordnete Relevanz. Außerdem lebt das RPG-Genre von einem detaillierten Regelwerk, das den Unterschied zwischen anderen Genres deutlich markiert.

6.4.1. Das Charaktersystem in Fallout 3

In *Fallout 3* wird ein Regelwerk herangezogen, das dem Spieler ein auf Charakterstatistiken basierendes System vorschreibt. Das Charaktersystem wird in diesem Kapitel etwas ausführlicher vorgestellt, da es ein Grundmodell für das Verständnis in der Beziehung zwischen Spieler und Avatar ist. Jeder Agent der Spielwelt wird durch Eigenschafts- und Fähigkeitswerte bestimmt. Für jede physische Handlung der Spielfigur werden dessen Eigenschaften und Fähigkeiten miteinbezogen. Die Eigenschaften sind in Zahlenwerten angegeben, es finden sich aber auch Spezialisierungen, die zumeist in den Eigenschaftswerten

²⁸⁸ Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*. Köln: Böhlau, 2005, S. 159.

²⁸⁹ Ebda. S.117.

ihren Ausdruck finden, wodurch beispielsweise die Fähigkeit zum Einsatz von Waffen oder der Umgang mit Werkzeugen geregelt wird. Die Eigenschaften und Fähigkeiten vom Spielcharakter sind dynamische Werte, die durch das Sammeln von Erfahrungspunkten verbessert werden können.

Das Charaktersystem von *Fallout 3* gliedert sich in eine primäre Statistik (primary statistics), sekundäre Statistik (derived statistics), Fertigkeiten (skills) und Extras (perks).²⁹⁰ Die Primäre Statistik wird durch das so genannte S.P.E.C.I.A.L. System definiert. Jeder Letter steht hier für eine individuelle Eigenschaft.

Strengh (Stärke), **Perception** (Wahrnehmung), **Endurance** (Ausdauer), **Charisma** (Charisma), **Intelligence** (Intelligenz), **Agility** (Beweglichkeit), **Luck** (Glück). Dem Spieler stehen zu Beginn 5 Punkte zur Verfügung, die er nach eigenem Wünschen, seinem Avatar zuordnen kann. Die Attribute können nicht niedriger als 1 und auch nicht höher als 10 eingestuft werden.



Abb. 14: Die S.P.E.C.I.A.L Statistik in *Fallout 3*

Die sekundäre Statistik (derived Statistics) ist ein Charakterwert, der Auskunft über spezialisierte Attribute aus der primären Statistik (primary statistics) erteilt und auch nicht direkt von der Wahl des Spieler beeinflusst wird.

²⁹⁰ *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008).

Die Fertigkeiten (skills) bestimmen spezielle Fähigkeiten der Spielfigur, die für verschiedene Handlungen unterstützend wirken und in der Sub- und Mikrostruktur ihre Anwendung finden. Der Spielfigur stehen 13 Skills zur Verfügung, die sich in Kampf-, Aktiv- und Passivfertigkeiten unterteilen.

Combat skills: Big Guns, Energy Weapons, Explosives, Melee Weapons, Small Guns, Unarmed

Active skills: Lockpick, Medicine, Repair, Science, Sneak

Passive skills: Barter, Speech²⁹¹

Fertigkeiten schlagen sich ebenfalls in Zahlenwerte nieder und diese bewegen sich auf einer Punkteskala zwischen 1 und 100. Zu Beginn kann der Spieler seinem Avatar 3 Fertigkeitstags zuordnen, die einer spezifischen Eigenschaft jeweils ein 15 Punkte Plus gewährt.



Abb. 15: Fertigkeiten in Fallout 3

Extras (perks) sind Spezialisierungen, die der Spielfigur spezielle Fähigkeiten ermöglichen. Die meisten Extras können durch einen Levelaufstieg erworben werden, andere hingegen können nur durch das Abschließen von Haupt bzw. Sidequests als Belohnung von Figuren der Spielwelt entgegen genommen werden. Beispielsweise trifft die Spielfigur im Sidequest „Blood Ties“ auf eine Untergrundbewegung, die sich ausschließlich von menschlichem Blut ernährt. Nach positiver Bewältigung der Sidequest, kann die Spielfigur mit dem Auftraggeber

²⁹¹ Vault: The Fallout Wiki: [http://de.fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki]

(sofern dieser am Leben gelassen wurde) abermals in einen Dialog eintreten. Im Gespräch kann der Spieler diejenigen Optionen auswählen, die die Spielfigur in die Gebräuche der Untergrundbewegung einführen, um vom Auftraggeber das Extra „Blutfresser“ zu erhalten. Dieses Extra ermöglicht es der Spielfigur Blutpakete zu trinken, um damit Lebenspunkte zu regenerieren. Dadurch werden die sub- und mikrostrukturellen Elemente unmittelbar beeinflusst. Außerdem stehen der Spielfigur auch Extras zur Verfügung, die sich in Zahlenwerten auf die Grundstatistik sowie den Fertigkeiten niederschlagen und lediglich durch einen Levelaufstieg erworben werden können. Ein Beispiel wäre das Extra „Waffenfreak“ mit dem die Spielfigur eine Verbesserung der Fertigkeiten „Kleine Waffen“ und „Reparieren“ um jeweils fünf Punkte erhält.²⁹²

Dieses Regelwerk grenzt offensichtlich an der Schwelle zwischen Simulation und Rollenspiel, da zum einen, eine Möglichkeit zur Beschreibung der Figur entsteht, die dem Spieler gewisse Parameter vorgibt und zum anderen immer eine Kopplung zwischen den im Spiel verwendeten Zufallswerten und der Spanne von selbst gewählten Zahlenwerten vorgefunden werden können. Das heißt, das gerade in der Betrachtung des Charaktersystems von *Fallout 3* eine Dichotomie zwischen freiem Rollenspiel und regelorientierten Spielsystem vorliegt. Die wesentliche Aufgabe des Spielers besteht darin, sich über die Verhältnisse im Spielsystem bewusst zu werden, was einerseits durch die Simulationsumgebung gewährleistet wird und andererseits, wird diese immer von einem Regelwerk umgeben. Darüber hinaus bewegt sich das Spiel, wie bereits gezeigt worden ist, innerhalb eines bestimmten vorgegebenen Erzählrahmens, weshalb der Spieler stets darauf achten muss, dass sich jede Entscheidung, unmittelbar auf die Spielfigur auswirken kann und dass sich innerhalb des Regelwerks mögliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Diese Tatsachen bilden die Ausgangslage für eine Opposition zwischen Rollenspiel, in dem der Spieler seine Figur an die Gesetze der Spielumgebung und einer vermittelten Geschichte anpasst und einem freien Spiel, das den Spieler dazu auffordert, die Grenzen und Regeln der Spielwelt auszuloten. Damit die Rolle und Funktion des Spielers in *Fallout 3* detaillierter untersucht werden kann, werden in der Folge Konzepte untersucht, die die Beziehung zwischen Spieler und Avatar im Computerspiel klären.

