

Universität Bielefeld
Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft

Masterarbeit im Studiengang
Interdisziplinäre Medienwissenschaft

Immersion und interdisziplinäre Betrachtungsweisen von Computerspielen

Erstgutachter:
Herr Prof. Dr. Uwe Sander

Zweitgutachter:
Herr Paul John

Björn David Redecker
bjoern.redecker@uni-bielefeld.de
Matrikelnummer: 2327160

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	S. 1
2. Bisherige Forschung	S. 3
3. Game Studies	S. 6
3.1 Perspektiven der Game Studies	S. 9
3.2 Interdisziplinäre Forschungsdesigns	S. 13
4. Immersion	S. 15
4.1 Telepräsenste Immersion	S. 18
4.2 Flowbedingte Immersion	S. 24
5. Ludologie	S. 29
5.1 Interaktivität – Computerspielen als Handlung	S. 34
6. Narratologie	S. 46
6.1 Gothic Fiction	S. 54
6.2 Game Noir	S. 63
7. Musik	S. 72
7.1 Atmosphäre und Musik	S. 74
7.2 Interaktivität und Musik	S. 77
7.3 Narration und Musik	S. 80
8. Fazit	S. 82
Quellenverzeichnis	S. 84

1. Einleitung

Computerspiele sind über die vergangenen Jahrzehnte zu einem der zentralsten und beliebtesten Medienformen unserer Zeit geworden. Sie sprechen mittlerweile ein breit gefächertes Mainstreampublikum an und haben den Sprung hinaus aus den düsteren Spiel- und Schlafzimmern der Freaks, Geeks und Nerds absolviert: „Die Größenverhältnisse haben sich verändert. Unbemerkt sind die animierten, elektronischen Universen expandiert“ (Rosenfelder 2008, S. 20). Und seitdem ist wiederum viel passiert. Die technologische Entwicklung ist, gerade in der Computerspielbranche, rasant. Die Geschwindigkeit, mit der neue Generationen von Prozessoren und Grafikkarten auf den Markt drängen und sich die Größe des Arbeitsspeichers (RAM) multipliziert, ist enorm. Mit dem technologischen Fortschritt eröffnen sich immer neue Möglichkeiten, und so haben die kontemporären Vertreter des Mediums Computerspiel nur noch wenig mit ihren, mittlerweile über 40 Jahre alten, Vorfahren gemein: „Heute erzählen Videospiele fantastische Geschichten, nehmen den Spieler in eine andere Welt mit unzähligen Abenteuern mit und ergründen als auch übertreten gesellschaftliche Konventionen“ (Stampfl 2012, S. 51). Über die Jahre ist das Computerspiel zu einer festen Institution populärer Kultur inklusive immenser ökonomischer Bedeutung avanciert. „*Playstation 2*-Werbebanden finden sich heute an den Spielfeldrändern der UEFA-Champions-League und auf der Bühne von RTL2-Popmusik-Festivals. Spitzentitel der Spieleanbieter Electronic Arts und Eidos Interactive werden wie Kinofilme im Fernsehen beworben“ (Klimmt 2006, S. 13). Während Christoph Klimmt noch vor einer Dekade die ökonomische Präsenz der Computerspielindustrie in massenmedialen Kontexten aufzeigt und dabei die *Playstation 2*-Spielekonsole erwähnt, befinden wir uns mittlerweile zwei sogenannte „Konsolengenerationen“ weiter. Die marktdominierenden Spielecomputer sind *Playstation 4* von *Sony* und *Xbox One* von *Microsoft*. Die Leistungsfähigkeit dieser Geräte hat sich um ein Vielfaches gesteigert. Aber nicht nur Rechenleistung und technische Möglichkeiten haben eine Entwicklung erfahren. Auch der inhaltliche Anspruch an Aktionsmöglichkeiten, Komplexität und inhaltlicher Intensivität ist gestiegen. „Computerspiele sind [...] heute keine >>Kinderspiele<< mehr. Weder der vorrangige Nutzerkreis noch ihre Komplexität, Thematik und Ausgereiftheit rechtfertigen diese Bezeichnung“ (Stampfl 2012, S. 50). Das Klischee des sozial entfremdeten Computerspielers, der isoliert in dunklen Zimmern vor einem flackernden Bildschirm seine Zeit mit - für den Rest der Gesellschaft - unverständlichen Pixelwelten verbringt, ist zu einem kaum haltbaren Vorurteil geworden. „Laut einer Studie der TNS-Infratest bilden die sogenannten ‚Freizeitspieler‘ mit einem Anteil von 54% die Mehrheit aller Spieler. Mit einem Durchschnittsalter von 44 Jahren stellen sie die älteste Gruppe dar und verfügen über ein mitt-

leres bis gehobenes Einkommen. Männer und Frauen sind in dieser Typengruppe gleich stark vertreten“ (Stingel-Voigt 2014, S. 27f, vgl. auch Keller 2007 und die Studie des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) e.V. 2011). Stingel-Voigt konstatiert weiter, dass die Gruppe der sogenannten „typischen Zocker“ lediglich 5% der User ausmacht und die kleinste Gruppe darstellt (vgl. ebd.). Spätestens die Tatsache, dass das Museum of Modern Art im Dezember 2012 Computerspiele in seine Sammlung integriert hat, zeigt, dass es sich bei ihnen um ernst zu nehmende Medien-Kunstprodukte handelt. Sie haben längst die kulturelle, ästhetische, diskursive und ökonomische Relevanz erlangt, die vorige Unterhaltungsmedien wie Romane, Hörspiele, Kinofilme und Fernsehserien auch besitzen.

Im Laufe dieser Arbeit sollen verschiedene Betrachtungsweisen auf das Medium Computerspiel vorgestellt und behandelt werden. Dabei soll die Notwendigkeit eines interdisziplinären Zugangs zum Forschungsfeld aufgezeigt, sowie das Forschungsfach der, noch jungen, *Game Studies* in einem eigenen Kapitel vorgestellt werden. Die Hauptperspektiven *Ludologie* und *Narratologie* sollen dabei besondere Beachtung finden und ebenfalls, in jeweils eigenen Kapiteln aufgearbeitet werden. Einer der jüngsten Zweige der Game Studies sind Überlegungen zu Musik und Sounds in Computerspielen. Auch dieses Themengebiet soll betrachtet und aufgegriffen werden. Als zentraler Verbindungspunkt zwischen den verschiedenen, interdisziplinären Betrachtungsweisen steht der Begriff der *Immersion*, der eine Erlebensform darstellt, die durch die Nutzung des Mediums Computerspiel auftritt. Im Laufe der Beschäftigung mit Immersion und den interdisziplinären Betrachtungsweisen von Computerspielen sollen einige relevante und teils sehr erfolgreiche Spieltitel als Beispiele für theoretische Überlegungen angeführt und analysiert werden. Ziel der Masterarbeit ist es, die Sinnhaftigkeit einer interdisziplinären Forschung am Gegenstand aufzuzeigen und wie das Begriffskonzept der Immersion dabei als Knotenpunkt fungieren kann.

Formalien

Die Verwendung wichtiger und zentraler Begriffe soll bei ihrer ersten Verwendung kursiv erfolgen, im weiteren Text jedoch in den normalen Textfluss, ohne besondere Kennzeichnung, eingebunden werden. Spielnamen sollen im Fließtext stets kursiv geschrieben werden. Unter subjektbezogenen Begriffen wie „Spieler“ oder „Nutzer“ soll stets das weibliche, männliche und transidentische Geschlecht verstanden werden. Es ist für mich eine Selbstverständlichkeit, mit der Erwähnung von Personengruppen stets alle Geschlechterformen anzusprechen, unabhängig des grammatikalischen Geschlechts. Aus diesem Grund soll in dieser Arbeit auf rekurrierende, grammatikalische Ausdifferenzierungen (der/die SpielerIn) verzich-

tet werden, die sich häufig auch nur auf das männliche und das weibliche Geschlecht beziehen und dabei transidentische Geschlechtsformen vernachlässigen.

2. Bisherige Forschung

Erstaunlich ist, dass ein wissenschaftlicher Zugang zu Computerspielen bis Mitte der 2000er Jahre vergleichsweise spärlich ausfällt (vgl. Klimmt 2006, S. 13). Hauptsächlich waren es Medienpädagogen und Soziologen, sowie Psychologen und Medienwirkungsforscher, die sich mit dem Medium auseinandergesetzt haben. Das Interesse am Feld war teilweise durch gesellschaftspolitische Diskussionen in den Massenmedien, vornehmlich in Talkshowformaten, geweckt worden.

Der öffentliche Diskurs der Talkshows und Feuilletons findet jedoch wenig ausdifferenziert und sachlich statt. Häufig geht es dabei um Pro- und Contra-Computerspiel-Parteien, die mehr an einer eigenen Mission interessiert sind, als an einem differenzierten Diskurs (vgl. Furtwängler 2008, S. 60). Sowohl Kritiker als auch Verteidiger des Mediums verfügen häufig nicht über genügend Fachwissen und Medienpraxis. Während die Gruppe der Verteidiger häufig aus Computerspielenthusiasten besteht, die es versäumen, das Medium auch kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren, finden sich in der Gruppe der Kritiker meist Vertreter der generell kulturpessimistischen Fraktion. Diese sehen „in Videospiele die große Chance die letztendlich schon früher am Film selbst oder auch Video und Comics letztendlich immer wieder gescheiterten bzw. eingefrorenen Diskussionen um die negativen Wirkungen der populären Medien zu reanimieren“ (ebd., S. 60). Durch den Mangel an Fachwissen und Medienpraxis sind in den massenmedialen Diskussionen also weder Kritiker noch Verteidiger in der Lage das Medium befriedigend ausdifferenzieren (vgl. ebd.).

Erste Schritte dahingehend, einen fundierten Diskurs zu schaffen, unternahmen im deutschsprachigen Raum, wie bereits erwähnt, hauptsächlich die Bereiche Pädagogik, Soziologie, Psychologie und die Medienwirkungsforschung. Klimmt konstatiert 2003 dabei wie folgt drei hauptsächliche Interessensgebiete.

1. Geschlechtsspezifische Nutzung von Computerspielen

Die Forschung zur geschlechtsspezifischen Nutzung ergab, dass mehr Jungen als Mädchen das Medium nutzen. Dieses Ergebnis wurde mit den auf maskuline Subjekte zugeschnittenen Inhalten von Spielen erklärt. Die Ergebnisse der Sportpsychologie attestieren Computerspielen des Weiteren einen starken Wettbewerbscharakter, der als Erklärung für das Interesse der männlichen Spieler am Medium angesehen werden kann. Diese Forschungsergebnisse sind

allerdings als problematisch zu betrachten. Stingel-Voigt konstatiert in ihrer Forschung, wie bereits eingangs erwähnt, dass das Verhältnis von männlichen und weiblichen Spielern und Spielerinnen durchaus ausgeglichen ist (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 28). Eine Erklärung für diese gegensätzlichen Ergebnisse könnte in der Tatsache zu finden sein, dass frühe Studien sich lediglich auf jüngere Nutzerschichten konzentrierten, während sich spätere Studien auf sämtliche Altersgruppen beziehen. An dieser Stelle wird deutlich, dass sich die Computerspielforschung weiterentwickelt hat und das Medium nun als ganzheitlich gesellschaftsrelevant betrachtet wird, anstelle davon auszugehen, dass nur spezifische Altersgruppen spielen.

2. Mögliche, Aggression fördernde Wirkungen bei der Darstellung von Gewalt in Computerspielen

Die Forschung des zweiten Interessensgebiets knüpft an die bereits erwähnten, wenig ausdifferenzierten, feuilletonistischen Diskussionen um die Beeinflussung des Subjekts durch gewalthaltige Computerspiele an. Klimmt stellt dabei fest, dass ein aggressionsförderndes Verhalten durch die Nutzung dieser Spiele nie eindeutig nachgewiesen werden konnte (vgl. Klimmt 2006, S. 28). Zwar konstatiert auch Rosenfelder, „dass Gewaltszenen in Spielen die für Aggression zuständigen Gebiete der Hirnrinde anregen – wohlgemerkt: während des Spiels, nicht auf Dauer. Das ist kein Wunder, denn wie andere Formen der Fiktion leben auch elektronische Spiele davon, dass sie zeitweise Emotionen ins Bewusstsein ihrer Rezipienten verlagern“ (Rosenfelder 2008, S. 120f). Letztlich muss zwischen einer Simulation von Gewalt im virtuellem Raum und realer Gewalt mit pathologischen Folgen in der Realität der Kriegs- und Krisengebiete unserer Welt unterschieden werden, auch wenn letztere sicherlich oftmals Inspiration für erstere liefert: „Und vielleicht muss man froh sein, dass heutige Bildschirmkrieger die Erlebnisse, die andere, tragischere Generationskohorten im echten Gelände machen mussten, im Umfeld der elektronischen Unterhaltung durchlaufen, wo sie – von pathologischen Ausnahmen abgesehen, wie es sie auch zu Zeiten der Zinnsoldaten gegeben hat – ohne schlimmere Folgen bleiben“ (ebd., S. 122). Darüber hinaus werden positive Aspekte, wie denkbare kathartische Effekte außer Acht gelassen. Klimmt betrachtet Gewalt vielmehr als einen gesonderten Aspekt für die Attraktivität von Computerspielen. Die ausdrückliche Darstellung von Gewalt ist dabei keineswegs eine Erfindung des Computerspiels. Auch andere Mediengattungen scheinen fasziniert von ihr zu sein: „Die unterschiedlichsten Medien thematisieren Gewalt, sei es in Büchern (Thrillern, Krimis etc.), Hörspielen, im Film und Fernsehen, wie auch in Videospielen“ (Stingel-Voigt 2014, S. 161). Die Faszination an Gewalt ist etwas, das unsere gesamte Menschheitsgeschichte zu begleiten scheint, und somit als

anthropologische Konstante verstanden werden kann: „Der Konsum von Gewalt zum persönlichen Vergnügen war bereits in der Antike vorhanden. Man denke beispielsweise an die Gladiatorenkämpfe. Noch heute ist es in manchen Ländern der Erde möglich, Tierkämpfen oder einer öffentlichen Hinrichtung beizuwohnen“ (ebd.). Vielmehr scheint also die Lust des Menschen an der Gewalt für die Popularität von Computerspielen mit gewalthaltigen Inhalten verantwortlich zu sein, nicht vice versa. Die Frage, inwiefern diese Computerspiele wiederum Gewaltbereitschaft beim Subjekt evozieren oder lediglich ein Ergebnis oder auch eine Darstellung der gewaltbereiten Natur des Homo Sapiens sind, scheint also wenig ergebnisorientiert. Eine differenziertere Betrachtung von Gewalt in Videospielen, wie sie die zitierten Autoren liefern, verweist diese Fragestellung also in den Bereich der Anthropologie, nicht der Medienwissenschaft.

3. Die Chancen und Möglichkeiten für pädagogische Zwecke von Computerspielen

Die Forschungen des dritten Interessensgebiets sind Überlegungen dazu, wie man das Medium nutzen könnte, um es gezielt in Erziehung und Didaktik einsetzen zu können. Die Vertreter dieser Interessensgruppe bilden eine optimistischere Fraktion, die darum bemüht ist, Chancen des Mediums zu erkennen und zu nutzen. Aber auch diese Gruppe bezieht ihre Untersuchungen auf Kinder und Jugendliche, nicht auf das gesamte, divergente Feld der Nutzer. Dabei steht der Gedanke des Medienkompetenzerwerbs junger Menschen beim Spielen im Mittelpunkt. Kinder und Jugendliche können bei der Nutzung von Computerspielen einen sinnvollen und reflektierten Umgang mit massenmedialen Phänomenen innerhalb unserer medienkonvergenten Gesellschaft erlernen, „da Computerspiele eine Vielzahl von Aufgabentypen beinhalten, die auch in anderen Lebenskontexten eine Rolle spielen“ (Klimmt 2006, S. 30). Beiläufige Lernprozesse sind daher bei der Nutzung des Mediums sehr wahrscheinlich (vgl. ebd.). Diesen Überlegungen schließen sich auch Rosenfelder und Stampfl an. Stampfl konstatiert dabei, dass, unter Berücksichtigung des Phänomens der Neuroplastizität, unser Gehirn sich den kulturellen Gegebenheiten des Umfelds anpasst und das Denken auch danach ausrichtet: „Erhalten Menschen aus ihrer Umwelt, die durch Kultur ebenso wie durch Medien bestimmt wird, verschiedene Inputs, so werden sie auch verschiedenartig denken. Warum also sollten Videospiele als Teil der digitalen Welt, die einen bedeutenden Anteil am Leben der jüngeren Generation hat, keinen Einfluss auf das Denken haben?“ (Stampfl 2012, S. 53). Rosenfelder ist ohnehin der Ansicht, dass gerade an den Orten, an denen am Wenigsten davon ausgegangen wird, entscheidende Lernprozesse stattfinden. Denn der Wissensdurst des Individuums schaltet sich beim Betreten der virtuellen Welten nicht einfach ab: „Es wäre illuso-

risch zu glauben, in den digitalen Paradiesen könnte man den in die anthropologische Grundausstattung eingebauten Lernzwang hinter sich lassen, und Kunstcharaktere fielen nicht unter das ewige Bildungsgesetz, das von der Perfektibilität jedes Individuums ausgeht, also seiner Anlage zur Vervollkommnung“ (Rosenfelder 2008, S. 88). Rosenfelder spricht dabei allerdings einen wichtigen Aspekt an, den man nicht unbeachtet lassen sollte: Der Wissensdurst, auch in den virtuellen Welten, ist etwas Natürliches. Gerade Kinder und Jugendliche begeben sich nicht in die digitalen Paradiese, um etwas zu lernen. Dass dies, wie von Klimmt beschrieben, ein beiläufiger Prozess ist, sollte dabei stets beachtet werden. Es ist fraglich, inwiefern eine *Institutionalisierung* dieser Lernprozesse Sinn macht. Der Einzug von Computerspielen, die traditionell im Dispositiv Freizeit verhaftet sind, in pädagogische Institutionen könnte den Vorteil der beiläufigen Lernprozesse des Mediums zunichtemachen. Genauso problematisch, wie eine eindeutige Antwort auf die Frage, inwiefern Gewalt in Computerspielen eine Aggression fördernde Wirkung haben, sind die Überlegungen zu einer möglichen *Instrumentierung* des Mediums zu Lernzwecken in Institutionen.

Die Erforschung des Feldes der Computerspiele fordert also eine umfassendere Beschäftigung mit der Thematik. Diese Beschäftigung muss differenzierter, fachkompetenter und -übergreifender stattfinden als es die feuilletonistischen Diskussionen in den Printmedien oder den Talkshows leisten können. Dass diese Bestrebungen durchaus, wenn auch spät begonnen, vorhanden sind, soll im nächsten Kapitel aufgezeigt werden.

3. Game Studies

Während es auch im deutschsprachigen Raum schon in den 1990er Jahren eine Fachpresse für Computerspiele gab, und sich, wie in der Einleitung dargestellt, vorrangig Pädagogen, Soziologen und Medienwirkungsforscher dem Medium und seiner Erforschung zuwandten, so regte sich ein geisteswissenschaftliches Interesse am Forschungsfeld erst in den letzten 10 Jahren (Klimmt 2006; Distelmeyer (Hrsg.) 2008; Mosel (Hrsg.) 2009; Stampfl 2012; Stingel-Voigt 2014). Häufig erfolgt dabei ein Zusammenschluss verschiedenster Disziplinen und Forschungsrichtungen zu einem interdisziplinären Zugang. Vor allen Dingen unter jüngeren Wissenschaftlern scheint es ein Bedürfnis zu geben, sich über Disziplingrenzen hinaus auszutauschen, um den Forschungsgegenstand differenzierter betrachten zu können. Dass diese interdisziplinäre Arbeitsweise nicht nur sinnvoll, sondern teilweise sogar notwendig ist, liegt in der Beschaffenheit des Mediums selbst. Während zwar einige Prädispositionen zum Stichwort „Computerspiel“ existieren, so zeigt schon ein kleiner, etwas genauerer Betrachtungswinkel,

dass es immens viele Ausprägungen dieser Medienform gibt. Eine Gliederung in Genres zur besseren Übersicht über das Feld scheint eine wahre Sisyphusaufgabe zu sein, bei der man bestenfalls über eine „Annäherung“ sprechen kann (vgl. Sterbenz 2011). Die sogenannten Game Studies sind eine noch sehr junge Forschungsrichtung, die sich der interdisziplinären Auseinandersetzung mit dem Medium Computerspiel verschrieben hat. Dabei sollen möglichst viele verschiedene Forschungsansätze, Überlegungen und Betrachtungsweisen Beachtung finden. So sieht sich das junge Forschungsfach auf der einen Seite vielen Widrigkeiten und Problemen, auf der anderen Seite aber auch vollkommen neuen Lösungsansätzen und Chancen gegenüber. Die interdisziplinäre Herangehensweise birgt Vor- und Nachteile. So konstatiert Hanke, dass es keine kohärente Theoriebildung gibt (vgl. Hanke 2008, S. 8). Problematisch ist außerdem, dass „die heterogenen, in einigen zentralen Punkten gegensätzlichen Forschungsansätze bisher kaum systematisch vermittelt“ (ebd.) sind. Diese Problematik ist häufig der Konstitution des Mediums Computerspiel geschuldet, nicht dem Bestreben, es interdisziplinär und differenziert betrachten zu wollen. Dem ist sich an dieser Stelle auch Hanke bewusst: „das *Game* könnte im Sinne der WissenschaftshistorikerInnen Susan Leigh Star und James R. Griesemer (1988) als *boundary object* begriffen werden“ (ebd.). Das bedeutet, dass das Medium Computerspiel selbst Grenzen bisher bekannter Medienformen überschreitet und als *transmediales* Phänomen begriffen werden kann. Ein solches *boundary object* kann und sollte daher vielleicht auch nicht trennscharf beschrieben werden.