6.4.2. Konzept 1: Das Verhältnis zwischen Spieler und Avatar

Der Spieler ist sich dessen bewusst, dass er nicht die Figur auf dem Bildschirm ist, jedoch baut er im Verlauf des Spiels zur Figur ein Verhältnis auf, indem er zum einen Emotionen für

²⁹² *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)- Charaktersystem.

diese entwickelt und zum anderen versucht, sich in dieses einzufühlen. Hier lässt sich eine Ähnlichkeit zu linear-narrativen Computerspielen erkennen, in denen die Spielcharaktere umfassend fiktional von einem Autor ausgestaltet werden und ein großes Eigenleben entwickeln, dass sich vor allem daran erkennen lässt, dass deren Entscheidungen, nicht den typischen Verhaltensweisen des Spielers entsprechen. Britta Neitzel vergleicht das Verhältnis zwischen Spieler und Avatar mit dem Punkt *Self Identification* aus der Startheorie, welche sich mit den Prozessen der Identifizierung im Kino beschäftigt.

„*Self Identification* im Kino ist ein mentaler Prozess. Die Zuschauerin vergleicht die Situationen, die im Kino gezeigt werden, mit Situationen ihres Lebens. Im Computerspiel kann diese Art der Selbstidentifizierung wörtlich genommen werden. Um ein Spiel zu spielen begibt sich die Spielerin in die Situation des Avatars.“²⁹³

Der Spieler versetzt sich also in die Rolle der Spielfigur und begleitet den Avatar durch bestimmte Herausforderungen, indem z.B. Rätsel gelöst werden, um in der Folge, den Handlungsverlauf sowie dessen Charakterentwicklung mitzuverfolgen. Der Spieler übernimmt die Position eines Helfers für die Spielfigur und leitet diese in den Spielsequenzen durch bestimmte Aufgaben, innerhalb der narrativen Einschübe aber kann weder ein Einfluss auf die Entscheidungen des Avatars genommen, noch dessen Verhaltensweisen beeinflusst werden. Diese Form der Beziehung zwischen Spieler und Avatar lässt sich vorzugsweise in Adventurespielen erkennen.

6.4.3. Konzept 2: Identität und Identifikation mit dem Avatar

In der Computerspielforschung wird häufig davon ausgegangen, dass Spieler vollständig von den Figuren auf dem Bildschirm abstrahieren.²⁹⁴ Diesen Standpunkt hat Gonzalo Frasca mit einem Vergleich zwischen Avataren und Figuren linearer Erzählmedien erläutert und dabei hat er sich auf die Einschätzung eines Spieldesigners gestützt.

„When you play a game 10.000 times, the graphics become invisible. It's all impulses. It's not the part of your brain that processes plot, character, story. If you watch a movie, you become the hero- Gilgamesh, Indiana Jones, James Bond, whomever. The kid says, I want to be that. In a game, Mario isn't a hero. I don't want to be him; he's me. Mario is a cursor.“²⁹⁵

²⁹³ Neitzel, Britta: „Wer bin ich? Thesen zur Avatar- Spieler Bindung.“ In: Neitzel, Britta/Kopp, Matthias (Hg.): „*See? I'm real...*“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster.: Lit Verlag, 2004. S. 204.

²⁹⁴ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S.332.

²⁹⁵ Rob Fullop, zitiert nach Frasca, Gonzalo: „Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousnessraising.“ S. 2, zitiert nach Neitzel, Britta: „Wer bin ich? Thesen zur Avatar- Spieler Bindung.“ In: Neitzel, Britta/Kopp, Matthias (Hg.): „*See? I'm real...*“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster.: Lit Verlag, 2004, S. 196.

Diese Aussage zeigt, dass hier vor allem die Frage nach der Identität aufgeworfen wird. Der Spieler begibt sich in die mentale Lage der Spielfigur, wodurch die Spielfigur Position eines digitalen Werkzeugs des Spielers einnimmt.²⁹⁶ Diese Ansicht vertritt auch Britta Neitzel, indem sie folgendes konstatiert hat:

„Werkzeuge werden benutzt um Objekte zu manipulieren. Sie eröffnen die Möglichkeit, Handlungen auszuführen, die ohne sie nicht ausgeführt werden können. [...] Die digitalen Werkzeuge nun werden benutzt, dass sie Handlungen ermöglichen, die ohne sie nicht möglich wären, wobei der Handlungsraum einer Benutzerin über den realen Raum hinaus in den gemeinhin virtuell genannten Raum ausgeweitet wird, dieser aber durch den Vollzug der Handlungen durchaus Realität für die Benutzerin gewinnt.“²⁹⁷

Sobald die Mechanismen und Regeln des Spiels beherrscht werden und die Relevanz von Agenten und Objekten in der Spielwelt geklärt ist, verliert die grafische Darstellung und damit auch die Abbildungsfunktion an Bedeutung.²⁹⁸ Vom Spieler werden nicht mehr die Objekte und Agenten selbst wahrgenommen, sondern er abstrahiert automatisch auf ihre Funktion hin. Dabei dient die Spielfigur dem Spieler als Werkzeug, wodurch es ermöglicht wird, Objekte in der Spielwelt zu manipulieren. Dieser Effekt kann aber erst nach einer gewissen Lernphase eintreten und bezieht sich damit primär auf die Spielhandlungen des Spielers.

6.4.4. Konzept 3: Identität von Spieler und Avatar

Das Konzept beschreibt die Vorstellung, der Avatar sei die Manifestation des Spielers in der Spielwelt. Das Konzept Identität von Spieler und Avatar setzt jedoch voraus, dass der Spieler die Existenz und Präsenz der Spielfigur in der Spielwelt als gegeben hinnimmt. Der Spieler ist sich dessen bewusst, dass er nicht die Spielfigur ist, tut aber so, als ob er es sei. Chris Klug konstatiert, dass das Übernehmen der Identität einer Spielfigur, einer Erweiterung kindlicher Nachahmungsspiele entspricht. „People like stories; when they play games, part of what they do is play a grown-up version of pretend.“²⁹⁹ Diesem Urteil nach zufolge, entspricht die Beziehung zwischen Spieler und Avatar dem Akt der Nachahmung, wodurch die Frage der Identität während des Spielprozesses in den Hintergrund gedrängt wird, da der Akt der

²⁹⁶ Vgl. Neitzel, Britta: „Wer bin ich? Thesen zur Avatar- Spieler Bindung.“ In: Neitzel, Britta/Kopp, Matthias (Hg.): „See? I'm real...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster.: Lit Verlag, 2004, S. 197.

²⁹⁷ Ebda.

²⁹⁸ Ebda.

²⁹⁹ Klug, Chris: „Implementing Stories in Massively Multiplayer Games.“ In: *Gamasutra*.

Nachahmung in dieser Situation als primäre Motivation für den Spieler wahrgenommen wird und dieser sich in der Folge als Personalunion in der Spielwelt begreift.