Stattdessen schlägt Hanke vor, „das Computerspiel als neues und eigenständiges Medium zu begreifen“ (ebd.). Während es einerseits natürlich Elemente aus schon bekannten Medienformen enthält, seien sie auditiver, visueller, textueller oder gar synästhetischer Natur, so besitzt das Computerspiel andererseits doch eine ganz eigene Form von Medialität. Denn die bereits bekannten Elemente werden häufig neu aufgearbeitet, kombiniert, umgeschrieben und konfiguriert. Dabei treten ganz neue Logiken, Strukturen und Effekte hervor, die es in dieser Form in vorigen Medienphänomenen vielleicht noch nicht gegeben hat. Die Problematik der Disparität des Mediums zeigt sich auch in der Schwierigkeit der Klassifizierung und der Findung einer einheitlichen Taxonomie. Hanke konstatiert, dass verschiedene Autoren auch stets eine sehr heterogene Klassifizierung des Mediums vorgenommen haben. Einen einheitlichen Genrekatalog in Bezug auf Inhalte, Machart, Technologie und andere Spezifika gibt es dabei nicht. Während es die Aufgabe der Wissenschaft ist, komplexe Strukturen einfacher und für die Allgemeinheit greifbarer zu machen, scheint an dieser Stelle das Gegenteil der Fall zu sein. Hier zeigt sich abermals, dass eine trennscharfe Beschreibung und das Vorgehen nach standardisierten Verfahren am disparaten Forschungsfeld Computerspiel zum Scheitern verur-

teilt sind. Dazu entwickelt sich das Medium viel zu schnell weiter, bilden sich zu schnell neue Spieltypen und Subgenres, sowie Rekombinationen schon vorhandener Genres: „nicht zuletzt bleibt die Weiterentwicklung des Marktes und womöglich neuartiger Spieltypen unvorhersehbar“ (Hanke 2008, S. 9), da „sich >das< *Game* in seinen Vielfältigkeiten und Heterogenitäten dabei immer wieder zu entziehen“ (ebd.) scheint. Der Forderung nach der Betrachtung des Mediums als genuin neuartiges und eigenständiges Medium muss zwangsweise das Verständnis folgen, etablierte Theorien und Verfahrensweisen aufzubrechen oder zumindest zu lockern. Die Game Studies definieren sich gerade durch ihre Offenheit, die wiederum zu einer immensen Produktivität bei der Beschäftigung mit Computerspielen führt. Einer der zentralsten Aspekte bei der Erforschung des Mediums ist die Möglichkeit zur Interaktivität. Es herrscht Einigkeit darüber, dass das Computerspiel hierin ein Alleinstellungsmerkmal findet: „Der >Mehrwert< des Computerspiels wird – vor allen Dingen in Medienvergleichen – in seiner spezifischen Form von Interaktivität gesehen [...] Und so beschäftigt sich ein großer Bereich der Forschung mit Interaktivität“ (Hanke 2008, S. 10). Britta Neitzel konstatiert, dass Interaktion als Definition des Spiels verstanden werden muss: „Die Partizipation eines Spielers oder einer Spielerin ist der Definition des Spiels inhärent und stellt damit der Rezeptionstheorie ein Modell zur Seite, das das Moment der Partizipation im Umgang mit den digitalen Medien besser zu beschreiben scheint“ (Neitzel 2008, S. 99). Ein Spiel ist erst dann ein Spiel, wenn es gespielt wird. Durch die Interaktion zwischen Spieler oder Spielerin und dem Medium erlangt es überhaupt erst seine Bedeutung. Neitzel folgt an dieser Stelle der Herangehensweise, schon Vorhandenes mit Neuem zu kombinieren, wenn sie davon spricht, der „Rezeptionstheorie ein Modell zur Seite“ (ebd.) zu stellen. Auch Klimmt konstatiert, dass Rezeptionstheorien ursprünglich im Kontext nicht-interaktiver Medien entworfen wurden und besonders für die narrative Analyseebene von Computerspielen eine Rolle spielen können (vgl. Klimmt 2006, S. 96). Mit der Betrachtung von Games als genuin neuartiges Medium und mehr als der Summe seiner Teile kommen zu den schon bekannten, immer noch relevanten Theorien neue Modelle hinzu. Neitzel nennt hier als konkretes Beispiel die Interaktion der Spielenden mit dem Spiel. Auch Klimmt weist auf das konkrete Beispiel der Interaktion hin und den Unterschied, dass im Falle der Computerspiele keine Zuschauerposition, sondern eine Selbstteilnahme an der Narration stattfindet (vgl. ebd.). Thomas Widra spricht in diesem Zusammenhang von dem Begriff *shared authorship* (vgl. Widra 2009). Auf das zentrale Thema der Interaktion soll im späteren Verlauf dieser Arbeit dezidiert eingegangen werden. An dieser Stelle soll es lediglich ein Beispiel für ein neuartiges Element, das das Computerspiel in den Bereich der Unterhaltungsmedien einführt, sein.

Auf Basis dieser Grundlagen und Annahmen erscheint es also sinnvoll, das Vorhandene nicht zu verwerfen, sondern zu übernehmen und gegebenenfalls zu modifizieren. Darüber hinaus ist das Erproben neuer Ansätze, die Setzung neuer Akzente, die Suche nach neuen Perspektiven und eine anschließende Rekombination mit dem Vorhandenen, da wo es sinnvoll erscheint, von immanenter Bedeutung für das junge Feld der Game Studies. Sinnvoll ist, einen Mittelweg zu wählen, der die Anwendung von bisherigen, möglicherweise disziplinspezifischen Perspektiven durchaus zulässt, sich aber gleichzeitig der Disparität des Forschungsobjektes, stets bewusst zu sein. Des Weiteren sollte eine Abschätzung stattfinden, an welchen Stellen der Bezug auf bereits bekannte Ansätze und Theorien oder die Ausbildung neuer Methoden und Betrachtungsweisen sinnhaft erscheint. Im konkreten Beispiel hieße dies, die Entscheidung nach der Vorgehensweise dem Forschungsobjekt anzupassen: Während spezifische Theorien bei der Betrachtungsweise eines bestimmten Spieltypus oder Genres sehr produktiv sein können, kann es vorkommen, dass eine vollkommen andere Herangehensweise bei einem anderen Spieltypus mehr Sinn ergibt. Es erscheint daher immens wichtig bei der Betrachtung eines spezifischen Computerspiels eine kurze „historische Einordnung“ vorzunehmen. Dabei sollte auf Zusammenhänge wie Produktionsbedingungen und -hintergründe, Inhalte, ungefähre Genreverortung, medienhistorische Bedeutung, Anforderungen an den Spieler, Spielmechaniken, Erzählstrukturen und Inszenierung Bezug genommen werden. Somit wäre die Orientierung am Forschungsobjekt bei der Auswahl von Perspektiven, Interessenschwerpunkten, Akzentsetzung und Forschungsmethodik von sehr hoher Bedeutung.

3.1 Perspektiven der Game Studies

Um die Erforschung des disparaten Feldes zumindest rudimentär zu gliedern, ist es sinnvoll, auf die zentralsten Überlegungen der Game Studies einzugehen und ihre Konflikte aufzugreifen. Einer der Hauptkonflikte besteht in den verschiedenen Ansätzen der ludologischen und der narratologischen Perspektive: „Die ludologische Perspektive betont das regelgeleitete Spiel, während die Narratologie die Erzählstrukturen der Spiele fokussiert“ (Hanke 2008, S. 10).

Ludologie ist die Theorie des Spielens. In diesem Themenkomplex geht es vor allen Dingen um eine der zentralsten Konstituenten des Computerspiels, der Interaktivität. Dabei wird die Wechselwirkung zwischen dem Spieler oder der Spielerin und dem Spiel fokussiert. Die meisten Überlegungen hierzu stammen aus den Disziplinen Soziologie, Medienwirkungsforschung und Psychologie. Darüber hinaus können auch Überlegungen, die stark mit den Spielenden verbunden sind, eine Rolle spielen. Dazu gehören Praktiken wie das *Cheaten* (ein

Betrügen durch Manipulation des Spiels, unter Gelegenheitsspielern teilweise verbreitet, unter ernsthaften Spielern allerdings als moralisch verwerflich angesehen), oder die Entwicklung von *Mods* (eine von Privatpersonen selbst geschriebene und programmierte, kreative Variation eines vorhandenen Spiels). Ein weiterer Unterpunkt der Ludologie wäre die Betrachtung sub- und jugendkultureller Strömungen in Verbindung mit Spielen. Es gibt mittlerweile eine große Vielfalt an Messen und Conventions, bei der Gamer, Hardware- sowie Softwareentwickler und Journalisten aufeinander treffen, um über gegenwärtige Themen der Branche zu diskutieren, neue Spiele vorzustellen, Zukunftsprognosen zu stellen und das Medium ganz allgemein zu zelebrieren. Ein eher ludologisches Thema ist auch Computerspielen als Beruf. Besonders im asiatischen Raum ist dies mittlerweile eine durchaus gängige Praktik, um Geld zu verdienen. Dabei handelt es sich um den sogenannten *eSport*. Hier wird, ähnlich wie in realen Sportarten, auf virtuellen Kampfplätzen gegeneinander angetreten mit dem Ziel, möglichst schnell, möglichst viele Punkte zu sammeln und ein gegnerisches Team so schnell wie möglich zu besiegen. In Südkorea werden beispielsweise Gefechte im bekannten Strategiespiel *Starcraft* (Blizzard Entertainment 1998) auf Weltmeisterschaftsebene in gigantischen Stadien auf Großleinwänden übertragen. Mit Millionen begeisterter Zuschauer, die jeden Zug der eSportler auf der Leinwand verfolgen, interpretieren, diskutieren oder einfach nur bejubeln. Neben der Beschäftigung mit den, von Spielenden geprägten Thematiken oder der Interaktion zwischen Mensch und Maschine, ist die Beschäftigung mit dem Medium selbst, dem Computerspiel, also nur eines von mehreren Themen. Bei der Betrachtung des Objektes Computerspiel selbst ist die ludologische Perspektive darum bemüht, das Medium als ein Regelwerk mit Anforderungen an die Spielenden und dazugehörigen Lösungswegen zu begreifen. „Der zentrale Fokus auf das Ludische liegt [...] insbesondere auf der Regelhaftigkeit – Pias etwa akzentuiert wie bereits erwähnt den Programmcharakter, insofern er Spiele als kybernetische Regel- und Rückkopplungssysteme beschreibt (Pias 2002), dabei das Spiel aber letztendlich von seinem erfolgreichen Ende her beschreibt“ (Hanke 2008, S. 11). Kurzum, die ludologische Perspektive betrachtet jene Aspekte, „welche sich gerade nicht in Kategorien des Narrativen fassen lassen: das Spielerische, die Nichtlinearität, die konfigurative, manipulative Praxis des Spielens und den Aspekt des Programms“ (ebd.).

Narratologie ist die Theorie des Erzählens. Diese Forschungsströmung betont eben, im Gegensatz zur ludischen Perspektive, alle Kategorien des Narrativen, die sich im Medium Computerspiel finden lassen. Dabei stehen die Struktur des Spiels und die damit verbundene Erzählung im Vordergrund. Angelehnt sind diese Überlegungen dabei häufig an schon vorhan-

dene Theorien und Überlegungen aus der Literatur- und der Filmwissenschaft. Generell finden sich in dieser Strömung hauptsächlich Literatur- und Film-, aber auch Musik- und Kulturwissenschaftler. Im Fokus können dabei hauptsächlich literarische und historische Vorlagen, die in Spielen verarbeitet werden, stehen. Des Weiteren ist die Struktur des Spiels selbst für die narratologische Perspektive von Interesse, sprich „die Unterteiltheit der Spielverläufe in verschiedene Plots und Erzählstränge, aber auch die narrativen Intros, die fiktionale Struktur und die Nähe zum Fantasy-Genre“ (Hanke 2008, S. 11). Das Aufgreifen mythischer und fantastischer Inhalte ist besonders im Genre der Rollenspiele, aber auch im allgemeinen Kanon der Computerspielgeschichten, äußerst beliebt. Nicht nur die von Hanke angesprochenen, narrativen Intros, auch *Cinematics* genannt, sind von Bedeutung, sondern auch die Momente des Spiels, in denen der Gamer dazu gezwungen ist, für einen bestimmten Zeitraum in die Rolle eines passiven Betrachters zu verfallen. An diesen Stellen wird ihm nämlich die Interaktionsmöglichkeit genommen, um seine Aufmerksamkeit bewusst auf den präsentierten Inhalt zu lenken. Diese Abschnitte sind sogenannte *Cut-Scenes* und können als eine Art Orientierungsbojen im interaktiven Drama Computerspiel angesehen werden. *Cut-Scenes* sind in der Regel intensiver ins Spielgeschehen eingebunden und häufig kürzer als die *Cinematics*. Sie sind darüber hinaus mit der *Grafik-Engine* (ein integrierter, oder extern gelagerter Programmcode, der Parallel zum Spiel für die Berechnung sämtlicher, grafischer Darstellungen zuständig ist) erstellt und verfügen somit über eine *In-Game-Grafik*. Die visuellen Darstellungen werden dabei während des Spielablaufs in Echtzeit berechnet. *Cinematics* hingegen sind computergenerierte Kurzfilme, die nicht mit der *Grafik-Engine* während des Spielgeschehens berechnet werden, sondern von einem Bilderzeugungsprogramm, welches sämtliche, visuelle Darstellungen schon vorab berechnet hat. *Cinematics* sind im technischen Sinne nichts anderes als ein Computertrickfilm. Dabei darf die Berechnung eines einzelnen Bildes mehrere Stunden dauern, während sie bei einer *Cut-Scene* in Echtzeit stattfinden muss. Dafür haben *Cut-Scenes* den Vorteil, dass sie auf spezifische Spielsituationen eingehen können, während *Cinematics* nach ihrer Erstellung nicht mehr veränderbar sind. Für Spiele, in denen Nutzer zu Anfang der Spielhandlung zwischen verschiedenen Avataren wählen können (*Dragon Age: Origins* (BioWare 2009)) oder sogar einen eigenen Avatar „baukastenartig“ kreieren (*Mass Effect* (BioWare 2007)), sind *Cut-Scenes* von immenser Bedeutung. Ein *Cinematic* könnte auf die Wahl spezifischer Avatare und unterschiedlicher Ausrüstungsgegenstände wie verschiedene Waffen, Schilde oder Rüstungen, nicht reagieren. *Cut-Scenes* sind somit pragmatischer veranlagt und stellen keinen Mehraufwand bei der Programmierung dar, da sie von der spieleigenen *Grafik-Engine* berechnet werden. Letztlich orientieren sich aber *Cinematics*, wie *Cut-*

Scenes in ihrer Inszenierung stark an bekannten Konventionen des Films (daher auch die etymologische Nähe der Begriffe zur kinematografischen Terminologie).

Im Fokus steht bei der narratologischen Perspektive also insbesondere das Spiel selbst, nicht so sehr der Gamer oder die Mensch-Maschine-Interaktion. Bei der Betrachtung des Spiels geht es auch nicht um das Regelwerk oder das Identifizieren spezifischer Interaktionsmöglichkeiten, sondern das Begreifen der hinter dem Spiel verborgenen Narration im Kontext eines interaktiven Mediums. Dabei ist oftmals eine genauere inhaltliche Analyse erforderlich, sowie eine Interpretation des Spielgeschehens. „Implizit wird das Computerspiel auf diese Weise dem seit den 1960er Jahren prominenten Textparadigma untergeordnet (in dem letztlich alles Text ist). Indem es als Text begriffen wird, erscheint es jedoch potentiell als Konfiguration von Linearität und Zielorientiertheit und das Verhältnis der SpielerIn zu ihm primär als eines der Lektüre“ (Hanke 2008, S. 11). Den Vergleich zur Lektüre konstatiert auch Rosenfelder bei der Betrachtung eines der ältesten populären Computerspielklassikers *Donkey Kong* (Nintendo 1981): „Die Ladepause, die den Aufstieg ins nächste Level ankündigte, erinnerte an das Umblättern einer Buchseite – und das Durchqueren der Bildschirme gemahnte an das Lesen eines Buchs [...] Man absolvierte die *Donkey Kong*-Level mit der Geduld und dem Fleiß eines Lesers, der bis ins letzte Kapitel eines Romans vordringen will“ (Rosenfelder 2008, S. 23).

Die unterschiedlichen Sichtweisen aus Ludologie und Narratologie werden in der jüngsten Vergangenheit durch weitere Interessensgebiete der Game Studies ergänzt. Dazu gehört die Betrachtung von Computerspielen als *audiovisuelle* Medien. Auf der Ebene des Visuellen ist dabei vor allen Dingen das Thema Grafik, welches wiederum eng mit technologischen Möglichkeiten, Entwicklungen und Fortschritt verbunden ist, von Bedeutung. Dabei wird ein differenzierter Blick auf das Zusammenspiel von Realitätsnähe durch *foto-realistische* Grafikgestaltung geworfen und der Frage nachgegangen, wie „real“ die, häufig im Mittelpunkt der Kritik stehenden, *Ego-Shooter* auf visueller Ebene wirklich sind. Interessant ist vor allen Dingen die Erkenntnis, dass eine Aufarbeitung dessen, was wir als „realistisch“ wahrnehmen, selten stattfindet. Unsere Vorstellung davon, was „real“ ist, ist häufig nicht mehr perceptiv, sondern vor dem Hintergrund technologischer Entwicklungen konstruiert (vgl. Becker 2009). Hanke konstatiert noch 2008, dass die Betrachtung auditiver Strukturen im Computerspiel bisher eher eine untergeordnete Rolle spielt (vgl. Hanke 2008, S. 12), jedoch finden sich gerade in jüngerer Vergangenheit mehr Beiträge, die sich auch expliziter mit dem Thema Musik in Computerspielen auseinandersetzen (vgl. Jünger 2009; Stingel-Voigt 2014). Neben der

Beschäftigung mit der auditiven und der visuellen Ebene ist ein weiteres, ergänzendes Interessengebiet, welches häufig in engem Zusammenhang mit auditiven und visuellen Elementen steht, zu den Game Studies hinzugekommen. Dabei handelt es sich um Untersuchungen, wie eine bestimmte Atmosphäre in Computerspielen erzeugt und präsentiert wird. Dieser Interessenszweig rückt die Analyse und Untersuchung der *Couleur Locale* (Lokalkolorit) eines Spiels in den Fokus (vgl. Huberts/ Standke (Hrsg.) 2014). Dabei ist natürlich auch die visuelle, wie die auditive Ebene von immenser Bedeutung.

3.2 Interdisziplinäre Forschungsdesigns

Die beiden Hauptperspektiven, Ludologie und Narratologie, finden sich letztlich in den meisten Überlegungen der Autoren, die sich den Game Studies verschrieben haben. So spricht Furtwängler beispielsweise von einem „Grundstreit zwischen *Ludologen* und *Narratologen*“ (Furtwängler 2008, S. 62). Die beiden Perspektiven tauchen allerdings nicht immer unter der gleichen Terminologie auf. Michael Liebe spricht von dem antagonistischen Modell von *Genre* und *Milieu*. Während Genre dabei auf das Regelwerk des Spiels und die Handlungsmöglichkeiten verweist, bezieht sich der Begriff Milieu in diesem Kontext auf den Stil, den fiktionalen Inhalt, die Narrative und die Atmosphäre eines Spiels. Bei der Betrachtung der Inhalte dieser beiden Begriffe fällt die unmittelbare Nähe zu den Begriffen Ludologie und Narratologie zwangsweise auf. Ähnlich verhält es sich bei den populären Begriffen aus dem ökonomischen Bereich der Computerspielproduzenten und Entwickler. Auch hier herrscht ein dualistisches Begriffskonzept vor, indem *Content* auf der einen, und *Gameplay* auf der anderen Seite beschrieben wird. Content bezieht sich explizit auf fiktionale Inhalte eines Spiels und narratologische Elemente, während die Spieleindustrie unter dem Stichwort *Gameplay* wiederum die Gestaltung des Regelwerks und der Handlungsmöglichkeiten im Spiel versteht (vgl. Furtwängler 2008, S. 65-68). Auch dieses Modell knüpft an die Begriffe Ludologie und Narratologie an. Hieran zeigt sich, dass uneinheitliche Begriffe durchaus einheitliche Überlegungen beschreiben können. Viele Betrachtungsweisen können darüber hinaus auch komplementär statt konkurrierend stattfinden. Verschiedene Termini können oft ein und dasselbe bedeuten, und es handelt sich im besten Fall lediglich um die Klärung und ein in Einklang bringen der verschiedenen Begriffe (vgl. ebd., S. 61). Zumindest herrscht eine Einigkeit darüber, dass es Uneinigkeiten bei den Perspektiven und Betrachtungsweisen von Computerspielen gibt. Doch, wie auch Hanke schon konstatiert hat, liegt gerade in dieser Offenheit und Heterogenität die Produktivität des jungen Faches der Game Studies. Dass beim Zusammenschluss so vieler verschiedener Disziplinen und dem Aufeinandertreffen verschiedener Theorien und

Sichtweisen Differenzen entstehen, erscheint daher fast schon selbstverständlich. Das Ziel der Computerspielforschung muss es sein, in diesen Differenzen Chancen des Austauschs und des Lernens voneinander zu sehen. Furtwängler geht sogar so weit, in ihnen die Voraussetzung dafür, „die grundsätzlichen Eigenschaften der Spiele selbst und der sie herstellenden Medien-industrie zu verstehen“ (Furtwängler 2008, S. 61). Die Game Studies müssen die Disparität ihres Forschungsfeldes, die Paradoxien und Widersprüche in der Forschung und im Forschungsobjekt selbst akzeptieren lernen: „Akzeptiert man die im herrschenden Mangel an Klarheit steckende Ambiguität, so nähert man sich dem Kern dessen, was wir als Spiel verstehen müssen“ (ebd.). Denn ein Medium, das von seiner Beschaffenheit als boundary object lebt, sollte auch als solches erforscht werden. Interdisziplinär und unter der Inkaufnahme und Akzeptanz von Differenzen und Ambiguitäten. Denn letztlich lässt sich durch einen intensiven Diskurs und eine intensive Kommunikation untereinander mehr erreichen, als durch eine trennscharfe, voneinander isolierte Erforschung des Mediums. Einige bereits erschienene, interdisziplinäre Sammelbände (vgl. Distelmeyer (Hrsg.) 2008; Mosel (Hrsg.) 2009; Huberts/Standke (Hrsg.) 2014) sind dafür ein Beispiel. Für einen interdisziplinären Forschungsansatz bei Computerspielen und gegen trennscharfe Beschreibungen spricht letztlich auch die Tatsache, dass diese Interessensgebiete fließende Übergänge besitzen und eine starke Wechselwirkung haben: „Differenzierungen durch unterschiedliche Zugriffsoptionen sind als legitim und als Teil des Spiels zu begreifen. Man muss diese Aufgabe als Teil der Arbeit am Selbstverständnis der Game Studies verstehen, das der Ambiguität des Spiels gerecht wird“ (Furtwängler 2008, S. 62). Auch wenn es, zunächst gegensätzliche Strömung wie Ludologie und Narratologie gibt, so besteht durchaus die Möglichkeit, dass auch unterschiedliche Ansätze und Perspektiven sich nicht grundsätzlich widersprechen oder konkurrieren, sondern auch komplementär verlaufen können. Eine Erkenntnis der einen Perspektive kann zu neuen Überlegungen einer anderen Perspektive führen und umgekehrt. Ein interdisziplinärer Forschungsansatz basiert auf dem Bewusstsein, dass das boundary object Computerspiel, wie bereits erwähnt, von vielen Seiten und Perspektiven beschrieben werden kann und auch sollte. Einen absoluten, einheitlichen Konsens erreichen zu wollen, führt zur präzisen Verfehlung des Kernkonzepts von Computerspielen: Ambiguität. Es kann überhaupt kein einheitliches Verständnis des Forschungs-, des boundary objects geben. Jegliche Computerspielforschung muss sich bewusst sein, „dass Differenzierung zumindest hier nicht zu einem einheitlichen Verständnis des Gegenstands führt, sondern zu diversen Betrachtungen, die gegenseitig nicht zu konkurrieren haben, sondern vielmehr als komplementär zu begreifen sind, auch und gerade wenn sie kein konsistentes Gesamtbild entwerfen“ (ebd.). Dafür bedarf es selbstverständ-

lich Verbindungspunkte. Überlegungen, Ansätze oder Konzepte, die sich weitestgehend in möglichst allen verschiedenen Perspektiven wiederfinden lassen. Man könnte hier von Schlüsselstellen oder auch Knotenpunkten sprechen. Dabei ist es der beste Schritt danach zu fragen, warum all diese verschiedenen Disziplinen sich mit dem Medium Computerspiel auseinandersetzen. Die gesellschaftliche, technologische, kulturelle und ökonomische Relevanz dieser Medienform fand in dieser Arbeit bereits Erwähnung. Es gibt aber meines Erachtens einen wesentlich profaneren Grund für die Beschäftigung mit Computerspielen: Sie üben eine immense Faszination auf Menschen aus. Alles, was fasziniert, Menschen in seinen Bann zieht und sie dazu bringt, viel Zeit, Mühe und Geduld zu investieren, erregt früher oder später das Interesse der Unterhaltungsforschung. Wir möchten verstehen, warum uns etwas in diesen Bann zieht, wie es dazu kommt, dass wir freiwillig viele Stunden vor einem Pixel- und Farbgewirr auf einem Monitor starr verharren. Sämtliche Überlegungen, widersprüchlich oder komplementär, fußen auf der Faszination der eigenständigen Medienform Computerspiel. Die Faszination wiederum basiert auf der Tatsache, dass uns das Computerspiel in eben diesen Bann zu ziehen vermag. Es lässt uns für einen begrenzten Zeitraum die Realität um uns vergessen und transportiert uns in eine alternative, virtuelle, fiktive Realität, in der wir viele Stunden verbringen.

4. Immersion

Jenes Versinken in einer anderen Realität, gebannt zu sein von etwas, sich geistig nicht mehr zu hundert Prozent in der Realität zu befinden, sondern einen Großteil seiner Konzentration auf eine fiktive Welt zu richten, kann unter dem Begriff *Immersion* subsumiert werden. Furtwängler spricht von einer „Absorption des Rezipienten oder Spielers im Kontext eines Spiels oder Mediums“ (Furtwängler 2008, S. 69). Auch Hanke spricht von einem Eintauchen in eine virtuelle Welt, bei dem die Grenzen virtueller und realer Welt verschwimmen (vgl. Hanke 2008, S. 12). Sie weist dabei aber auch darauf hin, dass der Immersionsbegriff schon bei der Untersuchung von Vorgängermedien wie dem Kino aufgetaucht ist. Besonders brisant erscheint er jedoch bei der Diskussion um Gewalt in Computerspielen. Die Kritiker in den feuilletonistischen Diskursen nutzen das Konzept eines Eintauchens ins Spielgeschehen häufig, um mit dem vollständigen Verlust von Realität seitens der Nutzer zu argumentieren. Verwiesen wird dabei allzu häufig auf ein immer realistischer werdendes Design von Spielen, „jedoch ohne den Zusammenhang von fotorealistischem Design und Immersion systematisch zu entwickeln“ (ebd.). Wie bereits erwähnt, ist unsere Vorstellung von Realismus kulturell geprägt und konstruiert, anstatt perzeptiv wahrgenommen. Doch nicht nur der Zusammenhang zwi-

schen dem fotorealistischen Design und Immersion wird nicht genügend ausdifferenziert, auch der Begriff Immersion wird ohne weitere Erläuterung oder systematischer Begriffserarbeitung verwendet. Dabei ist es zwingend notwendig, den häufig verwendeten, aber selten genauer ausdifferenzierten Begriff der Immersion genauer zu betrachten. Um auch der von Furtwängler angesprochenen Problematik vieler verschiedener Begriffe, die letztlich ähnliche Konzepte adressieren, zu entgehen, soll der Begriff Immersion ausdifferenzierter beleuchtet werden, bevor er im weiteren Verlauf dieser Arbeit immer wieder Verwendung findet. Begriffsdefinitionen sind immer disziplingeprägt, was zu eben jenen, unnötigen Missverständnissen und Unklarheiten führt, die Furtwängler zufolge zu klären sind. Das Begriffskonzept der Immersion ist überdies hinaus ein Basisbegriff dieser Arbeit, die sich auch damit beschäftigt, inwiefern Immersion als ein Knotenpunkt bei der interdisziplinären Betrachtung des Mediums Computerspiel fungieren kann.

Auf die zentrale Bedeutung des Begriffs verweist auch Hanke, die das Konzept der Immersion als umspannenden Rahmen bei der Kontroverse zwischen ludologischen und narratologischen Strömungen konstatiert: „Neben und quer zu dieser Kontroverse zwischen Narratologie und Ludologie ist ein zentrales Paradigma der bisherigen Beschäftigung mit dem Computerspiel die Implikationsreiche Vorstellung von Immersion“ (Hanke 2008, S. 12). Einen Grund, warum das Konzept bei der Betrachtung von Medien so attraktiv ist, liefert Britta Neitzel. Sie weist darauf hin, dass sich der Wunsch nach perfekter Illusion durch die gesamte Kulturgeschichte zieht (vgl. Neitzel 2008, S. 100). Immersion spielt also nicht nur eine Rolle bei der Betrachtung von Vorgängermedien des Computerspiels, sondern geht noch wesentlich weiter zurück. Während Ludologie und Narratologie also verschiedene Elemente und Eigenschaften von Computerspielen in den Fokus rücken, existiert der äußerliche Rahmen der Immersion nicht nur in diesen hegemonialen Perspektiven, sondern auch in den neueren Interessensgebieten der Game Studies. Stingel-Voigt konstatiert beispielsweise, dass Computerspiele und besonders emotionale Inhalte und Momente in Computerspielen eine intensive Wirkung auf die Nutzer haben können: „Es gibt auf YouTube Videos, die zeigen, wie Spieler Spiele wahrnehmen. Über ihre mit der Webcam aufgezeichnete Mimik kommunizieren sie ihre Affekte. Ihre Reaktionen reichen vom ängstlichen Aufschrei, bis hin zum mitfühlenden Tränenvergießen. Das bedeutet: Handlungen in Videospielen werden physisch affiziert [...] Dieses kann von Musik maßgeblich beeinflusst werden“ (Stingel-Voigt 2014, S. 15). Auch für die Perspektive der Musikwissenschaft ist Immersion also interessant. Sie kann dabei helfen, sich noch besser in die virtuellen Welten einzufühlen (vgl. ebd., S. 18). Dass das Eintauchen in die virtuellen Welten derart intensiv werden kann, zeigt auch Widra auf, indem er von morali-

scher Ambiguität bei Entscheidungen im Spiel *The Witcher* (Atari Inc. 2007) spricht (vgl. Widra 2009, S. 51-56). Während Moral ein Asset kultureller, emotionaler und kognitiver, menschlicher Motivationen aus der Realität darstellt und als anthropologische Konstante verstanden werden kann, tritt sie hier im Kontext einer fiktiven Welt im interaktiven Medium Computerspiel auf. Eben dadurch, dass der Spieler involviert ist und selbst entscheiden muss. Er tritt aus der Rolle des passiven Rezipienten heraus und muss selbst moralisch handeln. Die Entscheidungen werden ihm nicht vom Autor der Geschichte abgenommen. Er muss sie selbst treffen.

Wie also bereits erwähnt, soll der Begriff Immersion in der Art und Weise, wie er in dieser Arbeit Verwendung findet, genauer definiert werden. Die in dieser Arbeit angestellten Überlegungen basieren dabei hauptsächlich auf den Ausführungen von Johannes Breuer, der Immersion, gemeinsam mit zwei weiteren Konzepten, als Erlebensform ansieht, die bei der Nutzung von Computerspielen auftritt. Neben Immersion spricht Breuer weiter von *Telepräsenz* und von *Flow*. Die drei Begriffe Immersion, Telepräsenz und Flow sind Konzepte aus der Medienpsychologie (vgl. Breuer 2009, S. 188). Sie werden teilweise getrennt voneinander beschrieben oder aber synonym verwendet, was zu einer gewissen Unschärfe führen kann. Um also Missverständnissen vorzubeugen, soll sich die in dieser Arbeit zugrunde liegende Definition von Immersion aus den drei etablierten, teilweise getrennt, teilweise synonym verwendeten Termini Telepräsenz, Immersion und Flow konstituieren. Dabei wird lediglich der Begriff Immersion verwendet und die verbleibenden Termini Telepräsenz und Flow mit eigener, spezifischer Begriffsdefinition dem Dachbegriff Immersion zugewiesen. Anstatt Telepräsenz soll also der Begriff *telepräsenste Immersion* und anstatt Flow soll der Begriff *flowbedingte Immersion* verwendet werden. Die Subsumption der beiden Termini unter einem Dachbegriff und unter Berücksichtigung ihrer eigenen Spezifität ist meines Erachtens sinnvoll, da die bei Breuer getrennten Begriffe ohnehin alle Formen der Fokussierung bezeichnen: „Alle drei Konzepte bezeichnen bestimmte Formen der Fokussierung von Aufmerksamkeit innerhalb einer Interaktion mit dem Spiel“ (Breuer 2009, S. 188). Des Weiteren ist die Reduzierung von Komplexität, gerade im disparaten Forschungsfeld der Computerspiele, notwendig. Das Zusammenführen der Erlebensformen zum Dachbegriff Immersion unter Berücksichtigung der eigenen Spezifika soll den Begriffsirrgarten der konkurrierenden Disziplinen überschaubarer machen und ist als Vorschlag korrespondierender Arbeit im Gegensatz zu konkurrierender Arbeit anzusehen. Im Weiteren sollen daher jene Spezifika der untergeordneten Begriffe telepräsenste Immersion und flowbedingte Immersion genauer beschrieben wer-

den.

4.1 Telepräsenste Immersion

Telepräsenste Immersion ist ein Erleben von Anwesenheit an einem virtuellen Ort. Diese Erlebensform wird durch die Nutzung eines Mediums hervorgerufen: „presence refers to the natural perception of an environment, and telepresence refers to the mediated perception of an environment“ (Steuer 1992, S. 36, zitiert in: Breuer 2009, S. 189). Während diese Form des Erlebens auch bei Hörspielen, Romanen, Film und Fernsehen gegeben sein kann, sind es gerade Computerspiele, die durch ihren interaktiven Charakter und der zwingenden Involvierung des Mediennutzers zu einer telepräsensten Immersion beitragen können. Um diese Erlebensform zu ermöglichen, müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein. Diese sind einerseits technischer Natur, andererseits nutzerbedingt. Auf technischer Seite müssen zunächst einmal verschiedene Reize des Nutzers angesprochen werden. Computerspiele erfüllen diese Voraussetzung insofern, als dass sie ein audiovisuelles Medium mit sensomotorischer Involvierung des Nutzers darstellen. Sie sprechen die visuelle, als auch die auditive Wahrnehmung an. Hinzu kommt die haptische Wahrnehmung, durch die Nutzung verschiedenster Eingabegeräte, von Maus und Tastatur, über Joysticks und Gamepads bis hin zu sensorgesteuerten Eingabegeräten (vgl. *Wii-Controller* von Nintendo 2006). Durch Techniken wie das *Force Feedback*, eine haptische Rückkraftkopplung, bei dem das Gamepad in verschiedenen Situationen Vibrationen ausstößt, wird es also möglich, auch die Sensibilität des Nutzers anzusprechen. Je mehr Reize angesprochen werden, desto intensiver kann sich die telepräsenste Immersion entfalten. Aber nicht nur die Quantität, also die Menge der Reize, ist hierbei entscheidend, sondern natürlich auch die Qualität dieser Reize. Hat der Nutzer das Gefühl, seine Spielfigur sehr flüssig und ohne technische Probleme oder Interferenzen steuern zu können, kann dies sehr zum Immersionsgefühl beitragen. Auch die Perspektive, aus der eine Spielfigur gesteuert wird, kann die Intensität des Spielerlebens beeinflussen. Die First-Person-Perspektive, früher auch als Ego-Perspektive bezeichnet, kann den Grad der Immersion erhöhen. Der Avatar wird dabei, anders als bei der Third-Person-Perspektive, nicht visualisiert. Der Blick des Spielers verschmilzt hier mit dem Blick des Avatars selbst. Das führt zu dem Gefühl, das gesamte Spielfeld nicht mehr überblicken zu können und in der Wahrnehmung innerhalb des Spiels ebenso limitiert zu sein wie der Avatar, denn „besonders in den toten Winkeln und im Rücken des Spielers [...] lauern meistens namenlose Gefahren, die die Alarmzentren des Gehirns beschäftigen“ (Rosenfelder 2008, S. 17). Es gibt Spiele, die explizit mit diesem Gefühl der perspektivischen Limitierung arbeiten. *Doom 3* (id Software 2004) beispielsweise spawned (das Hinzu-

fügen entweder des Avatars oder eines KI-Vertreters in die Spielwelt) gegnerische Monster bewusst in dunklen Ecken, die vom Spieler bereits passiert wurden, um ihn dann von hinten zu attackieren und so zu überraschen. Letztlich sind eine gute, grafische Oberfläche, sowie eine qualitativ hochwertig produzierte Klangkulisse notwendig, um das Immersionsgefühl zu intensivieren: „Realistic graphics and sounds, haptic feedback, first-person point of view and control devices that map natural body actions all increase the vividness and interactivity in games making them highly conducive to the sensation of presence” (Tamborini/ Skalski 2006, S. 225, zitiert in: Breuer 2009, S. 190).

Neben all diesen technischen Voraussetzungen gibt es überdies noch Voraussetzungen auf Nutzerseite. Diese ergeben sich aus dem Zustand und den persönlichen Eigenschaften des einzelnen Nutzers. Dabei spielen permanente, als auch situative Faktoren eine Rolle. Permanente Faktoren sind beispielsweise Alter und Geschlecht. Während beispielsweise häufig jüngere Menschen über ein großes Imaginationsvermögen verfügen und schnell in der Lage sind, sich in eine fiktive Welt hineinzufinden, haben ältere Menschen zum Teil Schwierigkeiten bei diesem Prozess. Des Weiteren gibt es semipermanente Faktoren, wie etwa Geschmack, persönliche Präferenzen, individuelle Erfahrungen und sensomotorische Fähigkeiten. Semipermanent daher, weil sich Geschmack und Präferenzen mit der Zeit verändern können. Ebenso wächst der Erfahrungsschatz des Menschen ständig weiter und stellt keine statische Einheit dar. Sensomotorische Fähigkeiten lassen sich mit der Zeit manipulieren. Durch entsprechend regelmäßiges Üben bestimmter sensomotorischer Abläufe können diese qualitativ verbessert werden. Oder einfacher gesprochen: Wer oft und viel Rennspiele spielt, der wird nach gewisser Zeit jegliche Kurve oder widrige Streckenverhältnisse meistern können und bessere Ergebnisse erzielen, als ein Nutzer, der nur sehr selten Rennspiele spielt.

Als Letztes kommen noch die situativen Faktoren hinzu. Zu ihnen gehören die jeweilige Stimmung des Nutzers, der Grad der Erschöpfung im Laufe einer Spielsession und die Tagesform.

In Verbindung mit dem Begriff der Telepräsenz ist es möglich, verschiedenartige Formen dieser Präsenz zu unterscheiden. Dazu gehören physische Präsenz, soziale Präsenz, räumliche Präsenz und Selbstpräsenz.

1. Physische Präsenz

Physische Präsenz wird durch den motorischen Aufwand beim Spielen hervorgerufen. Sensomotorische Controller, wie bei der bereits erwähnten *Wii* von *Nintendo*, aber auch Technikverfahren wie *Kinect* (Microsoft 2010), bei dem der Nutzer das Spiel durch körperliche Gestik

steuert, können das physische Präsenzerleben intensivieren. Je mehr motorischer Aufwand zur Partizipation nötig ist, desto physisch präsenter können sich Nutzer fühlen.

2. Soziale Präsenz

Die am weitesten verbreitete Form der Präsenz in diesem Zusammenhang ist die soziale Präsenz. Sie beschreibt das Wirken und Interagieren mit anderen Spielern, beispielsweise in den Zusammenhängen der Online-Spiele in Ausprägungen wie MMOG (Massively-Multiplayer-Online-Game), MMORPG (Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Game), MOBA (Multiplayer-Online-Battle-Arena) oder COOP (Co-Operation-Mode). In MMOG- und MMORPG-Titeln spielen für gewöhnlich sehr viele Nutzer (daher Massively-Multiplayer) in einer einzigen Spielwelt, die oftmals als eine Art Lebensweltsimulation fungiert. Prominente Beispiele sind Titel wie *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004), *Star Wars: The Old Republic* (BioWare 2011) oder *The Elder Scrolls Online* (ZeniMax Online Studios 2014). In MOBA-Spielen treten zwei Teams in einer virtuellen Arena gegeneinander an. Hierbei spielt vor allen Dingen der eSport-Gedanke eine sehr wichtige Rolle. Besonders im asiatischen Raum sind MOBAs als eSport-Variante sehr populär. Die Kämpfe werden auf Großleinwänden in Stadien ausgestrahlt und von tausenden, begeisterten Fans verfolgt. Zu den prominentesten Vertretern gehört beispielsweise *League of Legends* (Riot Games 2009). Der COOP-Mode wiederum ist eine Spielvariante, bei dem ein Team aus mehreren Nutzern gemeinsam über ein Lokalnetzwerk (LAN, Local Area Network) oder über einen Server online klassische Einzelspielermissionen spielen. Es wird deswegen von einem Modus geredet, da es sich hierbei für gewöhnlich um einen modifizierten Spielmodus innerhalb eines Einzelspieler-Spiels handelt. Dieser COOP-Mode ist gerade in den vergangenen Jahren für populäre und marktführende Einzelspieler-Titel immer attraktiver geworden. Die Möglichkeit, das normalerweise allein bestrittene Abenteuer auch mit Freunden, oder den, die es dabei vielleicht werden, zu erleben, ist für viele Nutzer reizvoll. Populäre Spiele, die sowohl allein als auch im COOP-Mode gespielt werden können, sind beispielsweise *Borderlands* (Gearbox Software 2009), *Far Cry 3* (Ubisoft Montreal 2012) oder *Dead Space 3* (Visceral Games 2013). Gerade im Zusammenhang mit Mehrspieler-Spielen wird daher häufig noch von Ko-Präsenz gesprochen. Dieser Terminus bezeichnet dann ganz spezifisch das Erleben, Wirken und Interagieren mit menschlichen Mitspielern. Soziale Präsenz im Allgemeinen hingegen kann sich auch auf jenes Erleben, Wirken und Interagieren mit der künstlichen Intelligenz (KI) eines Spiels beziehen. Dies ergibt sich in den meisten Fällen durch das Interagieren der eigenen Spielfigur (Avatar) mit anderen, von der KI kontrollierten Spielfiguren (Non-Player-Characters, NPCs)

im Spiel. Da der Nutzer gerade in diesen Situationen häufig wichtige Informationen und Aufträge für den Fortlauf der Handlung erhält, ist diese Form der Präsenz gerade für Narratologen sehr interessant. Die Interaktion mit der KI kann überdies hinaus zu einer emotionalen Involvierung des Spielers führen. Zwar argumentiert Neitzel, dass Identifikation sowie Momente der Sympathie und Empathie nur außerhalb des Spielprozesses stattfinden, da der Avatar stets ein Werkzeug sei (vgl. Neitzel 2008, S. 108), diese Sichtweise ist jedoch als problematisch zu betrachten: Viele Spiele verfügen über cineastische Momente. Beispiele dafür wären die bereits erwähnten Cinematics oder auch Cut-Scenes, in denen kein Eingreifen möglich ist. Der, von Neitzel zum Werkzeug degradierte, Avatar wird in diesen Momenten eben nicht vom Spieler, sondern vom Spiel gelenkt. In einem der vielen emotionalen Höhepunkte des Spiels *Bioshock* (2k Boston und 2k Australia 2007) muss man miterleben, wie der Protagonist Jack Ryan, den man überdies hinaus im gesamten Spiel aus der First-Person-Perspektive lenkt, seinen eigenen Vater mit einem Baseballschläger zu Tode prügelt. Sämtliche Interaktionsmöglichkeiten sind in dieser Cut-Szene deaktiviert. Die Gräueltat ist unvermeidbar. Doch Jack Ryan handelt in dieser Situation keinesfalls aus freien Stücken. Eine pawlowsche Konditionierung zwingt ihn dazu, den Befehlen des Feindes zu gehorchen, wenn dieser einen bestimmten Satz spricht. Dem Spieler wird in dieser Situation also durchaus vor Augen geführt, dass auch Jack Ryan seinen Vater nicht töten will, dies lediglich unter Zwang tut. So ist diese Szene für Protagonist wie Spieler gleichermaßen traumatisierend. Darüber hinaus stellt es einen immens selbstreflexiven Moment des Spiels dar. Situationen, in denen dem Spieler die Möglichkeit des Eingreifens genommen wird, gibt es zwar in vielen Spielen, jedoch kann die zwangsbedingte Agitation Jack Ryans als selbstreflexiver Kommentar des Spiels *Bioshock* auf eben solche Momente in Spielen allgemein gelesen werden. Ein weiteres Beispiel wäre die folgenschwere Entscheidung, die man als Spieler im ersten Teil der *Mass Effect*-Trilogie (BioWare 2007-2012) treffen muss. In diesem Science-Fiction-Rollenspiel schlüpft man in die Rolle des Protagonisten Commander Shepard. Beim Angriff auf eine feindliche Basis hat man zwei Gefährten situationsbedingt an verschiedenen Orten zurückgelassen. Kurz vor der endgültigen Zerstörung der Basis wird man gezwungen, sich zwischen einem der beiden Gefährten zu entscheiden. Das Spiel macht einem deutlich, dass nur Zeit bleibt, einen der beiden zu retten. Wer zurückgelassen wird, ist dem sicheren Tod geweiht. Beide zurückgelassenen Gefährten haben einen seit Beginn des Spiels begleitet. Zu beiden besteht also im Idealfall ein Sympathieverhältnis. Das Spiel zwingt einen jedoch dazu, einen der beiden zu opfern. Nach der Entscheidung für einen bzw. gegen einen der Begleiter gibt sich das Spiel alle Mühe, die Betroffenheit, Trauer und Selbstzweifel Shepards in Szene zu setzen. Während einem als

Spieler die Entscheidung schwerer fallen dürfte als die Frage, ob man lieber die graue oder die schwarze Rüstung anlegen soll, machen einem mehrere narrative Momente des Spiels deutlich, wie schwer und emotional belastend die Entscheidung auch für Shepard gewesen ist. Identifikation und Empathie mit dem Avatar, der eben nicht nur Werkzeug, sondern darüber hinaus auch Protagonist ist, ist also durchaus möglich.

3. Räumliche Präsenz

Eine weitere Präsenzform ist die räumliche Präsenz. Sie beschreibt das Gefühl, einen virtuellen Raum vollständig begreifen zu können. Die medial vermittelte Welt in einem Computerspiel wird in diesem Zusammenhang als Ort, oder als fiktives Kollektiv vieler Orte, die zum Explorieren einladen, erlebt. Wie real diese virtuellen Orte sind, ist stark abhängig von grafischer Oberfläche, der Physikalität eines Spiels (sind einzelne Objekte im Raum manipulierbar, ist es möglich, sämtliche Hindernisse zu erklimmen, kann mit Gegenständen interagiert werden? usw.) und der Atmosphäre, die sich wiederum durch grafische Oberfläche, aber auch durch auditive Elemente erzeugen lässt. Neitzel konstatiert zwei Arten des Raums. Einerseits der gelebte Raum, andererseits der rationale Raum der Karte. Während der rationale Raum der Karte in metrischen Parametern messbar ist, so stellt der gelebte Raum Orte dar, „die durch soziale Handlungen und Interaktionen ihre Bedeutung gewinnen“ (Neitzel 2008, S. 107). Das Computerspiel ist gekennzeichnet durch eine Mischform der beiden Arten (vgl. ebd.). Viele Spiele verfügen über die Option, eine Karte aufzurufen, um sich in der virtuellen Welt zu orientieren. Eine Karte stellt in diesem Sinne ein relationales Netzwerk dar. Auf jeder (virtuellen) Karte sind Orte verzeichnet, die sich durch Besonderheiten und Handlungs- oder Interaktionsmöglichkeiten auszeichnen. Sie können als Knoten dieses relationalen Netzwerks angesehen werden. Je nachdem, welche Möglichkeiten einer dieser Knoten bietet, kann er sich als gelebter Raum entfalten. In *Mass Effect* kann Commander Shepard im Laufe des Spiels mit einem, unter seinem Kommando stehenden, Raumschiff die Milchstraße bereisen. Über verschiedene Kartenfelder sind ganze Planetensysteme einsehbar. Einige von ihnen kann man als Spieler bereisen, an manchen findet die narrative Handlung des Spiels statt. Nach dem Auftrag zu einem bestimmten Planeten zu fliegen, wird man vor Ort mit Problem- und Aufgabenstellungen konfrontiert. Diese werden häufig in Form von Cut-Scenes erläutert, in denen gleichzeitig die Handlungsgeschichte erzählt wird. Während die Planeten Netzwerkknoten im relationalen Netzwerk der Karte einerseits darstellen, sind sie virtuell gelebter Raum, sobald sie bereist werden und auf ihnen wichtige Teile der Spielhandlung stattfinden. Ein gutes Beispiel dafür, wie der rationale Raum der Karte mit dem gelebten Raum im Spiel

verschmilzt, ist das Open-World-Spiel *Mafia* (Illusion Softworks 2002). Der Protagonist des Spiels ist Tommy Angelo, der durch eine Verkettung von Zufällen in den 1920er Jahren zur Mafia der fiktiven Stadt Lost Heaven kommt und dort Karriere macht. Während das Spiel viel Wert darauf legt, Angelo und seine Mafiakumpanen sehr gründlich zu inszenieren und ihre Charaktere sehr detailreich zeichnet, ist die Stadt Lost Heaven selbst eine Art Protagonist. Sie ist mit Autos befahrbar und vollständig kartographiert. Während man als Angelo in einem Auto durch ihre Straßen fährt, kann jene Karte sichtbar gemacht werden, ohne dass die grafische Oberfläche des Spiels verlassen werden muss. Gelebter Raum des Protagonisten und rationaler Raum der Karte sind gleichzeitig, durch Zuhilfenahme eines Überblendeffekts, sichtbar. Die Exploration gelebter Räume unter Zuhilfenahme einer Karte findet meistens in dreidimensionalen Spielen statt, jedoch gibt es natürlich noch weitere Genres, die sich der Möglichkeit dreidimensionaler Darstellungen nicht bedienen: „In Strategiespielen hingegen behandelt ein Spieler/ eine Spielerin vorrangig eine Welt als Karte, auf die eine Außensicht vorliegt“ (Neitzel 2009, S. 107). Je nach Spielgenre ist also der Grad der Verschmelzung der verschiedenen Räume unterschiedlich.