6.4.5. Die Spieler- Avatar Bindung in Fallout 3

Konzept 1 ist in der Spielwelt von *Fallout 3* nicht von besonderer Relevanz, da der Spieler zum einen die Spielfigur nach seinen Vorstellungen gestalten kann, dabei das Geschlecht und Aussehen der Spielfigur bestimmt und dessen Fähigkeiten, Eigenschaften nach seinen Wünschen anpasst und zum anderen weil die Spielfigur während der narrativen Rahmung kein Eigenleben entwickelt. Entscheidungen und Verhaltensweisen werden stets vom Spieler selbst in der Mikrostruktur und Makrostruktur gewählt. In *Fallout 3* liegt vielmehr eine Kombination zwischen den Konzepten 2 und 3 zugrunde. Die Visualisierung des gesamten Geschehens erfolgt durch die Augen des Avatars, das nur durch einen bewussten Wechsel des Spielers in die *Third Person* Perspektive, also den Blick über die Schulter, und den Kamerafahrten des rundenbasierten Modus, dem integrierten Modus V.A.T.S. aufgebrochen wird, wodurch ein großes Potential zur Evokation einer Personalunion zwischen Spieler und Spielfigur ermöglicht wird. Sobald der Spieler die Mechanismen des Spiels und die Bedeutung/Relevanz von Objekten und Agenten der Spielwelt erkannt hat, verlagert sich die Perspektive auf die Spielfigur. Die Differenz zwischen Spieler und Spielfigur wird aufgehoben und der Avatar wird zum digitalen Werkzeug des Spielers. *Fallout 3* illustriert dieses Prinzip ausgezeichnet, da das personalunione Verhältnis von Spieler und Spielfigur gleich zu Beginn der Erzählhandlung eingebettet worden ist. Die Geschichte beginnt mit einem Erzähler aus dem Off, der über die vergangenen Ereignisse des großen Krieges erzählt. Die letzten Überlebenden der Postapokalypse haben sich in den Vaults verbarrikadiert. Die Überleitung auf das Spielgeschehen erfolgt durch eine Videosequenz, die den Verschluss von Vault 101 demonstriert und mit folgenden Worten beendet wird: „It was here, you are borned, it is here, because in Vault 101, no one ever enters and no one ever leaves.“³⁰⁰

Der Spieler „erblickt das Licht der Spielwelt“, während der Geburt seines Avatars. Die erste Figur, also den ersten NSC, den der Spieler durch die Augen des Avatars erblickt, ist der Vater der Spielfigur, namens „James“, der seinen Blick quasi direkt auf den Spieler richtet und ihm gleich zu Beginn folgende Frage stellt: „Bist du ein Junge oder ein Mädchen?“³⁰¹ Danach muss vom Spieler, das Geschlecht der Spielfigur ausgewählt werden. Dies demonstriert, dass die Erschaffung der Spielfigur, also die Wahl des Geschlechts, Aussehen etc., in die narrative Rahmung eingebettet worden ist und der Spieler währenddessen immer

³⁰⁰ *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)

³⁰¹ Ebd.

persönlich von den NSCs angesprochen wird, wie z.B. von der Figur James: „Ich bin dein Papa.“ Nachdem der Spieler sein Geschlecht und sein späteres Aussehen bestimmt hat, folgt eine weitere Sequenz, die ein Jahr nach der Geburt seiner Spielfigur angesiedelt ist. Der Spieler befindet sich nun in einem Laufstall, in dem er sich über die grundlegende Steuerung, also die Fortbewegung in der Spielwelt, vertraut macht. Hier erlernt er seine ersten Schritte und muss auch gleich seine erste große Aufgabe bewältigen, die darin besteht, das Laufstallgitter zu öffnen. Eine weitere Pointe in dieser Sequenz findet sich in der Erforschung des Kinderzimmers. In einer offensichtlichen Spielkiste kann vom Spieler ein Bilderbuch mit dem Titel: „Du bist S.P.E.C.I.A.L.“ gefunden werden. Dieses Buch ist einerseits ein narratives Element, durch das die Erzähl- und Spielwelt authentisch präsentiert wird und andererseits dient es dem Spieler dazu, die ersten Attribute auf die Primäre Statistik der Spielfigur zu verteilen. Es folgt eine Raffer mit dem Insert „9 Jahre später“. Hier nimmt der Spieler am 10. Geburtstag der Spielfigur teil. Dabei überreicht der Aufseher der Vault 101 dem Avatar einen wesentlichen Gegenstand der Spielwelt von *Fallout 3*, den so genannten Pip-boy 3000. In jeder dieser Eingangssituationen wird die Differenz zwischen Spieler und Avatar aufgelöst, da sämtliche angetroffenen NSCs einen persönlichen Bezug zur Spielfigur und damit zum Spieler herstellen, weshalb sich der Spieler mental bereits in der Rolle der Spielfigur sieht. Der Spieler weiß zwar, dass er nicht die Spielfigur ist, tut aber so, als ob er es sei. Einerseits verfällt der Spieler dabei in einen Akt der Nachahmung und andererseits wird die Identität der Spielfigur vom Spieler selbst erstellt, wodurch sich der Spieler sofort in die Situation des frisch geborenen Bewohners von Vault 101 einfühlt und der Avatar lediglich auf seine Funktion hin, nämlich als digitales Werkzeug zu dienen, reduziert wird. Der Avatar wird damit zum virtuellen Körper des Spielers in der freien Simulationsumgebung. James Paul Gee, der sich dem Computerspiel auf kognitionspsychologischer Ebene annähert spricht in dieser Hinsicht von einem Prozess, den er als „embodiement“ bezeichnet:

„So ‘embodied’ means, form me, ‘in the body’ and/or ‘in the mind.’ [...] When I talk about a person’s embodied experiences in the world (virtual or real), I mean to cover all the perceptions, actions, choices, and mental simulations of action or dialogue.”³⁰²

Gee setzt hier die erlebten Erfahrungen aus der Realität mit denen aus der virtuellen Welt auf derselben Ebene an. Der Spieler liefert sich der Spielwelt mental aus, erlebt Ereignisse und entscheidet über Handlungen, weshalb sich die Charakteridentität des Avatars auflöst und die Spielfigur auf ihre Funktion hin, ausgeweitet wird. Der Pip-boy 3000 wird während der

³⁰² Gee, James Paul: *What Video Games have to teach us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave MacMillan, 2003, S. 82.

Spielsequenz am Handgelenk des virtuellen Körpers angebracht und dient dem Spieler in weiterer Folge als Interface, das sämtliche Informationen über Status, Ausrüstung, Aufträge etc. der Spielfigur und damit dem virtuellen Körper beinhaltet. Dieser Gegenstand kann dem Regelwerk der Simulationsumgebung zugeordnet werden, da wie bereits dargelegt worden ist, die Entwicklung des Charakters und alle notwendigen Informationen zum Zustand des Avatars abgerufen werden können.

Ein weiterer Aspekt der sich im Verlauf des Spielgeschehens eröffnet, ist die Rekrutierung von anderen NSCs, die der Spielfigur folgen, und die der Spieler ebenfalls in gewisser Weise kontrollieren kann. Rekrutierte NSCs gelten hier jedoch nur als begleitende Vehikel und nehmen keine wesentliche Funktion im Fortschritt der Erzählung ein. Außerdem steht dem Spieler lediglich nur eine Spielfigur zur Verfügung mit der Handlungen und Entscheidungen innerhalb der erzählerischen Dimension getroffen werden kann, womit der Fokus des Spielers automatisch auf die Hauptspielfigur gerichtet wird.