4. Selbstpräsenz

Zuletzt wäre noch die Selbstpräsenz zu nennen. Wie der Name letztlich schon verrät, handelt es sich dabei um das Erleben des eigenen Selbst in der virtuellen Welt. Christoph Klimmt spricht in diesem Zusammenhang vom Konzept des Selbstwirksamkeitserlebens (SWE) (vgl. Klimmt 2006, S. 76-81). Das Erleben des eigenen Selbst in der virtuellen Welt kann die einfachsten Interaktionsmöglichkeiten, aber auch komplexere Handlungszusammenhänge im Spiel betreffen: „Bereits die zeitlich kontingente, aber unsystematische Veränderung der Bildschirmfarbe bei jedem Mausclick [...] kann SWE induzieren; für das Erleben von Kontrolle oder Macht muss das Subjekt jedoch deutlich komplexere Systeme bzw. Objekte dauerhaft und ohne Widerstände gemäß eigenen Zielen beeinflussen können“ (ebd., S. 78).

Computerspiele sind als Medium in der Lage, all diese Formen der Präsenz zu evozieren: Ein geschickter Umgang mit Interface-Komponenten, wie Gamepads oder Joysticks, führt zu physischer Präsenz, eine detaillierte, hervorragend inszenierte und atmosphärisch stimmige Spielwelt führt zu räumlicher Präsenz. Die Repräsentation der Nutzer durch einen Avatar bewirkt Selbstpräsenz und die Interaktion mit der KI oder anderen Mitspielern erzeugt soziale Präsenz (vgl. auch Breuer 2009, S. 191). Zentral für den Begriff der telepräsenten Immersion ganz allgemein, ist das Erleben von Räumlichkeit sowie Orten, und darüber hinaus die Möglichkeit, jene Räume und Orte auch zu explorieren, betreten und mit ihnen zu interagieren, sie

vielleicht sogar zu manipulieren: „Das Erleben von Räumlichkeit und die Bewegung bzw. Interaktion in und mit ebendieser ist letztlich das Merkmal, auf welchem [...] der Aufmerksamkeitsfokus liegt. Digitale Welten in Computerspielen werden als „Orte“ wahrgenommen und erkundet, die Spieler sind und fühlen sich präsent in Spielumgebung und –geschehen“ (ebd., S. 192). Die verschiedenen Präsenzformen der telepräsenten Immersion machen jene für verschiedene Strömungen der Game Studies attraktiv. Die Interaktionsmöglichkeiten und das Regelwerk von Orten und Räumen erscheinen für die Ludologie interessant, während erzählerische Momente bei der Interaktion mit NPCs bei der sozialen Präsenz für die Narratologie für Interesse sorgt. Ebenso kann die Inszenierung virtueller Räume als „Orte“, wie Breuer sie beschreibt, für jene Musik-, Kunst- oder Kulturwissenschaftler, die sich den Game Studies verschrieben haben, von großem Interesse sein.

Daher ist es wichtig, die telepräsente Immersion als eigene Immersionsform und Unterkategorie des Dachbegriffs Immersion zu begreifen, besonders mit ihrer Spezifität als Erlebensform, die dediziert ein Erleben von Räumlichkeit im Zusammenhang mit Computerspielen beschreibt. Immersion als Dachbegriff versteht wiederum eine „emotionale, kognitive und handlungsmäßige Fokussierung auf die dort repräsentierten Inhalte“ (Krämer 2004, S. 662, zitiert in: Breuer 2009, S. 192). Dieser Unterschied zeigt auf, dass Immersion als Dachbegriff eher der narratologischen Strömung zugewandt scheint, während telepräsente Immersion als Spezifizierung den Begriff auch für weitere Betrachtungsweisen attraktiv macht.

4.2 Flowbedingte Immersion

Neben dem Dachbegriff Immersion, der auf das Erleben von Inhalten an virtuellen Orten und in virtuellen Welten abzielt, und dem Begriff der telepräsenten Immersion, der wiederum das Begreifen virtueller Welten als begehbare Räume und Orte fokussiert, möchte ich noch eine weitere Spezifizierung von Immersion vornehmen. Die flowbedingte Immersion baut, wie bereits erwähnt, auf dem aus der Medienpsychologie stammenden Begriff Flow auf. Flowbedingte Immersion konzentriert sich weniger auf räumliche und inhaltliche Elemente, sondern auf die Zeitdimension von Computerspielen und die Motivationen von Nutzern. Der Begriff Flow wurde durch den Psychologen Csikszentmihalyi geprägt und beschreibt zunächst allgemein das Versinken in einer Aufgabe bei der optimalen Kombination von Anforderung und Fähigkeit eines Subjekts: „Der Handelnde geht völlig in seiner Tätigkeit auf. Sie bietet ihm laufend Herausforderungen, sodass keine Zeit für Langeweile bleibt oder Sorgen darüber, was außerhalb dieser Aktivität wichtig wäre. Im Flow-Erlebnis kann der Mensch die jeweils nötigen Fähigkeiten voll ausschöpfen und erhält dabei klare Rückmeldungen auf die Wirkungen

seines Handelns“ (Fritz 2005a, zitiert in: Mosel 2009, S. 163). Dieser Zustand wird in der Regel dann erreicht, wenn die Anforderungen an den Nutzer weder zu einfach (dann stellt sich Langeweile ein), noch zu schwierig (dann kann es zu Frust kommen) sind. Durch ständig neue Herausforderungen und Aufgaben sowie dessen Bewältigung wird der Nutzer gebannt. Neitzel konstatiert in diesem Zusammenhang zwei Strategien, die zu Spielmotivation und der Bereitschaft, viel Zeit in Spiele zu investieren, führt: „Temporale Involvierung lässt sich [...] vor allem auf die durch Narration hergestellte Spannung beziehen“ (Neitzel 2008, S. 108). Simpel gesagt, möchte man als Spieler wissen, wie die Geschichte weitergeht. Die durch Spannung in der Handlung evozierte Neugierde motiviert dazu, immer weiter zu spielen, sich dem Flow hinzugeben. Diese Strategie ergänzt Neitzel durch eine zweite, nicht zwingend narrative Strategie. Sie spricht in diesem Zusammenhang von nicht-zielgerichteten oder zirkulären Zeitformen (vgl. ebd.) und führt dazu ein Beispiel an: „Das Spiel GRAND THEFT AUTO – VICE CITY (2002, Rock Star) z.B. hatte auch dadurch Erfolg, dass es den Spielern und Spielerinnen unterschiedliche temporale Möglichkeiten gab. Einerseits konnte man den Missionen folgen – also auf ein Ende abzielen -, andererseits auch herumwandern und schauen, was sich so tut und was man noch so tun kann in der virtuellen Welt. Diese Haltung erinnert an den Flaneur, der die Zeit vergisst“ (ebd., S. 109). Rosenfelder geht sogar so weit, in diesen Momenten der Kontemplation und den nicht-zielgerichteten Spielmomenten einen Freiheitsbeweis zu sehen: „In diesen Augenblicken konnte man alle Karrierepflichten vergessen, die auf dem Radar blinkenden Punkte ignorieren, die jeweils Haupt- oder Nebenjobs anzeigten, man konnte das Auto an einer schäbigen Lagerhalle parken und den Sonnenuntergang hinter den Hochhäusern der Stadt beobachten. Solche Momente der reinen Kontemplation, des sinnlosen Nichtstuns, waren der Beweis dafür, dass man frei geworden war“ (Rosenfelder 2008, S. 35). Diese Spiele werden häufig als *Sandbox*-Spiele oder *Open-World*-Spiele bezeichnet. Sandbox deswegen, weil in einem Sandkasten alle Möglichkeiten offen stehen. Es liegt sozusagen am Spieler, eine Sandburg zu bauen, einen Kuchen zu backen oder das, was im Spiel möglich ist, zu tun. Als Sandkasten fungiert dabei beispielsweise eine Landschaft, ein Gebiet oder eine Stadt wie Lost Heaven im bereits erwähnten *Mafia*, der im Übrigen ein direkter Konkurrenztitel zu *Grand Theft Auto* gewesen ist. Der Sandbox-Terminus war besonders zum Erscheinungspunkt der beiden Titel 2002 ein populärer Begriff, um diese Spiele zu beschreiben. Heute findet außerdem der Begriff *Open-World-Games* Verwendung. Diese Sandbox- oder Open-World-Spiele können in verschiedenen Formen, Inszenierungen und Settings auftauchen. In der *Assassin's Creed*-Reihe (Ubisoft 2007-anhaltend, bisher 8 Hauptspiele erschienen) werden verschiedene Protagonisten aus der Third-Person-Perspektive gespielt und

dabei verschiedene Orte und historische Ären durchquert: Jerusalem oder Damaskus zur Zeit des dritten Kreuzzugs, Florenz, Rom und Venedig zu Renaissance-Zeiten, die britischen Kolonien Nordamerikas respektive die Vereinigten Staaten von Amerika zur Gründungszeit oder Paris zur Zeit der französischen Revolution. In *Far Cry 3*, welches in der Gegenwart spielt, bereisen Spieler das fiktive Inselarchipel Rook Islands und steuern den Protagonisten Jason Brody aus der First-Person-Perspektive. *Mittelerde: Schatten von Mordor* (Monolith Productions 2014) spielt, wie der Titel schon verrät, in J.R.R. Tolkiens Universum Mittelerde, das von u.a. Menschen, Orks, Elfen, Zwergen, Hobbits und anderen Wesen bevölkert wird. Dabei steuert man den Waldläufer Talion aus der Third-Person-Perspektive durch Mordor, dem Land des dunklen Herrschers Sauron. Der Protagonist Talion sowie seine Geschichte kommen nicht in Tolkiens Romanen vor und können als eigenständiges Kapitel angesehen werden, das aber durchaus in Tolkiens Universum, zwischen dem zweiten und dritten Teil seiner Herr der Ringe-Trilogie, stattfindet. Viele dieser Spiele bieten etliche Nebenbeschäftigungen an. In *Far Cry 3* kann man nach Schätzen tauchen, auf die Jagd gehen, Pflanzen sammeln, Quad fahren, mit einem Jetski durch Flussbette und Buchten rasen, oder einfach nur die Aussicht von einem der vielen erklimmbaren Funktürme genießen. Virtuelles Sightseeing und ähnliche, nicht mit der Hauptgeschichte des Spiels verbundene Tätigkeiten, sind eines der Markenzeichen nahezu aller Open-World-Spiele. Sei es das Erklimmen von Kathedralen oder anderen Monumenten in *Assassin's Creed*, das Erobern von Ork-Außenposten in *Mittelerde – Schatten von Mordor* oder das Stehlen eines bestimmten Luxusschlittens in *Mafia*. Oder wie der Literaturwissenschaftler Tom Bissel in Bezug auf das Rollenspiel *The Elder Scrolls 4: Oblivion* (Bethesda Game Studios 2006) schreibt: „In the world of *Oblivion* you can also pick flowers, explore caves, dive for treasure, buy houses, bet on gladiatorial arena fights, hunt bear, and read books. *Oblivion* is less a game than a world that best rewards full citizenship“ (Bissell 2011, S. 5). All diese Momente vermögen es, Spieler stundenlang zu beschäftigen, ohne auch nur eine Sekunde daran zu denken, sich mit der Kerngeschichte des Spiels auseinander zu setzen. Man könnte an dieser Stelle geradezu von einem kontemplativen Flowerleben sprechen. Wie Neitzel bereits konstatiert, sind also narrative, chronologisch organisierte temporale Strategien als auch nicht-gerichtete, zirkuläre Zeitformen in der Lage, ein Flowerleben zu evozieren. Carr beschreibt die Voraussetzungen und Ausprägungen dieses Erlebens wie folgt: „The flow state is possible when an activity involves escalating yet manageable challenges, options, decisions, risk, feedback and achievable goals. It is an intensely pleasurable, optimum state, incorporating focus, euphoria and high levels of motivation“ (Carr 2006a, S. 57, zitiert in: Breuer 2009, S. 193). Diese Kanalisierung von Aufmerksamkeitsressourcen kann dazu füh-

ren, dass der Nutzer die Zeit um sich völlig vergisst. Daher auch der spezifische Bezug von flowbedingter Immersion zur Zeitdimension. Dabei kann von negativen wie positiven Effekten gesprochen werden: „Der gleiche Aufmerksamkeitsaufwand wird, je nach Perspektive und Intensität der Nutzung, einmal als positive Leistung konzipiert, im anderen Fall jedoch pathologisiert“ (ebd.). Zum einen kann flowbedingte Immersion ein entspannendes, erholsames und Energie rückgewinnendes Erlebnis darstellen, zum anderen besteht natürlich auch die Gefahr, sich in dieser Form der Immersion zu verlieren und wichtigere Aufgaben und Tätigkeiten in der realen Welt zu vernachlässigen. Die Aufgabe der Game Studies kann es aber kaum sein, an dieser Stelle ein grundsätzlich positives oder negatives Urteil, bezogen auf dieses spezifische Erleben der Nutzer, zu fällen. Jene undifferenzierten, oberflächlichen und selten sachlichen Urteile werden in den feuilletonistischen Diskursen der Tageszeitungen, Gesellschaftsmagazinen und TV-Talkshowformaten, die wiederum selbst oft nur an Quote oder Stimmungsmache interessiert sind, zu Genüge gefällt. Die Auseinandersetzung der Game Studies hat an dieser Stelle lediglich die Pflicht, positive als auch negative Potentiale eines solchen Erlebens zu erkennen, zu begreifen und zu benennen. Dabei erscheint die Forderung Furtwänglers sinnvoll, permanent wertenden Positionen eine Absage zu erteilen, da diese „Differenzierungen aufgrund der Polarisierung, die sie nach sich ziehen, unweigerlich hemmen müssen“ (Furtwängler 2008, S. 60).

Nutzerbedingter Flow

Eine Tatsache, die oftmals in den oberflächlichen und undifferenzierten öffentlichen Diskursen übersehen wird, ist die Möglichkeit der Nutzer, ihr Flowerlebnis selbst zu beeinflussen. Wie auch bei der telepräsenten Immersion konstituiert sich die flowbedingte Immersion einerseits aus technischen und ludischen Voraussetzungen auf der Seite des Mediums, andererseits aber auch aus Voraussetzungen auf Nutzerseite. In vielen Spielen gibt es beispielsweise die Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad an die eigenen Fähigkeiten anzupassen. Diese wiederum sind von Nutzer zu Nutzer verschieden, basierend auf Veranlagungen, Erfahrungsgrad, Talent oder Übung. So kann ein etwaiges Missverhältnis zwischen Anforderungen und Fähigkeiten, welches zu Langeweile oder Frustration führen kann, behoben werden. Des Weiteren steigt die spielerische Kompetenz durch die Häufigkeit der Übung. Das gilt einerseits für die allgemeine, spielerische Kompetenz, d.h. die ganz allgemeine Fähigkeit, sich gut in virtuellen Welten und Spielen verschiedenster Genres zurechtzufinden, andererseits für die spezifische Kompetenz, bezogen auf ein bestimmtes Spiel. Je öfter spezifische Spielabläufe absolviert werden, desto automatisierter und sicherer werden sie vom Nutzer beherrscht: „Steven Poole

erwähnt im Zusammenhang mit Strategien der Automatisierung das sogenannte „muscle memory“, welches im Fall der Videospiele die Mechanismen der Spielsteuerung betrifft (vgl. Poole 2000: 181). Nach einer gewissen Zeit der Übung beherrscht der Spieler Tastenkombinationen und Reaktionsmuster und führt diese nahezu automatisch aus“ (Breuer 2009, S. 194). Dieser Effekt ist gerade in Spielen, die sehr spezifisch auf die exakte Ausführung von Steuerungsbefehlen und Tastenkombinationen ausgelegt sind, zu beobachten. Beispiele dafür lassen sich vor allen Dingen im Bereich der Sportspiele finden, besonders im Zusammenhang der Motorsportspiele, bei denen es um die Kontrolle über schnelle Fahrzeuge geht. Je mehr der Nutzer ein Rennspiel spielt, sich mit den Eigenschaften der einzelnen Boliden und ihren Eigenarten auseinandersetzt, immer wieder die gleichen Kurven der Rennstrecken durchfährt und die Tücken der Rundkurse kennen lernt, desto bessere Ergebnisse kann er erzielen. Denn nicht nur Bi- Tri- oder Quadrizeps lassen sich trainieren, auch die Feinmotorik lässt sich durch Training verbessern. Und dabei geht es häufig nicht nur allein um Muskelkraft und automatisierte, mechanische Abläufe oder Reaktionsmuster, sondern auch um die Verbesserung kognitiver Fähigkeiten. Strategische Situationen immer schneller und umfassender einschätzen zu können, sowie unter Zeitdruck oder Stress einen kühlen Kopf zu bewahren, und die richtigen Entscheidungen zum Lösen von Situationen gehören ebenso zu den Fähigkeiten, die sich durch Übung verbessern lassen (vgl. Klimmt 2006, S. 72). Dieser Gegebenheit sind sich auch die Spieleentwickler bewusst und konzipieren Spiele häufig so, dass die Aufgaben und Anforderung während des Spielverlaufs immer schwieriger werden, da der Spieler im Laufe des Spiels logischerweise immer mehr Kompetenzen erworben hat. Spielspaß kann aber auch durch weniger fordernde Aufgaben evoziert werden. Einfachere Passagen können in einem Spiel als Zerstreuung oder Erholungsphasen von schwierigen Aufgaben angesehen werden (vgl. Breuer 2009, S. 194). Die Fokussierung auf die Mensch-Maschine-Interaktion, Anforderungen und Fähigkeiten sowie spielinhärente Regelwerke, die zum Flowerleben beitragen können, rückt die flowbedingte Immersion in das Interessensfeld der Ludologie.

Schon Hanke verortet Immersion als zentrales Paradigma bei der Auseinandersetzung mit Computerspielen, das quer zu den kontroversen und komplementären Forschungsansätzen der Game Studies besteht (vgl. Hanke 2008, S. 12). Narratologen und Ludologen beziehen sich beide gleichermaßen auf die Vorstellung des Eintauchens in die virtuellen Welten der Pixel und Farben, und auch für neuere Interessensgebiete, wie die Computerspielmusik oder Überlegungen zur Atmosphärik, kann diese Vorstellung von Bedeutung sein. Jegliche Interessensgebiete und Forschungsströmungen haben den gemeinsamen Fluchtpunkt Immersion. Bei der

genaueren Definition dieses Fluchtpunkts ergibt sich daraus eine Art omnipräsenter Rahmen, der die verschiedenen Perspektiven und interdisziplinären Ansätze miteinander verbinden kann, und somit einen Knotenpunkt im komplexen und teils disparaten Netzwerk der Computerspielforschung darstellt. Hinzu kommt, dass die Fokussierung dieses Knotenpunkts, der als Schlüsselstelle fungieren kann, sehr natürlich erscheint. Schließlich wird Immersion gerade durch die spezifische Eigenschaft des Mediums Computerspiel, nämlich der Interaktivität, hervorgerufen. Während Begriffe wie Spielspaß oft zu global, undifferenziert und eher einem ökonomischen Interesse zuzuschreiben sind, erscheint es wesentlich sinnvoller, einzelne Aspekte zu untersuchen und spezifische Konzepte, wie verschiedene Immersionstypen, bei der Analyse anzuwenden. Telepräsen-, flowbedingte- und Immersion an sich können dabei in ihrem Zusammenspiel als ausdifferenzierte Determinanten des Spielspaßes fungieren und uns so ein möglichst umfassendes Bild für die Gründe der Attraktivität und Popularität des Mediums Computerspiel liefern. Die Forschung hat dabei die Aufgabe, der disparaten Struktur dieses Mediums gerecht zu werden: „Um die richtigen Variationen (etwa des Spieles oder der jeweiligen Eigenschaften des Spiels) zu ermöglichen, ist eine trennscharfe Definition der untersuchten Erlebnisdimensionen unabdingbar, ohne jedoch die [...] deutlich werdenden Schnittmengen der Phänomene außer Acht zu lassen“ (Breuer 2009, S. 207). Diese Erlebnisdimensionen sollten, bei der differenzierteren Betrachtung des Konzeptes der Immersion als Knotenpunkt interdisziplinärer Betrachtungsweisen, möglichst dediziert durchleuchtet werden. Dabei bietet der Dachbegriff Immersion, mit seiner Fokussierung auf Inhalte des virtuellen Raumes, den narratologischen Strömungen ein großes Interessensgebiet. Flowbedingte Immersion, mit dem Fokus auf die Wechselwirkung von Anforderung und Fähigkeit, sowie das Regelwerk und die spielerischen Konstituenten des Mediums, ist vor allen Dingen für die ludologischen Strömungen attraktiv. Der Begriff der telepräsenten Immersion, der die Pixelwelten primär als begehbaren Raum versteht, erscheint wiederum multiperspektivisch relevant.

5. Ludologie

Wie eingangs erwähnt sollen die hegemonialen Forschungsströmungen innerhalb der Game Studies genauer durchleuchtet werden. Die ludologische Perspektive begreift Computerspiele dabei als kybernetische Systeme, die einem Regelwerk unterworfen sind. Die Ludologie, also die Wissenschaft des Spielens, befasst sich mit sämtlichen Formen des Spiels, nicht nur mit Computerspielen. Es kann vom freien Spiel die Rede sein, bei dem häufig Kinder Situationen aus dem Alltag (Kaufladen, Kaffee trinken gehen, der Arztbesuch usw.) nachspielen und da-

bei die Realität ihrer Eltern oder Erziehungsberechtigten simulieren. Es sind aber auch spannende Spiele wie das Detektivspiel oder die Entdeckungsreise denkbar. Eines der populärsten Spielformen außerhalb des Mediums Computerspiel ist das Brettspiel. Ähnlich wie das Computerspiel kann es komplexe Strukturen annehmen und in den verschiedensten Erscheinungsformen, mit den unterschiedlichsten Inhalten und behandelnden Thematiken auftreten. Es ist außerdem für Kinder wie auch Erwachsene attraktiv. Dann wiederum gibt es Konzepte des Spiels, die explizit in der Welt der Erwachsenen stattfinden. Denkbar wäre an dieser Stelle das Liebesspiel, das den sexuellen Akt nicht nur als die ursprüngliche, biologisch natürliche Methode zur Reproduktion der menschlichen Spezies begreift, sondern den Fokus auf die Möglichkeiten, den Akt variabel, kreativ, eben spielerisch zu gestalten, legt. Eine weitere Form des Spiels, das in der Erwachsenenwelt weit verbreitet ist, aber auch schon für Kinder und Jugendliche von großem Interesse sein kann, ist das Sportspiel. Im Laufe der Zeit haben sich die verschiedensten Spielvarianten in Verbindung mit körperlicher Ertüchtigung entwickelt, oft regional, national oder kontinental geprägt.

In dieser Arbeit soll das Konzept des Spiels aber logischerweise explizit auf das Computerspiel angewendet werden. Interessant bleibt jedoch das Betrachten analoger Vorgänger sowie anderer Spielvariationen, um zu begreifen, warum wir von Computerspielen und nicht von Computerprogrammen, was sie aus technischer Sicht letztlich sind, reden. Denn das Konzept des Spielens sowie der Spieltrieb des Menschen sind in der Anthropologie fest verankert. Der Mensch spielt seit je-her. Hauptsächlich in der Kindheits- und Jugendphase, aber auch später als erwachsenes Subjekt. Dabei ist das Spiel stets mit den Konzepten Phantasie und Imagination verwoben. Kinder spielen Fangen und stellen dabei ein simples Regelwerk auf: Der Fänger hat die Aufgabe, die anderen Mitspieler einzuholen und sie abzuklatschen, die Aufgabe aller anderen ist es, sich vom Fänger nicht berühren zu lassen. Die Handlungen, auf Fängerseite das Jagen der Mitspieler, auf Mitspielerseite das Weglaufen, sind einzig und allein durch das Regelwerk motiviert. Dieses Regelwerk ist fiktiv. Denn eine Berührung durch den Fänger stellt in der realen Welt selbstverständlich keine Gefahr dar. Nur in der fiktiven Welt des Spiels, definiert durch das Regelwerk, bedeutet dies, das Spiel verloren zu haben oder wahlweise selbst zum Fänger zu werden. Das Spiel ist in diesem Zusammenhang also eine Art Simulation. Es ist fiktiv, nicht real: „Spielen [...] ist eine freie Handlung, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird, ohne dass daran materielles Interesse oder ein bestimmter Nutzen geknüpft wäre (ausgenommen Glücksspiele). Trotzdem kann die Tätigkeit den Spieler gänzlich einnehmen“ (Stingel-Voigt 2014, S. 31f). Diese freie Handlung, wie Stingel-Voigt sie nennt, bietet die Möglichkeit zum Experi-

mentieren. Die Grenzen von Gefahr und realen Konsequenzen lösen sich im Kontext des fiktiven Spiels auf. Und so kann das Subjekt der eigenen Neugierde nachgehen - ohne dabei Schäden zu erwarten: „Während der eine Spielkamerad „Peng! Du bist tot!“ schreit, bricht der andere möglichst dramatisch zusammen. Wäre dies eine reale Situation, wäre sie physisch lebensgefährlich und psychisch traumatisierend. Im Spiel ist sie völlig normal“ (ebd.). Das Simulieren solcher vermeintlichen Gefahrensituationen, der Nervenkitzel von Gefahr, ohne dabei tatsächlicher Gefahr ausgesetzt zu sein, ist um 1800 Bestandteil der Sozialisation gewesen. So konstatiert Rosenfelder: „Tatsächlich sind Holzsoldaten und Plastikpanzer die analogen Vorläufer der elektronischen Militärs Spiele – und das Kriegsspiel als uralte kulturelle Übung gehörte über Jahrhunderte zu fast jeder männlichen Sozialisation“ (Rosenfelder 2008, S. 115). Das Kriegsspiel findet sich im Übrigen auch im analogen Brettspiel wieder. *Risiko* (Albert Lamorisse 1957) simuliert kriegerische Konflikte zwischen Ländern auf der gesamten Weltkarte auf abstraktem Niveau. Taktische Fähigkeiten und die genaue Kenntnis des Regelwerks, der Handlungsmöglichkeiten der Spielgegner und der eigenen Möglichkeiten sind unabdingbar, um das Spiel zu gewinnen. Während das Brettspiel nun uralt ist, kann es doch als einer der direktesten Vorläufer des Computerspiels begriffen werden. Wie der Name andeutet, ist es, anders als das Spiel mit Puppen, Plastiksoldaten, Spielzeugautos oder sonstigen Spielzeugen, ein Spiel, welches an einem spezifischen Ort stattfindet. Es konstituiert sich also aus einem Spielraum, der fest definiert ist: Die Oberfläche des Brettes. Hinzu kommen wahlweise verschiedene Elemente, im Altertum und später im Mittelalter beispielsweise Steine (Spiele wie Dame oder Mühle reichen Schätzungen zufolge bis zur Zeit des Hochmittelalters oder noch weiter zum römischen Imperium oder sogar der Bronzezeit zurück), Figuren, andere Symbole oder Gegenstände, wie Würfel und Karten. Aus einer Spielwelt, dem Brett, Spielelementen, die zur Interaktion auffordern, und einem Regelwerk konstituiert sich das Spiel. In eben jener Beschaffenheit ist das Brettspiel vergleichbar mit dem Computerspiel. Auch dieses besteht üblicherweise aus einer Spielwelt, Spielelementen, die Interaktionsmöglichkeiten anbieten, und einem Regelwerk, das dem Spieler einen Handlungsrahmen vorgibt. Während diese grundsätzliche Konstitution von Brett- und Computerspiel vergleichbar ist wird natürlich schnell klar, dass das Computerspiel eine wesentlich modernere Form von Spiel ist. Allein auf haptischer Ebene besteht ein großer Unterschied durch die Audiovisualität des Mediums. Die Spielwelt selbst kann, anders als beim Brettspiel, nicht ertastet werden. Ebenso Elemente wie Spielfiguren, Spielsteine etc.. Der Avatar ist zwar steuer- aber nicht greifbar. Einzig die Spielregeln sind sowohl bei Brettspielen als auch bei Computerspielen, häufig in Form eines Handbuchs, extern nachlesbar. Wobei die Praxis, einem Computerspiel

ein Handbuch mit Erläuterungen beizulegen, in den vergangenen zehn Jahren stark nachgelassen hat. Das Erlernen des Regelwerks, der Spielregeln, findet immer häufiger innerhalb des Computerspiels selbst statt. Meist in Form von *Tutorials*. Diese sind zudem oft in die Handlung des Spiels mit eingeflochten und finden verständlicherweise ganz zu Beginn des Spiels statt. Während der Spieler schon in die virtuelle Spielwelt eintaucht, werden Spielmechaniken, Handlungsmöglichkeiten und gegebenenfalls –unmöglichkeiten während des Spielens erläutert. Dies geschieht häufig durch kurze, erklärende Texte oder Handlungsanweisungen, die ins Spielgeschehen eingebettet werden. Teilweise wird der Spielablauf automatisch kurz pausiert. Dabei vertrauen die Spieleentwickler häufig auf den Explorationsdrang der Nutzer. Computerspiele werden spielerisch erlernt, nicht nach Anleitung. Und genau darin ist letztlich der Unterschied zwischen analogen und digitalen Medien verankert. Der Computer wird nicht grundlos als Erfindung, die zur Auslösung der dritten und letzten industriellen Revolution geführt hat, angesehen. Zur Zeit der Vorherrschaft analoger Medien war es üblich, zuerst eine Anleitung, die die Funktionalität eines Mediums oder Gerätes beschrieb, durchzulesen und daraufhin mit allen notwendigen Fähigkeiten zur Bedienung ausgerüstet zu sein. Der Computer als digitales Medium popularisierte die Möglichkeit des spielerischen Lernens, d.h. das Erlernen der Bedienung durch reines Ausprobieren. Stampfl geht sogar noch weiter und beschreibt die gesamte Lebensart der „Generation Gaming der nach 1970 Geborenen“ (Stampfl 2012, S. 51) als maßgeblich von digitaler Technologie beeinflusst: „Kinder dieser Generation sind mit einer komplett anderen Art des Spielens aufgewachsen als alle Generationen zuvor [...]Die grundlegenden Änderungen auf dem Feld der Technologie – auf dem Videospiele einen bedeutenden Bestandteil ausmachen – haben radikal und nachhaltig die Art und Weise verändert, wie diese Generation denkt, lernt, arbeitet, kommuniziert und Informationen verarbeitet“ (ebd., S. 50). Diese spielerische Art des Lernens machen sich Computerspiele zu Nutze. Sie geben ihren Nutzern schon innerhalb der Spielwelt lediglich knappe Erläuterungen und Handlungsaufforderungen und vertrauen auf die Neugierde und die intrinsische Motivation des Spielers, das Regelwerk auszutesten und selbstständig zu lernen, was in der Spielwelt möglich oder nicht möglich ist. Denn der Drang des Individuums, zu lernen und Wissen zu akkumulieren, wird mit Betreten der virtuellen Welten keinesfalls abgelegt. „Es wäre illusorisch zu glauben, in den digitalen Paradiesen könnte man den in die anthropologische Grundausstattung eingebauten Lernzwang hinter sich lassen, und Kunstcharaktere fielen nicht unter das ewige Bildungsgesetz, das von der Perfektibilität jedes Individuums ausgeht, also seiner Anlage zur Vervollkommnung“ (Rosenfelder 2008, S. 88).

Ein weiterer, zentraler Unterschied zu etwaigen Vorgängern besteht darin, nicht auf Mitspie-

ler angewiesen zu sein. Während für die meisten analogen Spielformen einschließlich des Brettspiels stets mehrere Spieler zur Realisierung von Spielhandlungen notwendig sind, kann man ein Computerspiel auch allein spielen. Zumindest ist der Reiz früher Computerspiele darin begründet gewesen, keine Mitspieler zu benötigen. Im Laufe der Jahre hat auch das gemeinsame Spielen mit mehreren, menschlichen Spielern wieder an Bedeutung gewonnen. Es gibt einen ganzen Markt für Spiele, die eben ausschließlich mit anderen Spielern gespielt werden können und nicht allein. Dies gilt für Multiplayertitel, bei denen eine, noch durchaus überschaubare, Anzahl an Spielern in virtuellen Arenen antreten, sowie für die großen MMORPG-Titel, bei denen tausende menschlicher Mitstreiter durch virtuelle Welten streifen. Computerspiele sind somit heute ein Medium, welches gleichermaßen soziale- als auch Mensch-Maschine-Interaktion ermöglicht. Letztlich sind aber auch die Multiplayertitel auf das digitale Konstrukt Computer als Kommunikationsmedium angewiesen. Genau wie Einzelspielertitel auch, bestehen sie aus einer Kombination von Hard- und Software. Die Hardware ist in diesem Fall eine Rechenmaschine und die Software ein Programm, dessen Ausführung durch die Rechenmaschine gewährleistet wird. Einzel- und Multiplayerspiele initiieren also eine Interaktion von Mensch(en) und Maschine(n). Interessant ist dabei eben diese Kombination einer analogen Komponente (Mensch) und einer digitalen Komponente (Maschine). Während der Mensch als analoges Konstrukt mit indefiniten Parametern agiert, stehen dem digitalen Konstrukt Computerspiel lediglich definite Parameter zur Verfügung. Computer funktionieren durch eine, theoretisch unendliche, technisch derzeit kaum realisierbare, Iteration des Binärcodes, bestehend aus den definiten Parametern 1 und 0. Alles, was sich Spieleentwickler bezüglich des Regelwerks, der Narrative und sonstigen spielinhärenten Elementen überlegen, muss letztlich in diesen Binärcode übersetzt werden, damit es für den Computer verständlich wird. Dieser wiederum verfügt über den Vorteil einer künstlichen Intelligenz (KI), über die das analoge Spiel, das Brettspiel oder das Puzzlespiel nicht verfügen. Das Puzzle oder Kreuzworträtsel in seinen verschiedensten Varianten ist im Übrigen eine der wenigen, populären Spielformen, die als Vorläufer des Computerspiels auch ohne Mitspieler funktioniert. Der Entscheidende Unterschied ist dennoch die KI des Computers, die die Aufgabenstruktur multidimensional gestaltet, wie die Musikwissenschaftlerin Ellen Jünger beschreibt: „Puzzles wie z.B. Kreuzworträtsel sind im Allgemeinen statisch. Sie offerieren dem „Spieler“ ein logisches Problem, das mit Hilfe von Hinweisen gelöst werden muss. [...] Gerade Computerspiele verfügen zwar über Puzzleelemente, entscheidend ist hier jedoch, dass auf eine Lösung dieser Puzzles eine Veränderung des jeweiligen Spielstatus folgt und sich dadurch neue Handlungsmöglichkeiten ergeben, was sich wiederum auf den weiteren Spielverlauf auswir-

ken kann“ (Jünger 2009, S. 14f). Somit gibt es verschiedene Lösungswege und Strategien, um zu einem vorgegebenen Ziel zu kommen. Das Regelwerk des Computerspiels erscheint flexibler, es bietet mehr Möglichkeiten an. Jünger geht noch einen Schritt weiter und konstatiert, unter Zitation des Spieldesigners Chris Crawford, dass durch die Kombination des vorab definierten Regelwerks des Spiels und dem Spieler ein einzigartiges, individuelles Spielerlebnis entsteht: „With a game, the artist creates not the experience itself but the conditions and rules under which the audience will create its own individualized experience“ (Crawford 2009, zitiert in: ebd., S. 15). Der Spieleentwickler stellt dem Spieler demnach ein Setting an Anforderungen und Aufgabenstellungen in Verbindung mit einem Regelwerk zur Verfügung. Dieser wiederum erzeugt eine eigene, individuelle Realisation des Spiels. So betrachtet der Ludologe Espen Aarseth Computerspiele als *ergodische Systeme*. Das Wort *ergodisch* stammt ursprünglich aus der Physik. Es konstituiert sich aus den zwei griechischen Wörtern *Ergos*, welches sich als „Arbeit“ übersetzen lässt, und *Hodos*, welches sich als „Pfad oder Straße“ übersetzen lässt. Das Wort beschreibt einen Diskurs, dessen Zeichen als Pfad erscheinen, die durch ein nicht-gleichgültiges Element der Arbeit produziert werden (vgl. Aarseth 1999, S. 32f, in: Jünger 2009, S. 15). „Ergodic phenomena are produced by some kind of cybernetic system, i.e., a machine (or a human) that operates as an information feedback loop, which will generate a different semiotic sequence each time it is engaged“ (ebd.). Damit verweist Aarseth auf eben jene Kombination aus Mensch und Maschine, die, bei jedem Aufeinandertreffen, eine individuelle Realisation, sowie eine einzigartige Erfahrung des Spiels produzieren.

5.1 Interaktivität – Computerspielen als Handlung

Aarseths Überlegungen bezüglich der Generierung einer einzigartigen, semiotischen Sequenz bei jeder Spielrealisation kann als eine mögliche, exakte Definition von Interaktivität angesehen werden. Diese zeigt sich in den verschiedensten Formen und scheint von zentraler Bedeutung bei der Betrachtung von Computerspielen zu sein. Letztlich ist Interaktivität eine der definierenden Eigenschaften des Mediums, durch die es sich von anderen Medienformen abgrenzt und einen Status als eigenständige Medienform einfordert (vgl. Hanke 2008, S. 10). Zwar ist das Computerspiel nicht das einzige, interaktive Medium, dennoch ist diese Konstituente so bedeutend wie für kaum ein anderes Medium. Darüber hinaus tritt Interaktivität im Computerspiel in einer spezifischen Form auf: „Im Gegensatz zu manch anderen Typen medialer Interaktivität ist sie im Fall der Videospiele nicht nur voluntaristisch, sondern obligatorisch“ (Breuer 2009, S. 183). Klimmt spricht von einer Handlungsnotwendigkeit, auf die Nutzer reagieren müssen, „wenn das Spiel nicht zu Ende gehen soll [...]. An dieser Handlungs-

notwendigkeit wird bereits deutlich, dass die Nutzer/innen von Computerspielen ständig gezwungen sind, aktiv zum Geschehen – und damit auch zu ihrem eigenen Unterhaltungserleben – beizutragen. Problematisch bei Überlegungen zu Interaktivität ist häufig die inflationäre Verwendung dieses Terminus, ohne ihn ausreichend zu differenzieren und zu definieren. „Allerdings ist eine Untersuchung der Eigenschaften und (Aus-) Wirkungen des Mediums ohne eine genaue Bestimmung jenes zentralen Terminus nicht zu leisten“ (Breuer 2009, S. 182). Breuer räumt an gleicher Stelle jedoch auch ein, dass es immens schwierig ist, den Begriff Interaktivität präzise und allgemeingültig zu definieren, da konkrete Ausprägungen dieses Terminus‘ stets vom Charakter des Mediums, in diesem Fall dem Computerspiel, abhängig sind. Die Art der Interaktivität eines Spiels ist an dieser Stelle am ehesten als Genreabhängig zu sehen. Die interaktiven Strukturen eines First-Person-Shooters (FPS) können sich anders konstituieren als die in einem rundenbasierten Rollenspiel. Diese Problematik ist abermals ein Plädoyer dafür, sich von fest definierten, allgemeingültigen Forschungsdesigns zu entfernen und Forschung noch intensiver am Objekt auszurichten.

Um einer zumindest grob allgemeingültigen Definition aber nicht schuldig zu bleiben, beschreibt Breuer Interaktivität als „die Möglichkeit eines direkten Austauschs zwischen Medium und Nutzer im Sinne fortlaufender Schleifen von Eingabe und Ausgabe“ (Breuer 2009, S. 182). Die Rolle des Nutzers ist dabei sehr vielschichtig: „[T]he user is a *player*, as well as a viewer, a reader, a consumer and a spectator“ (Carr 2006, S. 164, zitiert in: ebd., S. 184). Auch die Rollenunterteilung von Produzent und Rezipient, wie sie aus Vorgängermedien wie Radio oder Fernsehen bekannt war, wird aufgebrochen. Durch jene Schleifen von Eingabe und Ausgabe entscheiden Nutzer selbst, wie, wo und wann sie die Geschichte des Spiels fortsetzen. Der Produzent, also der Spieleentwickler, gibt keinen eindeutigen, fest definierten Realisationsweg des Mediums vor. Lediglich einen Rahmen an Möglichkeiten und Regeln, aus denen Nutzer wiederum ein eigenes Erlebnis realisieren können. Das Computerspiel ist zu allererst einmal ein Unterhaltungsmedium. Als solches ist es darauf angewiesen, das Interesse der Nutzer über einen möglichst langen Zeitraum aufrecht zu erhalten. „Ein Computerspiel ist also dann erfolgreich, wenn es ihm gelingt, die kognitiven (und motorischen) Ressourcen der Nutzer wiederholt und exklusiv für einen längeren Zeitraum zu binden“ (ebd., S. 186). Breuer verweist dabei auf ein dualistisches Konzept: Auf der einen Seite steht die audiovisuelle Präsentation des Mediums, auf der anderen Seite stehen interaktive Elemente. Durch diese Kombination aus darstellenden Elementen einerseits und nutzerinvolvierenden Elementen andererseits ist eine flowbedingte Immersion möglich. Breuer fokussiert an dieser Stelle hauptsächlich die interaktiven Elemente und analysiert, wie genau sich die Bindung kognitiver und mo-

torischer Ressourcen im Computerspiel vollzieht. Er bezieht sich dabei auf ein von Christoph Klimmt entwickeltes Modell zur Analyse des Nutzungserlebens bei Computerspielen, welches auf drei Ebenen aufbaut und als konzentrisch betrachtet werden kann (vgl. ebd., S. 206, Abb. 1). In Bezug auf Breuers grafische Realisation des konzentrischen Modells soll hier explizit nur auf die innersten drei Ringe, die den drei Ebenen nach Klimmths Analysemodell entsprechen, Bezug genommen werden.

Ebene 1

Der innerste Ring des Modells, und somit die erste Analyseebene nach Klimmt, ist die Betrachtung einzelner Eingabe- und Ausgabeschleifen, durch die ein Selbstwirksamkeitserleben auf Nutzerseite evoziert wird. „Die kleinste Betrachtungseinheit beim Computerspielen besteht in der einzelnen Interaktion zwischen Spieler/in und Spielprogramm. Formal besteht diese Interaktion aus einer Eingabehandlung der Spieler/innen (z.B. einem Mausklick) und einer Reaktion des Spielprogramms (z.B. einer Veränderung der visuellen Darstellung)“ (Klimmt 2006, S. 71). Dadurch, dass auf die Eingabe auf Nutzerseite eine sofortige Ausgabe auf Systemseite erfolgt, erhalten Nutzer ein direktes Feedback auf ihre Handlungen und erleben sich selbst als wirksame Instanz innerhalb der virtuellen Welt. „Da Selbstwirksamkeit gemeinhin als positiv empfunden wird und dem Nutzer Freude bereitet, kann sie zur Unterhaltung in wesentlichem Maße beitragen. Dadurch wird das Spielen an sich belohnend, ohne dass eine externe Form der Gratifikation vonnöten ist“ (Breuer 2009, S. 186). Wichtig dabei ist die zeitliche Kontingenz zwischen Ein- und Ausgabe. „Denn für das Individuum ist es eine besondere Erfahrung, wenn auf jede Handlung ohne jegliche Verzögerung eine Reaktion erfolgt. Soziale Interaktionen sind beispielsweise von zahlreichen Unterbrechungen und Phasen des >Leerlaufs< gekennzeichnet; nur selten kommt es zu kontingenten Schleifen aus Aktion und Reaktion“ (Klimmt 2006, S. 76). Derartige, kontingente Ein- und Ausgabeschleifen charakterisieren das Computerspiel schon auf der untersten Analyseebene nach Klimmt als ergodisches Phänomen im Sinne Aarseths: „a machine [...] that operates as an information feedback loop“ (Aarseth 1999, S. 32f, zitiert in: Jünger 2009, S. 15).

Schon auf dieser mikroskopischen, ersten Ebene des Analysemodells können sich die Ein- und Ausgabeschleifen voneinander unterscheiden. Zum einen spielen dabei die technischen Voraussetzungen und Gegebenheiten, zum anderen die dispositive Struktur oder vereinfacht gesagt das Spielgenre eine Rolle. Unter technischen Voraussetzungen kann die Rechenleistung des Systems verstanden werden. Jedes Spiel hat verschiedene Anforderungen an ein Computersystem, um optimal realisiert zu werden. Computerspiele benötigen eine rechenstar-

ke Grafikkarte, einen schnellen Prozessor und einen großen Arbeitsspeicher. Diese drei Elemente der Systemarchitektur eines Computers sind von zentraler Bedeutung für das Spielprogramm. Denn in der kurzen Zeit einer Eingabe des Nutzers und der Ausgabe durch das System finden immens viele Rechenschritte statt. Zahllose Programmbefehle wandern durch die Von-Neumannsche CPU-Architektur. Informationen zwischen Prozessor und Arbeitsspeicher müssen ausgetauscht werden und spezifische Berechnungen zur grafischen Darstellung der Ausgabe werden von eigenen Prozessoren (Graphics Processing Unit, GPU) in den Grafikkarten, die überdies hinaus heutzutage über einen eigenen Arbeitsspeicher (Video Random Access Memory, VRAM) verfügen, verarbeitet. Die Anzahl und Vielfältigkeit der Rechenschritte und die Leistungsanforderung an das System variieren wie bereits erwähnt von Spielprogramm zu Spielprogramm und haben sich in der Geschichte des Mediums oftmals um ein vielfaches multipliziert. Genügt ein System den Anforderungen eines Spielprogramms nicht, so kann es schon bei den einfachsten Ein- und Ausgabeschritten zu Problemen kommen. Eine einzelne Eingabe auf Nutzerseite kann zu einer arg verzögerten Ausgabe auf Systemseite führen, in schlimmeren Fällen kann eine einzelne Eingabe das System überfordern und zum Absturz führen. Dieser Zustand führt somit zu keinem positiven Nutzungserleben, oder, im Fall der verzögerten Ausgabe auf eine Eingabe, zu einem stark eingeschränkten Erleben. Das Erfüllen der minimalen Systemanforderungen ist also für das Funktionieren der Eingabe- und Ausgabeschleifen unter „normalen“ Bedingungen unabdingbar. Ein weiterer Aspekt, der bei der Betrachtung der ersten Analyseebene von Relevanz ist, wäre die Verwendung des jeweiligen Interfaces zur Interaktion mit dem System. Während Klimmt von einem Mausklick redet, wenn er von einer einzelnen Eingabe spricht, so gibt es darüber hinaus auch noch andere Eingabegeräte, abhängig vom System oder der Präferenz der Nutzer. Maus und Tastatur sind traditionell die Eingabegeräte, die zum Spielen auf PCs verwendet werden. Darüber hinaus gibt es aber auch die Möglichkeit verschiedene Gamepads per USB (Universal Serial Bus) an den Computer anzuschließen. Weitere Eingabegeräte können Joysticks, Lenkräder inklusive Gas- und Kupplungsapparatur oder sensorische Eingabegeräte beinhalten. Gamepads werden häufig in Verbindung mit Spielekonsolen verwendet, die letztlich nichts anderes sind als Computersysteme, die ausschließlich zum Spielen konstruiert wurden und meist an einen Fernseher zur visuellen Ausgabe des Spiels angeschlossen werden, statt an einen Computermonitor. Die derzeitig vorherrschenden Konsolen *Xbox One* von *Microsoft* und *Playstation 4* von *Sony* haben jeweils ein eigenes, speziell zur Konsole zugehöriges Gamepad. Die bereits erwähnte *Wii* respektive ihr Nachfolgemodell, die *Wii U* von *Nintendo* verfügen über sensorische Eingabegeräte. Dadurch ist der Nutzer gezwungen, bestimmte Bewegungen des Körpers aus-

zuführen, um Eingaben tätigen zu können. Es ist ein bedeutsamer Unterschied in der einzelnen Eingabe in Form eines Mausklicks, oder dem zur Seite reißen des Armes mit einem sensorischen Controller zu sehen. Ebenso unterscheidet sich eine einzelne Eingabe in Form des Durchtretens eines Gaspedals von der Betätigung eines Buttons auf einem Gamepad. Je nach gewähltem System und Eingabegerät kann also eine einzelne Eingabe, die zu einer Ausgabe führt, sehr verschieden ausfallen und dem Nutzer bereits unterschiedliche Formen des Selbstwirksamkeitserlebens ermöglichen. Ein weiterer Aspekt, der zu unterschiedlichen Formen dieses Erlebens führen kann, sind die vielen unterschiedlichen Genres von Spielen, in diesem Kontext insbesondere ihre Machart. In einem First-Person-Shooter kann eine einzelne Eingabe aus dem Abfeuern einer Waffe durch einen einzigen Mausklick bestehen. Durch einen sehr geringen Aufwand kommt es zu einer verhältnismäßig wirkungsvollen Ausgabe aus Bild (gerade Shooter verfügen häufig über eine detaillierte Darstellung von Mündungsfeuer und Explosionsvorgängen innerhalb der Waffe, die zum Abfeuern einer Kugel führen), Anzeigeveränderung (ein getroffener Gegner ist entweder besiegt oder verwundet, abermals häufig sehr detailliert dargestellt) und Ton (das Abfeuern verschiedenster Waffen ist häufig mit einer genauen auditiven Darstellung unterlegt). Dieses Verhältnis aus Aufwand und Ergebnis muss aber nicht zwingend so bestehen. Selbst innerhalb des Shooter-Genres kann das Abfeuern einer Waffe durchaus verschiedene, komplexe Schritte und eine Kombination aus Eingaben beinhalten. Durch eine einzelne Eingabe findet in diesem Fall noch kein merkbares Selbstwirksamkeitserleben seitens der Nutzer statt. Kurz gesagt: Das Verhältnis von Eingabeaufwand (ein Mausklick) und Ausgabewirkung (Vernichtung eines Gegners oder, in isolierter Instanz, zunächst wirkungslose Aktion) ist von Genre zu Genre, sogar von Spiel zu Spiel innerhalb eines Genres sehr unterschiedlich.