6.5. Möglichkeiten der Einflussnahme in *Fallout 3*

Bis zu diesem Punkt haben die dargelegten Beispiele demonstriert, dass in *Fallout 3* eine ganze Reihe unterschiedlicher Handlungsalternativen existieren, die der Spieler bewusst durch interaktive Teilnahme beeinflussen kann und die sich in der Folge auf die Makrostruktur auswirken können. Aber vor allem in der Verknüpfung von Erzähl- und Spielelementen hat sich gezeigt, dass Entscheidungen in *Fallout 3* hinsichtlich auf Ursache und Wirkung in den Dialogen mit Figuren der Spielwelt nicht eindeutig vorhersehbar sind. Der Spieler kann zwar das Gespräch nach seinen Wünschen leiten, nicht jedoch offen zwischen den einzelnen Möglichkeiten entscheiden. Eine andere Art der Beeinflussung der Makrostruktur ergibt sich aus der Leistung des Spielers, bei der er sich weder über die Beeinflussung noch über die Konsequenzen seiner Handlungen bewusst sein muss. Dabei kann das Ergebnis aus einer vollbrachten Leistung des Spielers einen Einfluss auf das Spielgeschehen ausüben, wie z.B: im Quest „Oasis“, in dem mehrere Problemstellungen thematisiert werden und jeweils mit einer entsprechenden Lösung abgeschlossen werden können. Außerdem können Lösungen sich in Hauptziele und optionale Ziele unterteilen, bei denen ein spielerischer Erfolg aller Ziele, eine andere Konsequenz einnimmt, als Teilerfolge. Schließlich kann sich auch die Entwicklung des Avatars auf die Makrostruktur auswirken, was weder als Entscheidung, noch als Leistung klassifiziert werden kann. Beispielsweise hat die Wahl des Geschlechts, Auswirkungen auf die eingenommene Rolle sowie den spielerischen Handlungsalternativen. Gerade in *Fallout 3* spielen Entscheidungen, die sich auf

die Gestaltung der Spielfigur beziehen, eine wesentliche Rolle. Dies kann auf Basis des Charaktersystems in Verbindung mit der Simulationsumgebung deutlich untersucht werden. Die Reaktion von NSCs in *Fallout 3* ist zum einen von den Statistiken des Avatars abhängig und zum anderen über Dialogoptionen, die vom Spieler ausgewählt werden einen wesentlichen Einfluss auf den Fort- und Ausgang der Geschichte aus. In dieser Hinsicht sind die Kombination aus S.P.E.C.I.A.L. Statistik und Fertigkeiten (skills) von wesentlicher Relevanz. „Charisma“ und „Intelligenz“ sowie die Fertigkeiten „Sprache“ und „Feilschen“ beeinflussen die Reaktion der NSCs und bestimmen inwiefern die Figuren der Spielwelt der Spieler gegenübertreten. Eine hoch „gelevelte“ Kombination aus „Intelligenz“ und „Sprache“ beeinflusst unmittelbar, welche Dialogoptionen dem Spieler zur Verfügung stehen, und inwiefern eine Erfolgchance bestehen könnte (Erfolgchancen werden für die jeweilig entwickelte Spielfigur in % abhängig von den Charakterstatistiken bemessen), eine Problemstellung im Dialog zu lösen. Ein Beispiel soll hier genügen. Eine Spielfigur, deren Charaktereigenschaften hauptsächlich auf „Stärke“ und Kampffertigkeiten ausgelegt sind, kann in jeder Situation nur einige wenige, eindeutige oder aggressive Sätze produzieren, während eine Figur, deren Statistik auf „Intelligenz“, „Sprache“ und „Feilschen“ optimiert worden ist, wesentlich mehr subtilere Sätze formulieren kann und damit auch mehrere Möglichkeiten zur Interaktion im Dialog hat. Außerdem beeinflussen sowohl das Geschlecht als auch die moralische Haltung, das „Karma“, die Möglichkeit der Einflussnahme auf NSCs.³⁰³ Gerade diese Punkte haben gezeigt, dass die Interaktionsmöglichkeiten mit NSCs ein Folgeeffekt der individuellen Gestaltung von Avatareigenschaften ist. Hans Joachim Backe hat in diesem Zusammenhang ein dreiteiliges Modell vorgeschlagen, nach dem die Möglichkeiten zur Einflussnahme auf die Makrostruktur narrativ strukturierter Spiele eingeordnet werden können. Er hat eine Unterteilung in Entscheidung, Leistung und Avatar getroffen.³⁰⁴ Zum einen handelt es dabei um ein theoretisches Modell, in die praktisch jedes Spiel eingeordnet werden kann und zum anderen kann durch die von ihm getroffene Unterscheidung, die Komplexität aus der Beziehung zwischen Spieler und Avatar innerhalb der Simulationsumgebung etwas entschärft werden. Zum Abschluss wird eine Systematik dargestellt, in deren Zentrum die verschiedenen Einflussmöglichkeiten stehen, wodurch es ermöglicht wird zu demonstrieren, wie sich Entscheidung, Leistung und Avatareigenschaften

³⁰³ Backe hat diesen Sachverhalt schon vor einigen Jahren am ersten Teil der *Fallout* Serie thematisiert. Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 379.

³⁰⁴ Vgl. ebda., S. 380ff.

in Kombination auf den Fort- und Ausgang der narrativen Dimension von *Fallout 3* niederschlagen.

6.5.1. Entscheidung

Hans Joachim Backe definiert diesen Punkt folgendermaßen:

„Das Einflussmerkmal „Entscheidung“ bezeichnet die Veränderung der Makrostruktur durch die bewusste Wahl zwischen Alternativen. Die Wahl kann auf zahlreiche verschiedene Arten erfolgen, beispielsweise innerhalb eines Gesprächs, über ein Interface[...] oder durch das Einschlagen eines Weges oder Pfads.“³⁰⁵

Während Backe in seiner Definition ein Muster für eine große Bandbreite an Computerspielen entworfen hat, in dem er gezeigt hat, dass die meisten linear-narrativen Computerspiele nur ein oder zwei Einflussmerkmale verwenden, kann in *Fallout 3* eine Kombination aus allen Entscheidungsarten vorgefunden werden. Einerseits ist es möglich Entscheidungen bereits während eines Dialogs zu treffen, andererseits kann eine Entscheidung erst später getroffen werden. Da der Spieler ständig mit dem Interface konfrontiert ist, hat er die Möglichkeit Entscheidungen auch an irgendeinem beliebigen Zeitpunkt des Spiels zu treffen, da das Spielgeschehen in *Fallout 3* keiner strikten Chronologie folgt. Außerdem beschränken sich die Möglichkeiten nicht immer nur auf eine Wahl, sondern es können auch parallel getroffene Entscheidungen existieren. Entscheidend ist hier nur, dass die Wahl zwischen den möglichen Alternativen, dem Spieler sehr deutlich dargelegt werden, damit gleich im Vorfeld eventuelle Konsequenzen durch den Spieler erahnt werden können. Es ist bereits dargelegt worden, dass die Wahl zwischen Alternativen, deren Entscheidungen Konsequenzen mit sich ziehen, im aufeinander einwirkenden Bereich von Mikro- und Makrostruktur stattfindet. Dem Spieler stehen mehrere Alternativen zur Verfügung, wobei ihm bei jeder Wahl bewusst sein muss, dass sie im Fort- und Ausgang der Geschichte einen Einfluss ausüben können und auch in ihren Konsequenzen auf der makrostrukturellen Ebene einen rückwirkenden Einfluss auf mikrostrukturelle Elemente einnehmen. Als Beispiel kann hier die umstrittene Sidequest „Die Kraft des Atoms“ (The Power of the Atom) dienen.³⁰⁶

Sobald der Spieler die Mainquest „Der Tritt in seine Fußstapfen“ begonnen und sich in Moriartys Saloon der Stadt Megaton begeben hat, um die notwendigen Informationen über den Verbleib des Vaters zu erhalten, begegnet er in der Schenke der Figur Mr. Burke. Dieser bittet den Spieler/ die Spielfigur um einen Gefallen. Im Zentrum der Stadt befindet sich eine

³⁰⁵ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 380.