Ebene 2

In Point and Click-Adventures geht es, wie der Name schon verrät, hauptsächlich um ein Anklicken verschiedenster interaktionsfähiger Elemente im Spiel zum Erreichen eines Ziels. Ein einzelner Mausklick kann hier nur sehr wenig Wirkung entfalten oder sogar bedeutungslos sein. Erst nach Reflektion und Überlegung seitens der Nutzer kann eine spezifische Abfolge von Klicks und Eingaben zu einer gewünschten, bedeutsamen Ausgabe führen. In vielen Spielen gibt es sogenannte *Quick Time Events*. Dabei werden Nutzer unter Präsentation eines audiovisuellen Inhalts (vom Schlossknacken über eine Kletterpartie oder einen Schleichparcours bis hin zu einem Kampf gibt es verschiedenste denkbare Situationen) dazu aufgefordert, ganz bestimmte Tasten oder Buttons zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt zu betätigen. Eine ein-

zelne Eingabe für sich ist in diesem Zusammenhang bedeutungslos oder führt, folgt auf sie nicht die nächste angeforderte Eingabe, zum Versagen. Erst durch die Verkettung spezifischer Eingaben gewinnt die Interaktionssequenz an Bedeutung, und es kommt zur erfolgreichen Absolvierung der Spielsituation. Diese Verkettung mehrerer Eingaben ist auf der zweiten, mittleren Analyseebene nach Klimmt zu verorten. Mittlere Ebene deshalb, weil sie einen Bogen von mikroskopischen- zu makroskopischen Betrachtungen spannt. Sie betrachtet keine rein mikroskopischen Vorgänge wie eine einzige Ein- und Ausgabeschleife (Input-/Output-Loop; I-/O-Loop), sondern eine Aneinanderreihung mehrerer Feedbackschleifen zu einer sinnstiftenden Einheit. Dadurch, dass eine sinnstiftende Einheit zunächst eine durchaus lose Definition darstellt, erstreckt sich diese Ebene von mikroskopisch-ähnlichen (nicht –gleichen) Betrachtungen (beispielsweise ein Quick Time Event) bis hin zu weiter gespannten Sinneinheiten (zum Beispiel eine Aufgabe, dessen Lösung mehr Zeit und Aktionen in Anspruch nimmt als das Absolvieren eines Quick Time Events). „Einheiten wie Levels oder Quests (=Aufgaben in der Spielwelt) können als Episoden betrachtet werden“ (Breuer 2009, S. 187), die jedoch skalierbar sind (vgl. Klimmt 2006, S. 72). Eine Episode hat keinen gänzlich festgelegten Handlungsrahmen, keine vorgeschriebene Zeit, in der sie abgeschlossen sein muss und kann, je nach Spiel und Genre, unterschiedlich konzeptualisiert sein: „Im Gegensatz zum formal eindeutig definierbarem I-/O-Loop lassen sich Spielabschnitte von ganz unterschiedlichem Umfang als >Episode< kennzeichnen“ (ebd.). In Shootertiteln besteht eine Episode nach Klimmt häufig aus einer Reihe von Kämpfen oder Gefechten, die zu einer Mission zusammengefasst sind. Die Anzahl der zu besiegenden Gegner kann stark variieren. Innerhalb einer Mission existiert ein übergeordnetes Ziel, welches es zu erreichen gilt. Dabei kann es sich wiederum um die verschiedensten Aufgaben handeln, von dem Erreichen eines bestimmten Ortes in der Spielwelt über das Befreien von Geiseln bis hin zur Beschaffung eines missionsrelevanten Objektes oder dem Kampf über einen starken *Endgegner*. Der Terminus *Endgegner* stammt aus dem historischen Zweig der Arcade-Spiele und befindet sich – wie der Name verrät – entweder am Ende einer Episode nach Klimmt, oder aber ganz am Ende eines Spiels. Der Kampf und Sieg über den Endgegner stellt in diesem Fall die finale Episode zur Absolvierung des Spiels dar. Viele Rollenspiele gliedern Episoden in Haupt- und Nebenquests. Nebenquests finden – wie auch hier der Name schon andeutet – häufig neben der Haupthandlung statt und weisen somit oft keine narrative Verbindung zu dieser auf. Ihr Zweck besteht häufig darin, dem Nutzer eine Übungsgelegenheit für wichtigere Aufgaben, Erfahrungspunkte (EP oder XP, Termini variieren von Spieltitel zu Spieltitel) oder virtuelle Reichtümer, die gegen Waffen, Ausrüstung etc. eingetauscht werden können, anzubieten. Ne-

benquests sind darüber hinaus in den meisten Fällen überschaubar konzipiert, was den Zeitrahmen oder Aufwand angeht. Hauptquests hingegen können sich über einen wesentlich längeren Zeitraum erstrecken und aufwendiger gestaltet sein. Ihr wichtigstes Merkmal kann in ihrer Verflechtung mit den narrativen Strukturen des Spiels gesehen werden. Das Absolvieren von Hauptquests hat immer auch ein Vorantreiben der Gesamthandlung des Spiels zur Folge. Diese Episoden sind somit häufig von einer aufwendigeren, narrativen Inszenierung gekennzeichnet. Oftmals beinhalten sie mehrere Cut-Scenes oder sogar ein eigenes Cinematic. Die Zusammenfassung von kleineren und größeren Episoden zu einer einzigen Analyseebene nach Klimmt liegt in einem, sämtliche Episodenformen betreffenden Mechanismus aus Spannung und Lösung begründet. Obwohl für eine Episode in Form einer Aufgabe, eines Levels oder einer Mission keine zeitliche Fixierung vorgenommen werden kann, und sich Episoden stark voneinander unterscheiden können, arbeiten sie doch alle mit einem Wechselspiel aus Spannungsaufbau zu Anfang und Lösung am Ende einer jeweiligen Episode. Diese Vorstellung korreliert mit den Überlegungen Aarseths zu Computerspielen als ergodischen Systemen. Der Spannungsaufbau zu Beginn der Episode wird durch das Bestreben der Nutzer, ein Ziel zu erreichen, evoziert: Auf dem Weg zu diesem Ziel gibt es die verschiedensten Hindernisse, die es zu überwinden gilt. Sie können aus Kämpfen gegen Monster oder NPCs bestehen, aus dem Lösen von Rätseln, dem Sammeln von Objekten, Botengängen für verbündete NPCs oder schlicht der Erkundung der Spielwelt. „AARSETH bezeichnet diese Hindernisse auch als Aporie (*aporia*) (vgl. AARSETH 1999: 38). Die Aporie ist eine formale Figur, welche durch eine unbekannte Kombination verschiedener Aktionen überwunden werden muss“ (Jünger 2009, S. 16). „Eben dieser Zustand – der starke Wunsch nach Erreichung eines bestimmten Ziels verbunden mit der Ungewissheit darüber, ob das Ziel erreicht werden wird – ist in der Medienpsychologie als Grundlage für das Erleben von Spannung oder >Suspense< bei der Rezeption von Texten und Filmen modelliert worden (vgl. VORDE-
RER/WULFF/FRIEDRICHSEN 1996; BREWER 1996). [...] Aus dieser Differenz zwischen Wunschziel und Ist-Zustand entstehen affektive Reaktionen“ (Klimmt 2006, S. 82f). Das Herausfinden der Lösungskombination zur Überwindung des Hindernisses, wie immer es auch aussieht, sorgt für Spannung. „Sobald der Spieler eine Aporie überwindet, wird diese durch eine Epiphanie (*epiphany*) – zumeist eine plötzliche, unerwartet auftretende Lösung (die aber auch mühsam erarbeitet werden kann) – ersetzt, wodurch der Spieler innerhalb des Spielverlaufs fortschreitet“ (Jünger 2009, S. 16). Klimmt spricht in diesem Zusammenhang von der letzten Phase einer Episode, bei dem die Spannung durch ein Vorliegen des Handlungsergebnisses beendet wird (vgl. Klimmt 2006, S. 85). Eben jenes Wechselspiel aus Aporie und E-

epiphany, Spannung und Lösung ist kennzeichnend für eine Episode. In der Aporie findet sie ihren formalen Anfang und in der Epiphany ihren formalen Abschluss. Anders als auf der ersten Analyseebene nach Klimmt findet Interaktivität hier schon nicht mehr in einem rein technischen Sinne, sondern zwischen Nutzern und Spielelementen statt (vgl. Breuer 2009, S. 186). Somit rückt die mittlere Analyseebene auch in das Interessensgebiet der Narratologen. „Erweitert man die zeitliche Perspektive über den einzelnen I-/O-Loop hinaus, wird es möglich, komplexere Informationen, zum Beispiel narrative Elemente im Spielgeschehen, zu berücksichtigen“ (Klimmt 2006, S. 71).

Ebene 3

Die oberste Analyseebene in Klimmts Modell erweitert den zeitlichen Rahmen abermals und betrachtet noch breiter gefasste Inhalte eines Spiels als nur eine einzelne Episode: „Die ganze >Spiel-Sitzung< setzt sich demnach aus einer Sequenz vieler (miteinander verbundener) Episoden zusammen und schließt alle zu diesen Episoden gehörenden I-/O-Loops mit ein. Entsprechend kommen hier mehr, noch komplexere (narrative) Informationen zum Tragen als in den einzelnen Episoden“ (ebd., S. 74). Die narrativen Gesamtzusammenhänge eines Spiels sind hier also wichtig. Die Interaktion der Nutzer mittels eines Avatars wird hier auf den gesamten Handlungsverlauf des Spiels bezogen, nicht nur auf das Wechselspiel von Aporie und Epiphany innerhalb einer einzelnen Episode. Der Verlauf der gesamten Spielhandlung lässt sich somit formal als iteratives Konzept beschreiben, bei dem, ähnlich wie im Medium Sprache, aus einzelnen, sich wiederholenden Elementen eine Gesamtstruktur entsteht. Während in Sprache aus Buchstaben Wörter, aus Wörtern Sätze und aus Sätzen Texte werden, werden in Computerspielen aus I-/O-Loops Episoden und aus Episoden ein Handlungsverlauf. Diese Vorstellung lässt sich modellhaft darstellen (vgl. Klimmt 2006, S. 75, Abb. 3). Zentral im Zusammenhang mit dieser Analyseebene ist die Vorstellung einer simulierten Lebenserfahrung. Nutzer werden beim Spielen in bestimmte Handlungsrollen versetzt. In diesen Handlungsrollen ist ein gefahrloses Erproben von Identitätsangeboten, Handlungsweisen, Verhaltensmustern und Aktionen möglich, die in der realen Welt entweder nur schwer zugänglich oder häufig mit einem erheblichen Risiko verbunden sind. Klimmt beschreibt das Konzept der Handlungsrolle als eine Ansammlung von Informationen über eine Person oder Klasse mit besonderem Fokus auf tätigkeitsbezogene Aspekte: „Welche Art von Handlungen sind typisch für eine Personenklasse? Welche sind untypisch oder verpönt? Welche Hilfsmittel sind gebräuchlich? Welchen Habitus, welches Selbstbewusstsein legen Vertreter/innen dieser Personenklasse normalerweise an den Tag? Welchen sozialen Status, welche Ressourcen, welche

Macht, welche Funktion für die Gesellschaft besitzen sie?“ (ebd., S. 97). Durch die Nutzung von Spielen, die in der Lage sind, Handlungsrollen anzubieten und insbesondere ihre Tätigkeiten darzustellen, können Spieler diese Rollen simulieren, sich entweder mit ihnen identifizieren oder sich von ihnen distanzieren. Der Reiz dabei, in eine Rolle, einen anderen Charakter, eine andere Figur zu schlüpfen, für einen begrenzten Zeitraum nicht man selbst zu sein, ist enorm groß. Durch das Ausprobieren und Simulieren der verschiedensten Rollen ist es durchaus möglich, reale Kompetenzen zu erwerben. Das Computerspiel simuliert sämtliche Realitätsbereiche einer Handlungsrolle, so dass Nutzer nach einer gewissen Spielzeit eine Vorstellung davon haben, wie es ist, als Profisportler, Manager, Soldat, Ritter oder Detektiv zu agieren. Die Betonung liegt hierbei natürlich auf der Simulation. Computerspiele sind, wie sämtliche andere Medien übrigens auch, selbstverständlich nicht in der Lage, eine exakte, detailgetreue Nachbildung einer Handlungsrolle darzustellen. Durch die Einbindung des Nutzers mittels verschiedener Interaktionsmechanismen lassen sich Realitätsnähe und Detailtreue aber durchaus intensivieren. Durch das – bereits erwähnte – spielerische, gefahr- und konsequenzlose Austesten von Identitätskonzepten in der virtuellen Welt können Erfahrungen gemacht werden, die in der realen Welt so vielleicht nicht möglich gewesen wären, jedoch den Erwerb realitätsrelevanter Kompetenzen ermöglichen. Obwohl häufig exotische Rollen, wie Feldherr, Zauberer, Kampfpilot, Astronaut oder Abenteurer attraktiv erscheinen, gibt es auch einen Trend, sich durchaus an realitätsnäheren Identitätskonzepten zu orientieren. Dies gilt ebenso für Szenarien. Zwar sind Spiele mit mystischem Hintergrund, Magie und Fabelwesen eine nicht wegzudenkende Konstante in den Szenario-Baukästen der Spieleentwickler, es gibt aber ebenfalls die Bestrebung auch außerhalb dem Genre der Simulationsspiele realitätsnähere Szenarien und Ereignisse in Spielen zu thematisieren. So spielt der First-Person-Shooter *S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl* (GSC Game World 2007) in der Todesszone von Tschernobyl. Die jungen Spieleentwickler aus Kiew entschieden sich dazu, ihre fiktive Geschichte von todesmutigen Abenteurern – sogenannten Stalkern – an einem real existierenden Ort stattfinden zu lassen. An einem Ort, an dem am 26. April 1986 nach der großen Reaktor-katastrophe die Zeit stehen geblieben war. Ein realer Ort, der so viel bizarrer, so viel mysteriöser, bedrohlicher und unwirklicher erscheint als viele ausgedachte, fiktive Szenarien. „Die fotorealistische Spielwelt von *S.T.A.L.K.E.R.* deckt sich zu sechzig Prozent mit dem echten Territorium. Beim Nachbau des Innenlebens des Sarkophags, in dem zweihundert Tonnen geschmolzenen Kernbrennstoffs tödliche Strahlung verbreiten, half sogar der Sicherheitschef des Kernkraftwerks. Tatsächlich gelang die virtuelle Rekonstruktion der Zone so genau, dass der ukrainische Geheimdienst die Firma aufsuchte: Man argwöhnte, das Computerspiel könne

Terroristen den Zugang zum maroden Bleisarg erleichtern. Erst das Versprechen, alle Eingänge im Spiel zu verändern, beruhigte die ehemaligen KGB-Offiziere“ (Rosenfelder 2008, S. 52f). Die Handlung des Spiels ist jedoch fiktiv. Als Spieler muss man in der Todeszone überleben und sich gegen seltsame Hybridwesen, mutierte Tiere und andere Monster zur Wehr setzen, die die Zone seit einer zweiten, eben nicht real stattgefundenen Explosion des Reaktors besiedeln. So liefern hier reale, historische Geschehnisse die Inspiration für eine fiktive Geschichte. Ähnlich wie in der bereits erwähnten *Assassin's Creed*-Reihe, die ebenfalls eine fiktive Geschichte rund um den Jahrtausende anhaltenden Kampf zwischen Templern und Assassinen erzählt, dabei jedoch an realen Orten spielt, und teilweise auch von realen, historischen Ereignissen inspiriert wurde. So ist es Ezio Auditore, dem Protagonisten im zweiten Teil der Spielreihe, möglich, Leonardo Da Vinci kennen zu lernen, während Connor Kenway, der Protagonist des fünften Teils, Seite an Seite mit George Washington für die Unabhängigkeit der Kolonien kämpft.

Zusammenfassend kann festgestellt werden: „Computerspiele sind interaktive Lebensweltsimulatoren, deren Nachstellung von >>symbolisch-figurativen Realitätsbereichen<< (MOGEL 1994: 171) als faszinierend, attraktiv und unterhaltsam empfunden wird. Den bislang oftmals als zentral benannten Erlebensweisen >Kontrolle< und >Macht< [...] kommt aus dieser Perspektive also lediglich der Status einer konkreten Realisationsform simulierten Rollenerlebens zu“ (Klimmt 2006, S. 99). Mit der Faszination von Rollensimulationen lässt sich das Interesse von Kindern und Jugendlichen am Medium zunächst nachvollziehbar erklären. Doch sind die Nutzer nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern häufig auch Erwachsene. Für diese sind Effekte, wie spielerischer Kompetenzerwerb, vielleicht weniger relevant als für jüngere Menschen. Nichtsdestotrotz vermag Klimmths oberste Analyseebene auch eine Erklärung für das Interesse erwachsener Nutzer am Medium liefern. Demnach reicht es schlichtweg nicht aus, „die objektive Funktion von Unterhaltung mit dem Zugewinn an Kompetenz zu kennzeichnen. Mediale Unterhaltung wird von so vielen (auch älteren, aus evolutionspsychologischer Sicht nicht mehr auf Kompetenzzugewinn angewiesenen) Menschen so häufig genutzt, dass ihre Funktion über das Lernen, den persönlichen Fortschritt, den Zugewinn an (Über-)Lebenskompetenz hinausgehen muss“ (ebd., S. 65). Klimmt zielt dabei auf den Effekt der Erholung ab. Ausgehend davon, dass körperliche, kognitive und motivationale Ressourcen bestimmten Schwankungen unterliegen, beinhaltet das Konzept der Erholung den positiven Effekt einer Rückgewinnung jener verbrauchten Ressourcen nach einer Beanspruchung. „Die Funktion von Unterhaltungshandlungen ist demnach komplementär zu den Effekten von Arbeits- und sonstigen zweckorientierten Handlungen, weil sie die (motivationalen, emotiona-

len, physischen) Investitionen des Menschen in seine alltäglichen Beanspruchungen (teilweise) ausgleichen kann“ (Klimmt 2006, S. 65). Betrachtet man, ausgehend von Klimmts oberster Analyseebene, den gesamten Prozess des Computerspielens als ein Wirken der Nutzer durch einen Avatar in und mit einer Spielwelt bezogen auf den gesamten Handlungsverlauf eines Spiels, so lässt sich neben dem Kompetenzerwerb durch die Simulation von Handlungsrollen noch ein weiterer Effekt feststellen, „nämlich die Erholung von situativen Beanspruchungszuständen. Diese Sichtweise verleiht dem bislang meist negativ besetzten kommunikationswissenschaftlichen Konzept des Eskapismus (also des Flüchtens aus den realen Lebenszuständen, vgl. KATZ/FOULKES 1962; HENNING/VORDERER 2001) eine positive Facette. Das (temporäre) Ausbrechen aus den Funktionskontexten des Alltags mit Hilfe unterhaltender Medienangebote führt nämlich erst dazu, dass sich das Subjekt mit voller Leistungsfähigkeit und Motivation wieder mit seiner Realität auseinandersetzen kann“ (ebd., S. 66). Klimmt spricht bewusst von einem temporären Ausbrechen, nicht von der pathologischen Nutzung von Medienangeboten und dem gänzlichen Rückzug aus der Realität, wie er in Extremfällen stattfindet und an dieser Stelle als problematisch zu betrachten ist. Problematisch und negativ konnotiert ist der Begriff Eskapismus jedoch lediglich auf diese, keineswegs die Mehrheit der Nutzer repräsentierenden, Extremfälle anzuwenden. Das Gros junger als auch erwachsener Computerspieler kann neben Lerneffekten und Kompetenzzugewinn auch einen Erholungseffekt im Sinne einer Regeneration verschiedener Ressourcen erfahren.

Durch die Interaktion, die Teilhabe an der Handlung eines Spiels und durch das Selbstwirksamkeitserleben entsteht beim Spielen häufig ein wesentlich plastischerer und nachhaltigerer Eindruck, als er in den Vorgängermedien des Computerspiels möglich ist. Anders als in Abenteuerromanen, Radio oder Filmen schaut man nicht nur einem Charakter, einer Figur in einer Geschichte zu, man selbst ist dieser Charakter, trifft Entscheidungen, macht Erfahrungen, überlegt sich Handlungsstrategien, um Ziele zu erreichen. Durch die obligatorische Interaktion mit dem Spiel ist ein ungleich höheres Identifikationspotential mit der eigenen Spielfigur und sämtlichen Handlungsvorgängen im Spiel gegeben. Das spezifische Merkmal des Computerspiels, die Interaktion, führt bei der Betrachtung Klimmts Analysemodells auf direktem Wege zur Immersion. Während Klimmts erste, noch sehr technische Ebene am ehesten zu telepräsentierender Immersion führt, bietet seine zweite, vom Wechselspiel der Aporie und Epiphanie geprägte Ebene die Möglichkeit einer flowbedingten Immersion. Die narrativen Elemente, die bereits auf dieser Ebene zum Tragen kommen, ermöglichen eine Immersion im imaginativen Sinne. Diese intensiviert sich weiter auf Klimmts dritter Ebene, die hauptsächlich den gesamten Spielverlauf betrachtet und den gesamten Prozess des Computerspielens

über sämtliche Spielsitzungen hinaus fokussiert. Auf dieser Ebene sind jedoch auch teleprä-sente Immersion (welche Auswirkungen hat mein Handeln zu einem frühen Zeitpunkt im Spiel auf spätere Handlungsepisoden?) sowie flowbedingte Immersion (die Verkettung mehrerer Handlungsepisoden führt zu einem sichtbaren Anstieg von Kompetenzen und Erfahrung sowie der Befriedigung von Neugier: Was passiert als nächstes?) möglich. Dass die verschiedenen Ebenen teilweise mehrere Typen von Immersion ermöglichen liegt darin begründet, dass alle drei Analyseebenen miteinander verbunden sind: „Insgesamt gibt es zwischen den drei Betrachtungsebenen laut KLIMMT zahlreiche Schnittmengen, da sie nicht unabhängig voneinander operieren, sondern aufeinander aufbauen“ (Breuer 2009, S. 187). Klimmt beschreibt die drei Ebenen lediglich aus Gründen des besseren Verständnisses zunächst getrennt voneinander, weist aber im Anschluss auf die Interdependenz der Ebenen hin: „Im vorigen Kapitel wurden die drei zentralen Mechanismen des Unterhaltungserlebens durch Computerspielen für die Zwecke der verständlichen Explikation separat betrachtet. Diese analytische Vorgehensweise wird allerdings dem eigentlichen Wesen des Computerspiels, in dem zumindest mehrere, wenn nicht alle drei Mechanismen zugleich wirksam werden, nicht gerecht“ (Klimmt 2006, S. 102). Diese Feststellung unterstreicht wiederum die zwingende Notwendigkeit der komplementären Arbeit ludologischer und narratologischer Strömungen und letztlich die Forderung nach einer interdisziplinären Herangehensweise bei der Bildung sowie Anwendung theoretischer Modelle wie dem von Klimmt. Während Informationstechniker und Linguisten wesentlich umfangreicher in der Lage sein dürften, technische Abläufe oder Fragen nach Programmcodes, Algorithmen und künstlicher Intelligenz zu erläutern, ist die Betrachtung der Wechselwirkung von Aporie und Epiphanie beispielsweise in den Händen von Ludologen besser aufgehoben. Die Analyse von narrativen Elementen, besonders bezogen auf die Gesamthandlung eines Spiels, sollte sinnvollerweise von Vertretern der Disziplinen, die sich traditionell mit der Analyse narrativer Strukturen befassen, absolviert werden. Diese Vorstellung stellt jedoch ein Ideal dar, welches vielleicht nicht immer erfüllt werden kann. Nicht immer ist die Bildung interdisziplinärer Forschungsteams möglich. Daher liegt es im besonderen Maße in der Verantwortung der einzelnen Forschenden, eine offene Denkweise anzuwenden und stets über den Tellerrand der eigenen Disziplin hinaus zu schauen, sich möglicherweise sogar mit den Grundlagen zumindest verwandter Disziplinen auseinander zu setzen, um am Ende einen interdisziplinären Zugang zu finden.