³⁰⁶ Moral Choice in the virtual World

Atombombe, die noch intakt ist und für die Siedler von Megaton als eine Art Relikt gilt, wodurch sich eine Art religiöse Gemeinschaft um sie herum gebildet hat. Mr. Burke, ein elitärer und skrupelloser Bewohner des wohlhabenden Tenpenny Towers, wünscht sich im Auftrag des Besitzers Elistar Tenpenny, dass die Siedlung Megaton mit all ihren Bewohnern, in Schutt und Asche gelegt wird. Dem Spieler steht es nun offen, ob er den Auftrag von Mr. Burke mit Wohlwollen entgegenkommt, seine Obsessionen für verrückt erklärt und den örtlichen Sheriff Lucas Sims über das Vorhaben von Mr. Burke aufklärt, um ihn zur Rechenschaft zu ziehen, oder ob er den Auftrag vorerst ignoriert und diesen erst später wieder aufnimmt. Der Spieler kann von jeder Wahl in Form einer Belohnung profitieren, wodurch sich die Entscheidung auf der Makroebene unmittelbar auf die Mikroebene auswirkt. Die Entscheidung, Mr. Burkes Anliegen entgegenzukommen, hat langfristig zur Folge, dass niemand in Megaton den atomaren „Supergau“ überlebt, wodurch in der Mikrostruktur die Unmöglichkeit beeinflusst wird, auch nur mit einem NSC der Stadt wieder in Kontakt treten zu können, um beispielsweise neue Aufträge zu erhalten.³⁰⁷ Der positive Nebeneffekt, der sich für den Spieler dadurch offenbart ist, dass er eine luxuriöse Wohnung im Tenpenny Tower, haufenweise Kronkorken, Erfahrung und negatives Karma erhält.



Abb. 16: Das Zentrum der Siedlung Megaton mit all ihren Objekten und Aktanten

³⁰⁷ Zu erwähnen wäre jedoch, dass ein NSC, Moira Brown, die atomare Katastrophe überlebt, aber nur aus dem Grund, da sie sich zum gegebenen Zeitpunkt nicht in der Stadt befunden hat. Dies ist ein von den Autoren und Spieldesignern vorgeschriebenes narratives Element.



Abb.17: Die Zerstörung Megaton's wird vom Tenpenny Tower aus mitverfolgt.

6.5.2. Leistung

„Das Einflussmerkmal „Leistung“ bezeichnet die Veränderung der Makrostruktur durch das Erreichen oder Verfehlen bestimmter optionaler Ziel innerhalb der Mikrostruktur.“³⁰⁸

In *Fallout 3* existieren neben expliziten Zielen, deren Abschluss notwendig ist, um den Erzählstrang fortzuführen, auch optionale Ziele. Werden optionale Ziele vom Spieler ignoriert, kann der Abschluss einer Aufgabe in einem Teilsieg resultieren, da ein völliger Sieg nur durch Abschluss aller Ziele erreicht werden kann. Die Spielerleistung bewegt sich nach Backe auf der sub- und mikrostrukturellen Ebene, da sich die Leistung des Spielers über seinen weiteren Fortschritt in der Spielwelt durch gesetzte Zwischenziele mit den Mitteln der Substrukturebene entscheidet, wodurch Einflussmöglichkeiten der Mikrostruktur ausgegeben werden und in der Folge wirkt sich dies auch auf die Makrostruktur aus.

6.5.3. Avatar

„Das Einflussmerkmal ‘Avatar‘ bezeichnet die Veränderung der Makrostruktur durch Wahl oder Gestaltung des oder der gespielten Charaktere.“³⁰⁹

Die Entscheidung, einen Avatar am Beginn des Spiels nach den eigenen Wünschen zu erschaffen, sowie der Möglichkeit, die Fähigkeiten und Eigenschaften des Avatars selbst zu

³⁰⁸ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 381.

³⁰⁹ Vgl. ebda., S. 382.

bestimmen, ist für Backe ein wesentliches Element, dass ein Veränderung der Makrostruktur herbeiführt. Eine weitere Besonderheit des Einflussmerkmals „Avatar“ ist nach Backe, „[...]die Beurteilung dessen Verhalten durch NSCs.“³¹⁰ Die Spielwelt von *Fallout 3* bewertet sämtliche Handlungen der Spielfigur/des Spielers auf einer moralischen Skala, weshalb in weiterer Folge noch näher darauf eingegangen werden muss.

6.5.4. Die Moral von *Fallout 3*

Der Spielerfolg in *Fallout 3* wird nicht dahingehend bemessen, ob sich der Spieler während des gesamten Spielverlaufs moralisch korrekt verhalten hat. Für sämtliche Handlungen wird eine moralische Skala herangezogen, nach der sechs unterschiedlich moralische Typen entstehen können. Ähnlich wie bei den Eigenschaftsstatistiken handelt es sich bei der moralischen Skala um ein auf Werte basierendem System. Die Bewertung erfolgt auf einer Skala von -1.000 und +1.000 Karmapunkte, indem jede Handlung des Spielers, abhängig von ihrem moralischen Schweregrad, miteinbezogen wird. Die sechs unterschiedlichen Typen liegen zwischen folgenden Werten:

Sehr böse (very evil): -1.000 bis – 750

Böse (evil): -749 bis -250

Neutral (neutral): -249 bis +249

Gut (good): +250 bis 749

Sehr gut (very good): +750 bis 1.000³¹¹

Während des gesamten Spielverlaufs kann sich fast jede Handlung auf das Karma auswirken, wobei negative oder positive Karmapunkte immer ambivalent zu dem Schweregrad der jeweiligen Handlung sind. Beispielsweise gibt es für einen Taschendiebstahl nicht dieselben Negativkarmapunkte, wie für die Ermordung eines NSCs oder etwa der Zerstörung einer ganzen Stadt.³¹² Das Karma Level beeinflusst außerdem, inwiefern sich NSCs der Spielfigur gegenüber verhalten und es wird die Möglichkeit beschränkt, bestimmte Lokalitäten, ohne einem Konflikt ausgesetzt zu werden, zu besuchen. Absolut böse NSCs, wie Sklavenhändler oder „Raiders“, begegnen einer Spielfigur mit negativem Karmalevel mit Wohlwollen, während ein Avatar mit einem positiven Karma umgehend verbal attackiert und angegriffen wird. In der Spielwelt von *Fallout 3* führt kein Weg daran vorbei, sich einer bestimmten Gruppe anzuschließen, egal ob diese sich moralisch oder unmoralisch verhält. Sympathie zu

³¹⁰ Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S.382.

³¹¹ *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)- Karmastatistik.

³¹² Bei der Zerstörung von Megaton erhält die Spielfigur umgehend 1.000 negativ Karmapunkte, während sie bei einem Taschendiebstahl lediglich 20 negativ Karmapunkte bekommt.

einer bestimmten Gruppe der Spielwelt führt unweigerlich zum Konflikt mit einer anderen. Dies kann an einem Beispiel verdeutlicht werden. In der Welt von *Fallout 3* existieren viele Untergruppen und Interessengruppierungen mit unterschiedlichen Intentionen, die entweder für Technologie und Waffen kämpfen, oder etwa ihren Landbesitz erweitern wollen. Aber es gibt auch Gruppen, die den Spielcharakter, abhängig von seinem Karmalevel, aufspüren und verfolgen. Die „Talon Kompanie“ beispielsweise verfolgt Spielfiguren mit gutem Karma, die Regulatoren hingegen, versuchen Spielcharaktere mit schlechtem Karma aufzuspüren. Ein Spielcharakter, der sich sowohl für „böse“ als auch „gute“ Handlungen entschieden hat, wird von beiden Seiten gejagt, einzig eine „neutrale“ Spielfigur ist vor beiden Seiten sicher.