6. Narratologie

Die zweite, große Strömung innerhalb der Forschung der Game Studies sind Überlegungen zu narrativen Strukturen innerhalb von Computerspielen. Denn neben den von ludologischen Strömungen betrachteten Regelwerken und Spielmechaniken bietet das Medium auch die Möglichkeit, narrativ zu agieren. Mit fortschreitender Technik ist es möglich geworden, immer qualitativer, umfangreicher und ansprechender zu inszenieren, sowie Geschichten zu erzählen. Historisch betrachtet hat es seit der Entstehung des Mediums stets die, zunächst konkurrierenden, später komplementären Elemente Spielmechanik einerseits, und Narration andererseits gegeben. Benjamin Sterbenz konstatiert in seiner Diplomarbeit, dass „sich Computerspiele parallel auf zwei unterschiedlichen Systemen entwickelten: auf universitären Großrechnern und Spielhallen-Automaten, deren jeweilige Beschaffenheit Einfluss auf die Art der angebotenen Spiele hatte“ (Sterbenz 2012, S. 16). Diese Feststellung ist von immanenter Bedeutung für die Beobachtung einer Entwicklung zweier verschiedener Hauptkonstituenten des Computerspiels, so wie wir es heute kennen. Während die Spielhallen-Automaten so konstruiert waren, dass sie durch Münzeinwurf Umsatz generieren sollten und dadurch sehr kurzatmig angelegt sein mussten, damit Spieler immer wieder Münzen nachwarfen und der Umsatz gesteigert werden konnte, so stellten die universitären Großrechner Maschinen dar, die über eine wesentlich höhere Rechenleistung verfügten und nicht primär zur Gewinnsteigerung gedacht waren. Die Automaten lebten hauptsächlich von maßgeschneiderter Steuerung und spektakulären, audiovisuellen Effekten, die die Kunden anlocken und sie darüber hinaus möglichst oft zum nochmaligen Münzeinwurf für eine neue Partie motivieren sollten. Die Voraussetzung, eine Spielsession möglichst kurz zu halten, um auf einen erneuten Münzeinwurf abzielen, führte zu einer Kurzatmigkeit und durch die Jagd nach einem neuen Highscore mit jeder Partie zu einem sehr kompetitiven Charakter der Spiele. „Andere, anspruchsvollere Spielkonzepte waren aber nicht nur aufgrund des Geschäftsmodells eine Unmöglichkeit. Ein entscheidender Faktor, dem sich das Spieldesign unterzuordnen hatte, war laut NEITZEL auch die Örtlichkeit: „In Spielhallen herrscht eine unruhige Stimmung [...]. Sie bieten nicht die nötige Ruhe, um den Fortgang einer Geschichte zu verfolgen. Es sind nicht gerade Orte, an denen man stundenlang versucht, Rätsel zu lösen. In Spielhallen ist keine ganze Nacht Zeit, ein Spiel bis zu einem Ende durchzuspielen“ (ebd.)“ (Sterbenz 2012, S. 17). Kurz gesagt: Hier fehlten sowohl der Platz und die Zeit, um ausufernde Geschichten zu inszenieren und zu erzählen. Die Großrechner an den Universitäten hingegen waren für vielfältige, komplexere Aufgaben ausgelegt und nicht zur Akkumulation von Kapital in Form eines Münzeinwurfs gedacht. Sie waren primär überhaupt nicht dazu gedacht, dass man mit ihnen spielte.

„Das Streben nach Umsatz war bei diesen Spielen irrelevant, auch die Spieldauer war ein unwesentlicher Faktor. So boten Spiele auf den Großrechnern und den daraus hervorgegangenen ersten Personal Computern (PCs) meist ausufernde Abenteuer und komplexe, weitläufige Spielwelten“ (Sterbenz 2012, S. 17.). Dafür verfügten sie jedoch im Gegensatz zu den Automaten nicht über die Ausgabe spektakulärer audiovisueller Effekte. Präsentation und Bedienung der Spiele erfolgte somit auf Textebene. Die Spielwelten wurden sehr detailliert beschrieben und Navigationsbefehle mussten eingetippt werden. Die Interaktion mit diesen sogenannten *Text-Based-Adventures* oder *Text-Adventures* ähnelt somit stark der Interaktion mit Hypertextsystemen, wie es das Internet auch darstellt. Die Agitation auf Textebene legt an dieser Stelle nun auch die Nähe zu narrativen Strukturen dar. Die Schrift ist schließlich seit jeher eine zentrale Form der Tradierung von Geschichten und Erzählungen. Die Motivation, Möglichkeiten der Narration beim Spieldesign mit einzubeziehen, herrschte jedoch spätestens seit Ende der 1970er Jahre nicht mehr ausschließlich auf Seite experimentierfreudiger Programmierer und Forscher. Spieleentwickler sahen mit der Einführung von Spielkonsolen für den Heimgebrauch die Notwendigkeit, das Geschäftsmodell aus den Spielhallen an das Wohnzimmer der Spielefans anzupassen. Denn die Spiele für die Heimkonsolen mussten, im Gegensatz zu einer Spielpartie am Automaten, nur einmal gekauft werden. Ziel war es somit nun, möglichst viele Spielmodule zu verkaufen. Dies sollte durch die Einführung einer Handlung erreicht werden. Diese ist in der Lage, ein formales Ende eines Spiels zu definieren. „Der Spieler wurde durch eine Geschichte motiviert, das Spiel durchzuspielen. War das Ende erreicht, verlor das Spiel an Reiz und musste durch ein neues ersetzt werden“ (ebd., S. 18). An dieser Stelle wird deutlich, dass technische und ökonomische Gegebenheiten einen nicht zu unterschätzenden Einfluss für die Verwendung narrativer Strukturen im Medium Computerspiel hatten. In einem Großteil der heutigen Spiele existieren ludologische und narratologische Elemente komplementär, jedoch kann es vorkommen, dass ihre jeweilige Relevanz für das Spiel in ihrer Intensität variiert. Auch gibt es Spiele, die ausschließlich von dem kompetitiven Charakter der alten Automaten Spiele leben. Dies gilt insbesondere für Sportspiele, wie die beliebte *FIFA*-Reihe (EA Sports 1993-anhaltend, bisher 22 Hauptspiele erschienen), aber auch für Rennsportsimulationen wie die *Grid*-Reihe (Codemasters 2008-2014, 3 Spiele erschienen) oder Kampfspiele wie die *Street Fighter*-Reihe (Capcom 1987-anhaltend, bisher 7 Hauptspiele erschienen). Eine Analyse narrativer Strukturen in diesen Spielen durch Vertreter der Literaturwissenschaft erscheint wenig sinnvoll, da solche kaum oder nur sehr begrenzt vorhanden sind. Auf der anderen Seite gibt es aber auch Spiele, die von ihrer Narration und Inszenierung leben und dessen narrative Strukturen eine verhältnismäßig größere Relevanz

besitzen als ihr Regelwerk und ihre Spielmechanik. Für eine interdisziplinäre Arbeitsweise, das Aufbrechen allzu fest definierter Strukturen und eine objektangepasste Analyse plädiert an dieser Stelle abermals die Vielfalt verschiedener Strömungen im Laufe der Computerspielhistorie. Sterbenz konstatiert mit Bezug auf Kücklich grundsätzlich zwei unterschiedliche Traditionslinien, „die bis heute nahezu unverändert Bestand haben: „Die erste dieser Traditionslinien geht auf Werke der Fantasy-Literatur – insbesondere Tolkiens *The Lord of the Rings* – zurück und führt über Rollenspiele und die ersten textbasierten Computerspiele hin zu Spielen wie *Myst* und *Riven*, also zu den adventure games oder exploration games. Die zweite Traditionslinie beginnt bei den ersten primitiven grafikbasierten Computerspielen wie *Spacewar* und *Pong* und führt über die Spielautomatenspiele (arcade games) und Konsolenspiele hin zu action games wie *Doom*, *Quake* und *HalfLife*. [...]“ (KÜCKLICH 2008: 29)“ (Sterbenz 2012, S. 20). Jedoch erzählen heute auch actionlastige Titel Geschichten, wie *Metro 2033* (4A Games 2010), welches passenderweise auf einem Roman des russischen Autors Dmitry Glukhovsky basiert. Oder die bereits erwähnte *S.T.A.L.K.E.R.*-Reihe (GSC Game World 2007-2009, 3 Spiele erschienen), die sich ebenfalls an einem literarischen Vorbild in Form des Kurzromans *Roadside Picnic* 1972 von den Brüdern Arkady und Boris Strugatsky und dessen Filmadaption *Stalker* 1979 durch Andrej Tarkowski orientiert. Ein Grund für die Zusammenführung der verschiedenen Traditionslinien sieht Sterbenz in der technischen Entwicklung: „Zwei technische Neuerungen, die in Computern Einzug hielten, kehrten die getrennte Entwicklung Anfang der 1990er-Jahre langsam wieder um. Die CD-ROM als Speicher- beziehungsweise Trägermedium sowie die 3-D-Grafikkarte erlaubten komplexere und optisch ausgefallene Spiele, weshalb die strikten Genre-Trennungen wieder zu erodieren begannen“ (ebd.). Diese Entwicklung resultierte in zahlreichen Hybridformen der beiden Traditionslinien. Action-Spiele, die gleichzeitig komplexe narrative Strukturen aufweisen oder Adventures, in denen plötzlich neben dem Rätsellösen und der Exploration der Spielwelt auch zeitkritische Handlungen ausgeführt werden müssen. Neben dem Erfolg zahlreicher Hybrid-Titel gibt es jedoch bis heute immer noch Spiele, die den jeweiligen Traditionslinien treu geblieben sind. Zusammenfassend lässt sich also feststellen, dass es Spiele mit ludologischem Schwerpunkt, Spiele mit narratologischem Schwerpunkt und eine Vielzahl flottierender Hybrid-Spiele zwischen diesen Schwerpunkten gibt.

In diesem Kapitel sollen hauptsächlich narrative Strukturen in Computerspielen fokussiert werden, die, wie sich herausgestellt hat, in Spielen mit besonderem Fokus auf Narration, sowie in Hybrid-Varianten vorkommen und eine größere Bedeutung einnehmen. Inwiefern sich die Spielmechanik und ludologische Strukturen wie das Regelwerk in diesen Spielen darstel-

len, soll dabei vernachlässigt, und nur in die Überlegungen mit einbezogen werden, wenn sie einen eindeutig relevanten Einfluss auf die Narration besitzen. Grundsätzlich gelten, sogar für jene Spiele mit dem Schwerpunkt Narration, sämtliche Überlegungen aus dem vorangegangenen Kapitel. Wie dort bereits angeführt, findet das Computerspiel in seinem interaktiven Charakter eines seiner wichtigsten Merkmale. Dies gilt nicht nur für die Möglichkeit, Einfluss auf eine virtuelle Spielwelt und die dortigen Figuren und Charaktere zu nehmen, sondern auch für ein Erleben von Selbstwirksamkeit bezüglich der erzählten Geschichte. Läuft diese deutlich erkennbar auf die Entscheidungen und Handlungen des Nutzers zugeschnitten ab, so kann dies zu erhöhter intrinsischer Motivation führen, das Spiel immer weiter fortzusetzen und die flowbedingte Immersion aufrecht zu erhalten. Während man auf den Verlauf der Weltgeschichte häufig nur einen begrenzten bis sehr geringen Einfluss ausüben kann, so ist es in vielen Spielen möglich, die Geschichte und besonders einzelne Ereignisse und Erzählstrecken maßgeblich zu beeinflussen. Wie unterschiedlich die Narration verlaufen kann, zeigt sich manchmal erst beim erneuten Durchspielen eines Titels, bei dem man an den entsprechenden Stellen bewusst andere Entscheidungen trifft und daraufhin eine veränderte Geschichte erlebt. Im Rollenspiel *Dragon Age: Origins* erleben Nutzer, nachdem sie ihren Avatar in jeweils männlicher oder weiblicher Form aus drei verschiedenen Völkern ausgewählt haben (Mensch, Zwerg oder Elf), einen unterschiedlichen Prolog, da jedes Volk seine eigene Vorgeschichte hat, bevor das erste Hauptkapitel beginnt. Im Spielverlauf reagieren viele NPCs unterschiedlich auf den gewählten Avatar, und teilweise sind einzelne Quests und die damit verbundenen Erzählstränge nur mit einer bestimmten Spielfigur erlebbar. Ähnliche Konzepte lassen sich in vielen Rollenspielen wiederfinden, bei denen die Wahl der Spielfigur oder Entscheidungen an narrativen Schlüsselstellen des Spiels zu einem unterschiedlichen Spielerlebnis führen können. Die Spiele der Essener Spieleentwickler *Piranha Bytes* geben dem Nutzer zwar nicht die Möglichkeit, die Spielfigur aus verschiedenen Völkern oder Fabelwesen auszuwählen, jedoch kann man als Spielender im Laufe der Handlung verschiedenen sozialen Gruppierungen, die in Form von Gilden oder Gemeinschaften auftreten, beitreten, und somit den Verlauf der Gesamthandlung zumindest modifizieren. Viele Spiele verfügen außerdem über einen lediglich rudimentären, linearen Handlungsverlauf. Größtenteils ist es dem Spieler selbst überlassen, wann und in welcher Reihenfolge Aufgaben angegangen werden. In den bereits erwähnten Open-World-Titeln wie *Far Cry 3* oder *Assassin's Creed* können viele Spielstunden verstreichen, ohne dass die Haupthandlung vorangetrieben wird. Zahlreiche Nebenbetätigungen lenken von der eigentlichen Narrative des Spiels ab und wer möchte, kann sich stundenlang in der virtuellen Welt aufhalten, ohne dabei in ihrer Geschichte fortzufahren. Der direkte Ein-

fluss auf den Fortlauf der Narration ist, neben dem Selbstwirksamkeitserleben durch das Wirken in den virtuellen Welten, einer der zentralsten Mechanismen, um die Neugier der Nutzer sowie imaginative als auch flowbedingte Immersion aufrecht zu erhalten.

Wie bereits erwähnt sollen in diesem Kapitel daher narrative Strukturen und Elemente in Computerspielen fokussiert werden. Dazu sollen einzelne, in Computerspielen auftauchende, literarische Motive beleuchtet und zwei davon genauer spezifiziert werden. In diesem Zusammenhang erscheint es sinnvoll, einzelne Spieltitel genauer zu betrachten und als Verdeutlichung der Überlegungen heranzuziehen. Bei der Betrachtung der literarischen Motive spielt der Begriff *Remedialisierung* eine gewisse Rolle. Dieser fußt auf den Überlegungen von Jay David Bolter und Richard Grusin „und bezeichnet kurz gefasst „the representation of one medium in another“ (BOLTER/GRUSIN 1999: 45). BOLTER und GRUSIN argumentieren, dass jedes neue Medium zumindest *ein* altes Medium um- bzw. neugestaltet (vgl. ebd.: 14 f.), das neue Medium dabei aber auf eingestandene oder uneingestandene Art und Weise abhängig bleibe vom alten Medium (vgl. ebd.: 47)“ (Mosel 2009, S. 85). Auch Rosenfelder vergleicht das Durchspielen des Klassikers *Donkey Kong* mit dem Lesen eines Buches: „Die Ladepause, die den Aufstieg ins nächste Level ankündigte, erinnerte an das Umblättern einer Buchseite – und das Durchqueren der Bildschirme gemahnte an das Lesen eines Buchs, nur dass die schrägen Ebenen des Baugerüsts, die auch Zeilen sein könnten, von unten nach oben und in abwechselnder Richtung abgearbeitet wurden“ (Rosenfelder 2008, S. 23). So können Computerspiele mit dem bürgerlichen Bildungsroman verglichen werden: „In der Lektüre möglichst vieler fremder Lebensläufe sollte sich das Individuum selbst erkennen“ (ebd., S. 78). Die Aufstiegsgeschichte des Außenseiters, der in einem sozialen Umfeld zum Helden wird, ist nicht nur ein beliebtes Motiv der klassischen Literatur, sondern findet auch in den Geschichten der Computerspiele Verwendung. Oft ist der Avatar ein Held, der als Underdog beginnt und im Laufe der Geschichte zum Weltenretter wird. Der Protagonist, und somit auch der Spieler, muss sich auf eine Heldenreise begeben, äußere und innere Konflikte bewältigen, Rückschläge hinnehmen und viel lernen, um am Ende als vollkommenes Individuum die Welt oder zumindest den Tag zu retten. Computerspiele bieten ihren Nutzern eine ähnliche Identifikationsmöglichkeit wie der Heldenroman. Nur dass, durch die interaktive Partizipation ihrer Nutzer, das Identifikationspotential ungleich größer ist. So ist *Far Cry 3* durchaus als klassischer Abenteuerroman à la *Treasure Island* (Robert Louis Stevenson 1883) zu lesen, bei dem der Protagonist Jason Brody nach einem Fallschirmsprung auf die fiktiven Rook Islands in die Fänge von Piraten gerät. Dazu sei anzumerken, dass die Handlung des Spiels, im Gegensatz zu Stevensons Roman, nicht im 18. Jahrhundert spielt, sondern in der heutigen Zeit. Nach

einem gelungenen Ausbruch aus dem Gefangenenlager der Piraten, bei dem sein älterer Bruder stirbt, kommt Jason bei den Eingeborenen der Insel unter, lernt ihre Kultur und Bräuche kennen und verbündet sich schlussendlich mit ihnen, um die Piraten zu bekämpfen. Dabei wird er vom Fremden ohne kämpferische Ausbildung oder Ambitionen im Laufe der Geschichte zu einem Krieger des Stammes und dem Befreier der fiktiven Insel, auf der er als Gefangener der Piraten angefangen hatte.

Das Spielprinzip in Rollenspielen, den eigenen Avatar im Laufe des Spiels zu formen, Fähigkeiten zu verbessern und seine Ränke zu schmieden, deckt sich gut mit der Essenz des Heldenromans. Während der namenlose Held in *Gothic* (Piranha Bytes 2001) als einstiges Mitglied des königlichen Hofes durch einen Verrat zum unschuldigen Gefangenen der Krone in das Gefangenenlager des Minentals geworfen wird, steigt er dort schnell zum Lenker und Entscheider des Schicksals der Gefangenenkolonie auf, die von einer magischen Barriere umgeben wird. Diese macht eine Flucht aus der Kolonie unmöglich. Jedoch ist bei der Erschaffung der Barriere ein Fehler unterlaufen. Sie ist wesentlich größer geraten als ursprünglich geplant und hat ihre, vom König mit der Errichtung beauftragten Magier, gemeinsam mit den Gefangenen eingeschlossen. Ihre Sprengung und der Kampf gegen einen Erzdämonen ist das Hauptziel des Protagonisten, der vom einfachen Gefangenen zu Anfang des Spiels zu einem mächtigen Dämonenbeschwörer gegen Ende wird. In der Fortsetzung *Gothic 2* (Piranha Bytes 2002) hat der Held all seine erworbenen Kräfte im letzten Kampf gegen den Erzdämonen aus dem ersten Teil verloren und muss wieder als blutiger Anfänger beginnen. Da die Barriere gefallen ist, haben die Gefangenen die Insel Khorinis, auf der sich die Gefangenenkolonie befand, überschwemmt. Da sie einst verurteilte Verbrecher waren, sind sie bei der Bevölkerung von Khorinis nicht wirklich beliebt. Da der Held einer von ihnen ist, wäre die Inszenierung des Außenseiters, der sich die Gunst der virtuellen Gesellschaft erneut erkämpfen muss, komplettiert. Vom ehemaligen Gefangenen und geächteten Verbrecher muss sich der Protagonist abermals beweisen, Fähigkeiten zurückerlangen und Ränke schmieden, um erneut als Held eine neue Bedrohung, durch eine von Drachen angeführte Armee des Bösen, abzuwenden. Die Möglichkeit, erst der Stadtwache der Hafenstadt Khorinis (Hafenstadt und Insel tragen den gleichen Namen) beizutreten und in der zweiten Hälfte des Spiels zum Paladin des Königs inklusive standesamtlicher Ritterrüstung aufzusteigen, vervollständigt das Szenario eines gegen Drachen kämpfenden Helden des klassischen Ritterromans. Die *Gothic*-Reihe stellt hier lediglich ein Beispiel für zahlreiche Variationen dieses Szenarios in anderen Rollenspielen dar. Die, zum Erscheinungszeitpunkt der Spiele, vergleichsweise opulente Inszenierung und der von Cut-Scenes und Cinematics begleitete Erzählmodus sind in dieser Form

durch die von Sterbenz konstatierten, technischen Veränderungen der 1990er Jahre möglich geworden (vgl. Sterbenz 2012, S. 20). Die Möglichkeit, wesentlich größere Datenmengen auf einem Trägermedium wie der CD-ROM zu speichern und grafische Oberflächen mit Hilfe speziell konzipierter Grafikkarten nicht nur zwei-, sondern mittlerweile dreidimensional darstellen zu können, bewegte viele Spieleentwickler dazu, mehr Arbeit in die Inszenierung und die Komplexität des narrativen Inhalts ihrer Spiele zu investieren und dabei auf die neuen technischen Errungenschaften der Hardwareentwickler zurückzugreifen. Um an Inspiration für diesen Inhalt zu gelangen, war es nur allzu naheliegend, sich an schon existierenden Stoffen zu orientieren. Der klassische Helden-, Abenteuer-, Fantasy- oder Bildungsroman stellt dabei lediglich eine Beispielmöglichkeit dar. Auch an den Phänomenen der Populärkultur haben sich zahlreiche Spieleentwickler versucht. Rosenfelder spricht in diesem Zusammenhang von dem großen „Musterbuch der Kulturgeschichte. Ein britischer Polizist zum Beispiel bekommt das Gesicht des Monty-Python-Schauspielers John Cleese verpasst, einfach weil dieser den britischen Schutzmann inzwischen archetypisch verkörpert und beim Betrachter für sofortige Wiedererkennung sorgt. So werden die Produkte der älteren Kulturindustrien wie eine zweite Natur behandelt, die man genauso aufsaugen und kopieren kann wie die physische Realität“ (Rosenfelder 2008, S. 131). Unter dem Konzept der Remedialisierung finden sich somit Adaptionen von Film-, Serien- oder Comicstoffen wieder. Gerade zu beliebten Filmen hat es im Laufe der Zeit zahlreiche Computerspieladaptionen verschiedenster Genres gegeben. Beispiele wären das Point and Click-Adventure *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (Lucas Arts 1992) oder der Third-Person-Shooter *Star Wars: Shadows of the Empire* (Lucas Arts 1996). Die Cartoon-Serie *South Park* (Trey Parker und Matt Stone 1997-anhaltend) ist mehrfach mit Spieletiteln bedacht worden, zuletzt in Form des Rollenspiels *South Park: The Stick of Truth* (Obsidian Entertainment und South Park Digital Studios 2014), und auch erfolgreiche Comicstoffe wie *Batman* (Bob Kane, erstmals erschienen 1937) finden sich in der *Batman: Arkham*-Reihe (Rocksteady Studios und Warner Bros. Games Montréal 2009-anhaltend, bisher 4 Hauptspiele erschienen) wieder. Die Adaption literarischer und popkultureller Stoffe kann in zwei Modi unterschieden werden: Einerseits in Spiele, die, so detailgetreu wie nur möglich, die Vorlage *nacherzählen*. Diese Spiele werden häufig auch als *Original Games* bezeichnet. Andererseits gibt es Spiele, die das Szenario der Vorlage aufgreifen, jedoch eine alternative Handlung erfinden. Diese kann entweder in die Handlung der Vorlage eingebettet, als Pre- oder Sequel fungieren, oder gar keine narrative Verbindung aufweisen. In letzterem Falle dient die Vorlage dann lediglich als Inspiration für ein Szenario, während der narrative Inhalt vollkommen neu entworfen werden kann. Adaptionen bieten Vor- und Nach-