Ein weiterer Faktor für die Möglichkeit einer Einflussnahme ist die Kombination aus Charakterstatistik und Karmalevel. Für jeden Levelaufstieg erhält der Spielcharakter akkumulativ zu seinem Karmalevel einen Titel, der den moralischen Level dramatisch untermauert. Im Grundspiel von *Fallout 3* ist die maximal zu erreichende Levelstufe, das Level 20, wodurch in der Kombination mit den drei Basiskarmastufen gut, neutral und böse, die Spielfigur 60 unterschiedlich mögliche Titel erhalten kann. Beispielsweise wird eine böse Level 1 Spielfigur mit dem Titel „Vault Randalierer“ belohnt, ein neutraler Level 10 Avatar mit dem Titel „Beobachter“ und ein guter Level 20 Charakter wird mit dem Grad „Die letzte Hoffnung der Menschheit“ betitelt.

Das wesentliche Merkmal der Karmastufe einer Spielfigur ist, dass die Bewertung aus dem nach Maßstäben reglementierten Ergebnis bestimmter Handlungen resultiert. Dadurch wird zum einen die Simulationsumgebung zusätzlich um weitere Handlungsalternativen bereichert und die narrative Rahmung um einige weitere Fort- und Ausgangsszenarien erweitert.

6.6. Die Kombination der drei Einflussmöglichkeiten in *Fallout 3*

In *Fallout 3* werden die drei Einflussmöglichkeiten insofern miteinander kombiniert, als dass dem Spieler suggeriert wird, er könne auf sämtlichen Ebenen den Verlauf der Geschichte bestimmen. Dabei ist vor allem der Rhythmus, in dem der Spieler Einfluss auf die Erzählung nimmt, von wesentlicher Relevanz. *Fallout 3* illustriert dieses Prinzip hauptsächlich durch die Illusion, dass sämtliche Handlungen Konsequenzen auf der Makroebene hätten. Dies wird durch die Platzierung von tatsächlichen Einflussnahmen bewerkstelligt, was sich gleich in den ersten Spielsequenzen zeigt. Der Spieler befindet sich zu Beginn in der geschlossenen und sicheren Umgebung der Vault 101. Aufgaben, Ziele und Kommentare der NSCs sind in diesem Teil des Spiels sehr eng gestaffelt und jede zurückliegende Aktion wird von den NSCs weder vergessen noch ignoriert. Dies führt unweigerlich dazu, dass der Spieler gleich zu

Beginn begreift, dass es sich in der Spielwelt um eine Simulationsumgebung handelt, in der er jede Entscheidung und jede Aktion aus der Realität abstrahiert, um es später auf das Simulationsgeschehen zu projizieren. Die Simulationsumgebung, mit all ihren Objekten und Aktanten, gibt dem Spieler in der geschützten Sphäre der Vault 101 zu verstehen, dass jeder NSC eigene Ziele verfolgt, wodurch es für den Spieler unmöglich wird, allen Interessen und Obsessionen von NSC mit Sympathie entgegenzukommen. Beispielsweise trifft der Spieler in einer Anfangssequenz auf die Klapperschlangengang, die den NSC Amanta (die Tochter des Aufsehers und ein NSC, der dem Spieler von Beginn an mit Sympathie entgegenkommt) ärgern und beschimpfen. Der Spieler hat nun mehrere Möglichkeiten mit dieser Situation umzugehen. Er kann den Vorfall ignorieren oder in die Situation direkt eingreifen. Wenn der Spieler sich dazu entscheidet einzugreifen, kann er Amanta entweder verteidigen oder er schlägt sich bewusst auf die Seite der Gang. In jedem Fall wirkt sich eine Entscheidung auf den Fortgang des Spiel- als auch des Erzählgeschehens aus. Wird eine Hilfestellung für den NSC Amanta ignoriert oder abgelehnt, wirkt sich dies auf die Makrostruktur und damit auf die folgende Sequenz aus, in der der Spieler aus der Vault 101 ausbrechen muss, d. h. Amanta bietet dem Spieler in weiterer Folge nicht ihre Unterstützung und damit ihren Einfluss auf ihren Vater, den Aufseher, an, der sich im Besitz des Zugangscodes und des Schlüssel für den Ausgang von Vault 101 befindet. Der Spieler weiß spätestens ab diesem Zeitpunkt, dass jede Entscheidung Einfluss auf die Makrostruktur und damit auf den Fortgang der Geschichte ausübt. Außerdem wird das Einflussmerkmal „Entscheidung“ und „Leistung“ auf diese Weise stets simultan eingesetzt. Die Leistung des Spielers, innerhalb von Sub- und Mikrostruktur wirkt sich auf die Möglichkeiten zur Wahl von Alternativen aus. Tritt der Spieler in die Situation durch Androhung von Gewalt ein, wird er daraufhin von der Klapperschlangengang umgehend attackiert. Gelingt es dem Spieler den Anführer im Kampf bewusstlos zu schlagen, verdient er sich zum einen den Respekt der Gang und zum anderen dankt ihm Amanta, wodurch in weiterer Folge dem Spieler eine Hilfestellung durch den NSC angeboten wird. Ein weiterer Aspekt, der die Kombination der Einflussmöglichkeiten demonstriert, ist das dramaturgische Grundgerüst von *Fallout 3*. Es ist bereits gezeigt worden, dass in *Fallout 3* eine Queststruktur, deren Erzählstränge sich unterschiedlich anordnen, vorherrscht. Aufgrund der Möglichkeit des Spielers, jederzeit Sidequests anzunehmen oder optionale Ziele zu verfolgen, entzieht sich Tempo und Rhythmus der Erzählung völlig der Kontrolle des Autors.³¹³ Diese Problematik wird dadurch aufgehoben, indem die Makrostruktur und damit

³¹³ Vgl. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008, S. 398. Der Autor analysiert diesen Sachverhalt auf Basis von RPGs.

der zentrale Handlungsstrang klar gliedert und jeder Abschnitt mit einer räumlichen Unterteilung verbunden ist. Der zentrale Handlungsstrang zerfällt in drei wesentliche Segmente:

1. Der ersten Lebensjahre der Spielfigur und der Ausbruch aus Vault 101.
2. Die Aufklärung über die Flucht und die Suche nach dem Vater der Spielfigur.
3. Die Reaktivierung von „Project Purity“ im Jefferson Memorial.

Jedes Segment beschränkt sich in seiner Lösung stets auf ein bis zwei zentrale Orte, die dem Spieler als Ausgangspunkt für den Fortschritt des zentralen Handlungsstranges dienen. Das erste Segment beschränkt sich auf die Örtlichkeit Vault 101. Zentraler Ausgangspunkt von Segment 2 ist der Ort „Megaton“.³¹⁴ Nachdem der Vater gefunden und seine Intentionen und Absichten erforscht worden sind, ist für Segment drei, „Rivet City“, der zentrale Ausgangspunkt. Selbst die Sidequests beschränken sich auf maximal zwei Orte, wodurch es dem Spieler erleichtert wird, sich wieder in die Hauptquest und damit dem zentralen Handlungsstrang einzufinden.

Weiters setzt die Kombination aller Einflussmöglichkeiten ein ausgeprägtes Rollenspielelement voraus und damit die individuelle Gestaltung des Avatars. Den auffälligsten Aspekt bildet dabei die Wahl des Geschlechts, die Charakterstatistik und der Karma-Wert. Beispielsweise verschaffen gute Leistungen, eine gut aussehende weibliche Spielfigur sowie ein hoher Eigenschaftswert an „Charisma“ und „Sprache“ dem Spieler eine größere Auswahl an Hilfestellung durch männliche NSCs. Die Wahl eines bestimmten Vorgehens muss innerhalb des Gesprächs erst vom Spieler selbst realisiert werden, wenn er zum Beispiel versucht, Unterstützung eines andern NSCs zu erhalten. Außerdem muss der Spieler nicht nur erkennen, welche Alternativen zum Abschluss einer Aufgabe zur Verfügung stehen, sondern er muss auch in der Lage sein, Spielelemente wie Dialoge und Avatareigenschaften richtig einzusetzen um ein gewünschtes Ergebnis herbeizuführen.

³¹⁴ Wird Megaton im Sidequest „Die Kraft des Atoms“ zerstört, verlagert sich der räumliche Ausgangspunkt auf den Tenpenny Tower.

7. Schlussbemerkung

Diese Untersuchung hat versucht, die wesentlichsten Merkmale der Spiel- und Erzählwelt von *Fallout 3* zu demonstrieren und neben den spielerischen Qualitäten ist auch aufgezeigt worden, dass in einem komplexen Computerspiel wie *Fallout 3* ein ausgeprägtes Potential zur Präsentation, einer nach den eigenen Wünschen interaktiv gestalteten Geschichte, vorgefunden werden kann. Manche Aspekte sind hier ausführlicher präsentiert worden als andere, was zum einen auf den komplexen Charakter des behandelten Untersuchungsgegenstands und zum anderen auf die Bemühung um eine wissenschaftliche Argumentation zurückzuführen ist. Einige Aspekte mussten bewusst ausgeklammert werden, weshalb beispielsweise Fragstellungen, die sich mit der Problematik auseinandersetzen, ob es sich in *Fallout 3* vielmehr um eine postapokalyptische Simulationsumgebung handelt als um eine Spielwelt, in der eine Geschichte erzählt wird, weitgehend ignoriert worden sind.

Die Erkenntnis, die sich mit der Beschäftigung der narrativen Dimension in *Fallout 3* eröffnet hat, ist, dass ein komplexes Computerspiel, einen Spieler voraussetzt, der sich zum einen in eine Spielwelt einleben und zum anderen in diese einfühlen muss, damit eine Geschichte erzählt werden kann. Der Grad an Immersion und Interaktion ist dabei von integralem Bestandteil, damit die Geschichte „funktioniert.“ Die Tatsache, dass sich im Computerspiel Parallelen zu anderen medialen Formen finden, bleibt, wie diese Untersuchung gezeigt hat, unangefochten. Außerdem hat sich gezeigt, dass im akademischen Kontext immer wieder Theoriemodelle aus bereits etablierten medialen Formen für die Analyse von Computerspielen herangezogen werden müssen, um die Eigenheiten des Mediums zu erfassen. Nichtsdestotrotz wird hier zum Abschluss die These in den Raum gestellt, dass aufgrund seiner Kombination aus Bild, Schrift, Sprache und Ton, sowie seines Facettenreichtums, seiner Möglichkeit zur Darstellung von Geschichten, seinem Interaktivitätscharakter und zu guter letzt aufgrund seiner Fähigkeit Handlungen und Erlebnisse für mehrere Nutzer gleichzeitig zu produzieren, sich das Computerspiel in Zukunft als gesellschaftliches Kunst-, Kultur- und Unterhaltungsgut erweisen wird.

8. Bibliographie

8.1. Literatur

- Aarseth, Espen: *Cybertext- Perspectives on Ergodic Literature*. London : John Hopkins, 1997.
- Aareth, Espen: „Quest Games as Post- Narrative Discourse.“ In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/ London: University of Nebraska Press, 2004. S. 361-376
- Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008.
- Bordwell, David: „Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory.“ In: Bordwell, David/Carol, Noël (Hrsg.): *Post- theory. Reconstructing Fil Studies*. Madison: University of Winsconsin Press, 1996.
- Bolter, Jay David/ Grusin, Richard: *Remadiation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT- Press, 1999.
- Bopp, Matthias: „Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen.“ In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg 2006. S. 170-186.
- Bopp, Matthias/Nohr, Rolf R./Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main: Ullstein 1982.
- Frasca, Gonzalo: „Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.“ In: *Ludology.org*. [http://www.ludology.org/articles/vgt_final.pdf] (27.02.2011)
- Frasca, Gonzalo: “Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousnessraising.“ In: *ludology*.
- Frasca, Gonzalo: „Videogames of the Opressed. Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate.“ [<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>]
- Gee, James Paul: *What Video Games have to teach us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave MacMillan, 2003.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*. München: Fink, 1994.
- Gunzenhauser, Randi: „Raum, Zeit und Körper in Actionspielen.“ [<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03/22-gunzenhaeuser/index1.htm>] (05.03.2011)
- Hartmann, Tilo/Vorderer, Peter/Klimmt, Christoph: „Medienpsychologische Erforschung von Computerspielen- Ein Überblick und eine Vertiefung am Beispiel von Ego- Shootern.“ In: Bopp, Matthias/Nohr, Rolf R./Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009. S. 155-182
- Herman, David: *Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln/London: Nebraska University Press, 2002.
- Hickethier, Knut: *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneberg: Universitätsverlag, 1991.
- Hickethier, Knut: *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart: Metzler, 2003.
- Iser, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991.

- Jenkins, Henry: „The Work of Theory in the Age of Digital Transformation.“ In: Miller, Toby/Stam, Robert (Hrsg.): *A Companion to Film Theory*. Malden: Blackwell, 1999, S. 234- 261.
- Klug, Chris: „Implemting Stories in Massively Multiplayer Games.“ In: *Gamasutra*.
- Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*. Köln: Böhlau, 2005.
- Krambrock, Ursula: *Computerspiel und jugendliche Nutzer. Hermeneutische Deutungsversuche des Adventure-Computerspiels und seiner jugendlichen Nutzer und Nutzerinnen*. Frankfurt a. Main.: Lang, 1998.
- Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie- Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002. [<http://playability.de/thesis/>] (27.11.2010)
- Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Hannover: Heise, 2002.
- Mateas, Michael: *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Elektronisch veröffentlichte Dissertation, 2002. [<http://www.lcc.gatech.edu/~mateas/publications/CMU-CS-02-206.pdf>] (14.3.2011)
- Murray, Janet: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.
- Neitzel, Britta/Kopp, Matthias: „See? I'm real...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Hrsg. von Rolf F. Nohr. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur Bd. 4.: Münster.: Lit Verlag, 2004.
- Neitzel, Britta: „Wer bin ich? Thesen zur Avatar- Spieler Bindung.“ In: Neitzel, Britta/Kopp, Matthias (Hg.): „See? I'm real...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster.: Lit Verlag, 2004.
- Newman, Paul: „The Myth of the Ergodic Videogame.“ In: *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 2:1 (2002) [<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>] (23.3.2011)
- Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. München: Sequenzia Verlag, 2002.
- Rajewsky, Irina O.: *Intermedialität*. Tübingen: Francke, 2002.
- Rimmon-Kenan, Shlomith: *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London [u.a.]: Methuen, 1983.
- Ryan, Marie-Laure: „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media.“ In: *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 1:1 (2001) [<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>] (23.03.2011)
- Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University, 2001.
- Ryan, Marie-Laure: „On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology.“ In: Meister, Jan Christoph/ Kindt, Tom/Schernus, Wilhelm (Hg.): *Narratology beyond Literary Critism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin/New York: de Gruyter, 2005, S.1-23.
- Ryan, Marie-Laure: *Possible Worlds, Artificial intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.
- Schmidt, Karla: „Der Archeplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise.“ In: Neitzel, Britta/Kopp, Matthias (Hg.): „See? I'm real...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster.: Lit Verlag, 2004.
- Stierle, Karlheinz. „Geschehen, Geschichte, Text der Geschichte“. Reinhart Koselleck, und Wolf-Dieter Stempel (Hrsg.). *Geschichte – Ereignis und Erzählung*. München: Wilhelm Fink 1973.

Walther, Bo Kampmann: „Playing and Gaming. Reflections and Classifications.” In: *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 3:1 (2003). [<http://www.gamestudies.org/0301/walther/>] (13.02.2011)

Walter, Klaus: *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games*. Siegen, Univ. Diss. 2001.

8.2. Gameografie

Call of Duty (Infinity Ward/Activision, 2003)

Colossal Cave Adventure (Will Crowther, 1974)

Dead Space (EA Redwood Shores / Visceral Games/ Electronic Arts, 2008)

Donkey Kong (Nintendo, 1981)

Half Life (Valve/Sierra, 1998)

Halo (Bungie/Microsoft, 2001)

Halo Wars (Ensemble Studios/Robot Entertainment/Microsoft Game Studios, 2009)

Heavy Rain (Quantic Dream/Sony Computer Entertainment, 2010)

Fallout (Interplay, 1997)

Fallout 3 (Bethesda Softworks, 2008)

FIFA 10 (EA Canada/ HB Studios/Sumo Digital/EA Sports, 2009)

Final Fantasy 3 (Square Enix, 2007)

Need for Speed (EA Canada/Electronic Arts, 1994)

Pac Man (Namco, 1980)

Pong (Al Alcorn, 1972)

Silent Hill 2 (KCE Tokyo/ Konami, 2001)

Spacewar (Russel/Tech Model Railroad Club, 1962)

SpongeBob Schwammkopf - Licht Kamera, Film ab! (THQ, 2005)

Star Wars: Knights of the Old Republic (Bioware/Lucasarts, 2003)

The Legend of Zelda (Nintendo, 1986-2011)

Tennis for Two (William Higinbotham, 1958)

Tetris (Nintendo, 1989)

Tom Clancys Rainbow Six: Athena Sword (Red Storm/Ubisoft, 2004)

World of Warcraft(Blizzard/Vivendi, 2004)

Zork (Marc Blank u. a. /Infocom 1979)

8.3. Internetlinks

Casual Games Organisation: [<http://www.casualgamesassociation.org/>]

CONSOL.AT Website: [<http://www.consol.at/>]

ESA- Entertainment Softwar Association: [<http://www.theesa.com/facts/index.asp>]

Game Sprites Archives: [<http://www.gsarchives.net/>]

Game Studies. The international Journal of Computer Game Research: [<http://gamestudies.org/>]

IGN: [<http://de.ign.com/>]

Ludology: [<http://www.ludology.org/>]

Offizielle Fallout Website: [<http://fallout.bethsoft.com/ger/home/home.php>]

Official Nintendo of Europe: [<http://www.nintendo-europe.com/>]

Offizielle Playstation Website: [<http://at.playstation.com/>]

Offizielle XBOX Website: [<http://www.xbox.com/de-DE/>]

PC- Games: [<http://www.pcgames.de/>]

TECHNEWSWORLD: [<http://www.technewsworld.com/>]

Vault: The Fallout Wiki: [http://de.fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki]

8.4. Bildnachweise

Abb.1: Standbild aus *Fallout* (Interplay, 1997)

Abb. 2: Standbild aus *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)

Abb. 3: Abbildung aus dem Archiv des Autors. Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie-Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*. Elektronisch veröffentlichte Magisterarbeit, 2002.

[<http://playability.de/thesis/>] (27.11.2010)

Abb. 5: Standbild aus *Final Fantasy 3* (Square Enix, 2007)

Abb. 6: Standbild aus *Heavy Rain* (Quantic Dream/Sony Computer Entertainment, 2010)

Abb. 7: Standbild aus *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)

Abb. 8.: Standbild der Charakterstatistik aus *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)

Abb. 9,10 und 13: Aus dem Archiv des Autors. Backe, Hans Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel- Eine typologische Einführung*. Würzburg.: Königshausen & Neumann. 2008.

Abb. 14-15: Standbilder der Charakterstatistik aus *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)

Abb. 16-17: Standbild aus *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008)

Abstract

Computer games have the unique ability over all other media to merge story and game. This study is going to analyse the narrative possibilities and the gaming characteristics of the computer game Fallout 3. Generally a game is understood as a simulation and therefore also seen as a communication medium. Furthermore computer games possess the ability to tell stories through the interaction of the users. In Fallout 3 there are many moments where users can find the indication for a combination between game and narrative elements. Therefore this study is going to refer gaming theories as well as narrative studies. With the help of examples and illustrations both theories get gradually described and used for a continuous systematic to analyse the distinctive feature of the computer game Fallout 3.

Thomas Johannes Gradischnig
Lorenz Müller Gasse 1/4309
1200 Wien

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Thomas Johannes Gradischnig
Geburtsdatum: 27.03.1986
Geburtsort: Friesach in Kärnten
Familienstand: ledig
Staatsangehörigkeit: Österreich

Schulbildung

09/1992 – 06/1996 Volksschule Glödnitz/Kärnten
09/1996 – 06/2004 Bundesgymnasium Tanzenberg/Kärnten
Abschluss: Allgemeine Hochschulreife

Studium

Seit WS/2004 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien

Studienbegleitende Tätigkeiten

01/2007 – 01/2011 Mitarbeiter der Firma CAM- Security/Messe Wien
08/2008 – 03/2010 Sportgeräte-Service-Techniker für das Unternehmen SGS/ Pliem Dieter

EDV – Kenntnisse

langjährige Erfahrung mit Microsoft Office Anwendungen (Word, Excel, PowerPoint, Outlook)
versiert im Umgang mit dem Internet
Grundkenntnisse in Photoshop

Sprachkenntnisse

Englisch: fließend in Wort und Schrift
Latein: Latinum
Altgriechisch: Graecum
Grundkenntnisse in Italienisch

Außeruniversitäres Engagement

von 2005-2007 Sportreferent am Campus Brigittenau/Wien
seit 2004 Mitglied im Sportstudio Campus Brigittenau/Wien

Sonstige Fähigkeiten

offene kommunikative Persönlichkeit, interkulturelle Erfahrung, verantwortungsbewusst, belastbar, psychosoziales Feingefühl