teile. Zum einen kann man mit einer Computerspieladaption schnell das Interesse breiter Gesellschaftsschichten wecken, da der Stoff bereits bekannt ist. Zudem ist auf Nutzerseite ein gewisser Reiz gegeben, die geliebten Helden und Charaktere aus den Vorlagen einmal selbst zu spielen und zu steuern. Zum anderen kann es aber auch nachteilig sein, einen bereits bekannten Stoff zu verwenden. Einerseits können potentielle Kunden, die schon mit der Vorlage nichts anfangen konnten, nicht gewonnen werden, andererseits haben Computerspieladaptionen, gerade unter Computerspielfans, häufig keinen guten Ruf. Oft wird der Vorwurf laut, dass nicht genügend Arbeit und Kreativität in diese Spiele fließt, da sie lediglich produziert werden, um schnelles Geld mit der Vorlage zu verdienen. Dieser Vorwurf spiegelt sich am besten im Beispiel des Spiels *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari Inc. 1982) zum gleichnamigen Film wieder. Während der Film ein weltweiter Erfolg war, stellte das dazugehörige Computerspiel eine wahre Katastrophe dar. Entwickler und Verleger Atari Inc. produzierte zu viele Spielmodule, so dass ein Überangebot entstand und die Nachfrage sank. Das Spiel verkaufte sich so schlecht, dass es Atari in den Ruin trieb. Hinzu kamen noch zahlreiche Rückerstattungen von unzufriedenen Kunden. Das Spiel generierte im Rückblick die schlechtesten Rezensionen der Computerspielgeschichte. Aufgrund der Überproduktion und der vielen Rücksendungen unverkaufter Module sah sich Atari mangels ausreichender Lagermöglichkeiten irgendwann gezwungen, zahlreiche Exemplare, gemeinsam mit anderen erfolglosen Produkten, 1983 in der Wüste New Mexikos zu vergraben und einzuzementieren. Eine kanadische Produktionsfirma drehte 2014 sogar einen Dokumentarfilm über die Ausgrabung des „Computerspielfriedhofs“, bei der tatsächlich zahlreiche Exemplare des Atari-Flops gefunden wurden¹. Jedoch gibt es auch Beispiele für sehr erfolgreiche Adaptionen, wie die bereits erwähnte *Batman: Arkham-Reihe*, die durchweg sehr positive Rezensionen erhält, oder das Rollenspiel *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare 2003), das eine eigenständige Handlung im *Star Wars*-Universum erzählt. Schlussendlich ist die Adaption eines schon existenten Stoffes für Spieleentwickler nur eine Möglichkeit unter anderen, Geschichten zu erzählen. Denn der Großteil der produzierten Spiele hat seine eigenen Geschichten, Dramen und Narrativen. Jedoch müssen es nicht nur konkrete Vorlagen sein, die im Computerspiel eine Remedialisierung erfahren. Wie auch Autoren aus anderen Medien mit narrativem Potential, bedienen sich Spieleentwickler bei etablierten und bekannten Stilen, Motiven, Genres und Erzähltechniken. Während die nun bereits erwähnten Helden-, Abenteuer- oder Bildungsromane recht populäre und naheliegende Motive darstellen, tauchen jedoch auch spezifischere, literarische Modi in Computerspielen auf. Jan Bojaryn beschäftigt sich beispielsweise mit der Frage, inwiefern

¹ <http://www.welt.de/spiele/article127369873/Schlechtestes-Atari-Game-aller-Zeiten-ausgebuddelt.html>

Gothic Fiction in Spielen remedialisiert wird und verweist dabei auf einige konkrete Beispiele. Michael Mosel untersucht die Remedialisierung des *Film noir* in Computerspielen und führt ebenfalls konkrete Beispiele an. Im Folgenden sollen diese Überlegungen aufgegriffen, und jeweils um ein weiteres Beispiel erweitert werden. Dabei wird ein weitestgehend deskriptiver Ansatz bei der Betrachtung der einzelnen Spiele gewählt, um dem Leser einen möglichst vollständigen Einblick in selbige zu geben.

6.1 Gothic Fiction

Bojaryn erläutert zunächst, was er unter dem Begriff Gothic Fiction versteht: „Von den Goten über den Kölner Dom bis zur Subkultur reicht heute die Spannweite der Ideen, was Gothic bezeichnen könnte. Gothic Fiction ist da spezifischer, bezeichnet aber auch einen literarischen Modus, der im Laufe von Jahrhunderten quer durch Gattungen und Medien gewuchert ist“ (Bojaryn 2009, S. 61). So taucht dieser Modus in der Literatur, in Comics, Fernsehserien, Hörspielen oder Filmen auf und hat schlussendlich auch den Einzug in die Welt der Computerspiele gefunden. Besonders Spieletitel aus dem Horrorgenre bedienen sich offensichtlich bei Vorbildern aus anderen Medien. Aber auch außerhalb dieser literarischen Vorlagen findet in Spielen Gothic Fiction statt. Das Verständnis und die Definition von Gothic Fiction sind unscharf und nur sehr schwer zu fassen: „Entstanden als Genre, das sich mit der Romantik überschneidet und das sich immer wieder mit neuen literarischen Richtungen verbunden hat, ist es von Natur aus flexibel“ (ebd., S. 62). Bojaryn problematisiert den Genrebegriff jedoch schnell, „denn kein Genre ist so klar definiert, dass es nachher nicht erhebliche Interpretationsspielräume bei der Einordnung eines Werks gäbe. Richtiger wäre es, von einem Modus, einer Idee oder bestimmten, wiederkehrenden Motiven zu reden. So lässt sich der Begriff Gothic Fiction am Ende genauer fassen“ (ebd., S. 63). Durch seine flexible Natur als Modus, und nicht als fest definiertes Genre, wie Bojaryn konstatiert, war Gothic Fiction in der Lage, über die Grenzen der romantischen Epoche weiter zu existieren, sich mit anderen Genres zu re-kombinieren und sich neuen Medienformen immer wieder anzupassen. Diese Flexibilität führt aber unweigerlich zu der Frage: Was ist dann Gothic Fiction und was nicht? Denn, so vielfältig der Modus auch auftritt, lassen sich doch einige Grundsätze und Konstituenten finden: „Es gibt einen Grundvorrat an klassischen Motiven der Gothic Fiction, und es gibt aktuelle Motive, die sich zu einem guten Teil als moderne Deutung oder Ausprägung eines klassischen Motivs verstehen lassen“ (ebd., S. 64). Eines der Kernmotive liegt in der Entstehungszeit des Begriffes begründet: Gothic Fiction ist erstmals 1764 von Horace Walpole geschrieben worden (vgl. ebd.) und somit in der finalen Phase der Epoche der Aufklärung entstanden. Diese

Strömung wertete die Rationalität und das freie Individuum auf und entmachtete damalige Machtinstanzen wie die Kirche und den Adel. Durch wissenschaftliches Arbeiten konnten viele, noch in vorangegangenen Epochen, unerklärbare Phänomene erklärt, nachgewiesen und einer breiten Gesellschaft zugänglich gemacht werden, während die Kirche auf sämtliche Fragen des Lebens stets nur das irrationale Konzept des Glaubens anbieten konnte. Doch viele Dinge blieben unerklärbar, teilweise bis heute. So sah sich die rationale Strömung der Aufklärung mit den irrationalen Gespenstern der Vergangenheit, dem (noch) Unerklärlichen konfrontiert. Dieser Konflikt ist eines der Kernmotive der Gothic Fiction. „Eng damit verwoben ist der Begriff des Unheimlichen, den 1919 SIGMUND FREUD geprägt hat: das Vertraute, das in fremder Form zurückkehrt. Diese Idee hat in der Gothic Fiction Karriere gemacht. Untote, lebendige Puppen, Schwangerschaft und Geburt in den *Alien*-Filmen sind Beispiele dafür, dass FREUD uns mit seinem Begriff des Unheimlichen ein wichtiges Werkzeug zur literarischen Analyse gegeben hat“ (Bojaryn 2009, S. 64). Gothic Fiction ist letztlich die Geschichte der Heimsuchung. Dabei spielt das Abgelehnte, das Verdrängte oder Unterdrückte, das unweigerlich zurückkommt, und die sicheren Strukturen aktueller Bedeutungskonzepte zu zerstören droht, eine zentrale Rolle. Der Konflikt zwischen Rationalität und Irrationalität ist darüber hinaus nicht nur ein Grundmotiv. Er wird immer wieder modifiziert, je nach Inszenierung der Geschichte, die erzählt wird. Gothic Fiction funktioniert dabei auf verschiedenen Ebenen. Auf einer psychologischen Ebene gibt es offensichtliche, immer wieder rekurrierende Symbole. Der Protagonist einer Geschichte ist oft ohne Handlungsfreiheit und kämpft darum, seinen freien Willen zu erlangen. Symbolisch steht dieses Bestreben für den Kampf eines jeden Individuums, sich im Zuge der Aufklärung zu emanzipieren, und dem zentralen Paradigma der Aufklärung, der Rationalität, näher zu kommen. Dabei gerät der Mensch in einen Konflikt mit sich selbst. Denn die Triebe, Zwänge und das Unterbewusste - also alles Irrationale - verschwindet nicht einfach und ist letztlich nicht kontrollierbar. „Die Heimsuchung durch das Unterdrückte oder das nicht bewusst Konfrontierbare bleibt ein Klassiker der Gothic Fiction“ (Bojaryn 2009, S. 65). Neben diesem Kernkonflikt des Protagonisten spielt auch der durch FREUD beschriebene Ödipus-Konflikt eine wichtige Rolle: „der Sohn (oder die Tochter), der an die Stelle der Vaterfigur treten will und sie dafür auslöschen muss“ (ebd.). Ebenso ist das Verhältnis zur Mutter und der Weiblichkeit im Allgemeinen sowie die Hinwendung zu Frauenfiguren und dessen gleichzeitige Dämonisierung ein wichtiges Motiv der psychologischen Ebene in der Gothic Fiction. Eine weitere Ebene ist die gesellschaftliche: Konflikte können Symbole des Aufbegehrens gegen bestehende Machtverhältnisse sein. Die Unterdrückten (ein unterdrücktes Volk oder eine Gesellschaftsklasse) suchen die Unterdrücker heim und stürzen

die bestehende Ordnung um. Das sicherlich populärste Beispiel dafür ist der Höhepunkt der Aufklärungsbewegung: Der Sturm auf die Bastille 1789. Auch Bojaryn konstatiert, dass diese Deutung „spätestens seit der Popularität des Gothic Mode zu Zeiten der französischen Revolution zu finden“ (Bojaryn 2009, S. 66) ist.

Die verwendeten Symbole der Gothic Fiction bleiben in ihrer Funktion über Jahrhunderte erhalten. Ruinen müssen längst keine verrotteten Schlösser sein, sie können auch in der Form von Herrenhäusern oder verlassenen Raumstationen auftauchen. Stephen King wählte in *The Shining* (Stephen King 1977) beispielsweise ein Hotel als Ruine aus. Gespenster können verschiedene Darstellungsformen haben. Sie sind nicht zwingend transluzente Erscheinungen. Sie können ebenso mysteriöse Funksprüche oder unerklärliche Frequenz-Feedbacks auf einer Raumstation sein. An diesen Beispielen zeigt sich die Flexibilität der Gothic Fiction. Sie „weiß um ihre Geschichte und die Geschichte ihrer Deutungen. Im Kern hat sie sich nicht geändert. Noch immer geht es um den Konflikt mit dem Unterdrückten, den Kampf um die eigene Psyche und den Konflikt der Gesellschaftsordnungen“ (ebd.).

BeiSpiele

Konkrete Beispiele für Gothic Gaming ließen sich sicherlich am Einfachsten in Survival-Horror-Titeln wie *Silent Hill* (Konami 1999) oder *Resident Evil* (Capcom 1996) finden. Survival-Horror-Spiele zeichnen sich oft durch eine unhandliche Spielsteuerung, ein Mangel an Verteidigungsmöglichkeiten des Avatars und dessen häufige Opferrolle in der Geschichte aus. All dies soll beim Nutzer für Beklemmung sorgen. Gleichzeitig ist der Plot dieser Spiele fast immer von sämtlichen Kernmotiven der Gothic Fiction durchdrungen. Aber Gothic Fiction muss nicht zwingend auf dieses Spielgenre beschränkt werden. Sie ist, zumindest als Element, auch in Spielen enthalten, die nicht explizit dem Survival-Horror zuzuordnen sind.

Bioshock

Ein Beispiel dafür ist der First-Person-Shooter *Bioshock*. Während Shootertitel normalerweise wenig Wert auf ihren Plot legen und dieser häufig nur als Aufhänger für eine Aneinanderreihung taktischer Gefechte in verschiedenen fiktiven wie realen Kriegsszenarios dient (*Call of Duty*-Reihe (Infinity Ward u.a. 2003-anhaltend, bisher 11 Hauptspiele erschienen), *Battlefield*-Reihe (DICE u.a. 2002-anhaltend, bisher 12 Hauptspiele erschienen) oder *Crysis*-Reihe (Crytek 2007-2013, 4 Hauptspiele erschienen)), hat es immer wieder Ausnahmen gegeben. „Sogar die klassischen, aus der ersten Person gespielten Shooter entfernen sich immer weiter vom Reiz-Reaktions-Schema der frühen Jahre“ (Rosenfelder 2008, S. 181). First-Person-

Shooter, bei denen die Geschichte und die Handlung ähnlich detailliert und aufwendig inszeniert werden und eine ebenso wichtige Rolle spielen, wie in Adventure- oder Rollenspieltiteln. Ein frühes Beispiel wäre *Half-Life* (Valve Corporation 1998), das ein, durch einen nuklearen Fallout verursachtes, postapokalyptisches Szenario thematisiert, und so auch als Inspiration für weitere Shootertitel, die sich stärker auf ihre Handlung konzentrieren, angesehen werden kann (Beispiele wären hier die bereits erwähnten Titel *S.T.A.L.K.E.R.* oder *Metro 2033*). *Bioshock* folgt genau diesem Pfad und legt viel Wert auf seine Inszenierung, das Szenario im Allgemeinen, die Charaktere und vor allen Dingen die Geschichte. Dass es sich bei dem Spiel um einen First-Person-Shooter handelt, erscheint an vielen Stellen im Spiel fast schon nebensächlich.

Die Geschichte von *Bioshock* findet in den 1960er-Jahren statt und beginnt damit, dass der Protagonist Jack Ryan mit einer Passagiermaschine irgendwo über dem Atlantik abstürzt. Er überlebt den Absturz und entdeckt, dass die Maschine nicht unweit eines mysteriösen Leuchtturms ins Wasser gestürzt ist. Dieser ist eine Art Eingang zu einer gigantischen, unter Wasser gelegenen Stadt. Diese wurde in den 1930er-Jahren von Jacks Vater Andrew Ryan erbaut und trägt den Namen Rapture, wobei Jack zu diesem Zeitpunkt nicht weiß, dass Rapture von seinem Vater erdacht und erbaut wurde. Die Unterwasserstadt ist eine zur Dystopie mutierte Utopie und kann als die typische Ruine der Gothic Fiction betrachtet werden, die gleich doppelt distanziert wirkt: Die Handlung von *Bioshock* spielt für den Nutzer ohnehin schon in der Vergangenheit, den 1960er Jahren, die Ruine Rapture wiederum ist in den 1930ern, nicht nur erbaut, sondern auch zerfallen. So taucht auch Jack Ryan als Protagonist wortwörtlich in eine vergangene Welt ein. Diese ist ursprünglich als Zufluchtsort für all jene gebaut worden, die den vorherrschenden, gesellschaftlichen und/oder ökonomischen Ordnungsprinzipien der Welt entfliehen wollten, um am Grunde des Meeres neu zu beginnen. So erklärt Andrew Ryan auf der automatisierten „Stadtführung“ von Rapture, die jeder Neuankömmling, und somit auch der Protagonist erhält, dass Rapture ein Ort ist, an dem „der Künstler keine Zensur fürchten, der Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss, in der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch die kleinen Lichter gebremst werden“². Der Stadtgründer spricht sich gegen staatliche Ideologien, Religion und kommunistisches Gedankengut aus und stellt das einzelne Individuum und sein Potential ins Zentrum aller Bedeutungen. Schon beim Betreten des mysteriösen Leuchtturms prangt dem Spieler ein gigantisches Banner mit der Aufschrift „Keine Götter, keine Könige, nur Menschen“ entgegen. Dieser Leitspruch soll die Ideologie Ryans und auch Raptures verdeutlichen. Doch der Versuch, der

² <https://www.youtube.com/watch?v=v1GQq2gsWt0> (ab 5:08 Laufzeit)

Weltordnung auf dem Grund des Ozeans zu entfliehen, die Utopie einer Gemeinschaft, die die Probleme der Menschheit über dem Wasserspiegel hinter sich gelassen hat, wird schnell zur Dystopie. „Mit der Ankunft in der Unterwasserstadt begegnet dem Spieler die wesentliche Modifikation der Utopie. Rapture ist eine Ruine, der Zerfall und die Gewalt allgegenwärtig“ (Bojaryn 2009, S. 68). Denn die Geister der Vergangenheit, die menschliche Imperfektion, negative Eigenschaften wie Gier und Größenwahn, sowie die Abwesenheit von Moral und der Egozentrismus der Bewohner Raptures suchen die Utopie heim und lassen sie zur Dystopie kippen. *Bioshock* ist die Geschichte der Heimsuchung Raptures im ganz klassischen Sinn der Gothic Fiction. Dabei spielt die Unterwasserstadt eine ebenso wichtige Rolle, wie die wahn-sinnigen Charaktere, die sie beherbergt. Die Exploration der Unterwasserruine ist ein zentrales Spielelement. „Der Spieler und Jack entdecken auf der Reise durch die Stadt die Geschichte Raptures. Die Erkundung des Raumes ist das vielleicht wichtigste Erzählmittel. In der Möglichkeit, sich immer wieder vom eng abgesteckten (und meist per Pfeil markierten) Weg zu entfernen, und Rapture weiter zu entdecken, mehr über die Welt zu erfahren, wird die Stadt zum wichtigsten Charakter des Spiels“ (ebd., S. 69). Durch zahlreiche Audiotapes, die Jack Ryan im Laufe des Spiels findet, kann der Spieler diese Geschichte der Utopie, die zur Dystopie wird, Stück für Stück selbst entschlüsseln. Die Audiotapes repräsentieren in *Bioshock* das Gothic Fiction-Motiv der Gespenster, die dem verfallenen Raum Kontext geben. Sie sprechen wortwörtlich aus der Vergangenheit zum Spieler und helfen dabei, die Geschichte Raptures und ihren Fall zu rekonstruieren. „Rapture zu verstehen, scheint am Ende die eigentliche Aufgabe des Spiels zu sein“ (ebd.). Je besser sich der Spieler in dem Ruinenlabyrinth der Unterwasserstadt zurecht findet, je mehr er versteht und über Kenntnisse der Architektur, der Überwachungskameras und Stolperfallen verfügt, desto erfolgreicher kann er im Kampf bestehen. Je mehr sich Spieler also in die Welt der Unterwasserruine hineindenken, desto größer werden die Überlebenschancen. Auf diese Art und Weise zwingt *Bioshock* seine Spieler dazu, sich mit der Dichotomie von Utopie und Dystopie auseinander zu setzen. Ein Spielprinzip, das nicht wirklich zur Prädisposition des hirnlosen Ballerspiels zu passen scheint. „So verwandelt sich ein Genre, das ganz im siegesgewissen Ego des Spielers wurzelte, in ein Testfeld für emotionale Intelligenz“ (Rosenfelder 2008, S. 182).

Der Protagonist Jack Ryan bleibt im gesamten Spiel wortlos: „Spieler erkennen darin zuerst den stummen Protagonisten à la Gordon Freeman (*Half-Life*), der dem Spieler auch in einer bewegten Geschichte eine ideale (weil kaum beschriebene) Folie zur Projektion der eigenen Gefühle bietet“ (Bojaryn 2009, S. 70). Die Wortkargheit und somit auch die Unfähigkeit zu widersprechen oder die Anweisungen der NPCs zumindest zu hinterfragen macht deutlich,

dass Jack Ryan lediglich eine Marionette in der Geschichte um Rapture ist. „Bis zum Ende des Spiels bleibt der Spieler von einem Willen getrieben, der nicht sein eigener ist. Während das bei vielen Spielen einfach mit der Linearität geschieht, die man sich von anderen Erzählformen in anderen Medien geborgt hat, besitzt dieser Punkt in *Bioshock* eine zentrale Bedeutung“ (ebd.). Hier lässt sich abermals das Prinzip des Protagonisten, der um die eigene Psyche und seinen freien Willen ringt, und somit ganz klassische Gothic Fiction, wiederfinden. Ein weiteres, klassisches Motiv sind die bis ins Extreme überzogenen Charaktere, die jeglichen Bezug zur Menschlichkeit verloren haben. Rapture beherbergt diese Charaktere aus den verschiedensten gesellschaftlichen Bereichen. Neben Andrew Ryan, dem Schöpfer von Rapture und wahnsinnigen Systemtheoretiker, der seine Philosophie möglichst konsequent und unreflektiert auf jegliches Problem anwendet, begegnet der Spieler verschiedenen Versionen ideologischer Perversion. Steinman, ein genialer Arzt, der jeden menschlichen Maßstab verloren hat, Fontaine, einst ein gefeierter Volksheld und Rebell, der zum machtgierigen Wahnsinnigen wird, oder Sander Cohen, ein Beispiel für den Wahnsinn in der Kunst, der Menschen zu Statuen und Bildmotiven verheizt. „Vereint werden die Wahnsinnigen durch die fanatische Verfolgung eines als höher wahrgenommenen Ziels. Um das zu erreichen, gehen sie über Leichen“ (Bojaryn 2009, S. 73). Die Extreme und der mit ihnen einhergehende Wahnsinn verdeutlichen dem Spieler, warum Rapture zum Scheitern verurteilt war. „Menschlichkeit und den Wert eines Ziels absolut definieren zu wollen, ist ein Irrweg, der zur Pervertierung der ursprünglich angestrebten Ideale führen kann“ (ebd.).

Mass Effect

Während *Bioshock* sehr offensichtlich eine Nähe zum literarischen Modus der Gothic Fiction aufweist, so ist *Mass Effect* sicherlich kein klares oder direktes Beispiel für Gothic Gaming. Vielmehr stellt es ein Beispiel für ein Spiel dar, das zwar nicht explizit dem Modus Gothic Fiction folgt, jedoch durchaus Elemente dieses Modus‘ beinhaltet. Als Rollenspiel bietet *Mass Effect* dem Nutzer eine breite Palette an Entscheidungsmöglichkeiten. Der wahlweise männliche oder weibliche Avatar kann individuell gestaltet werden, im Laufe des Spiels gibt es zahlreiche Momente, in denen Spieler Einfluss auf den Handlungsverlauf nehmen können, und eine generelle Entscheidungsfreiheit lässt sich nur schwerlich mit dem Prinzip der Ausweglosigkeit der Gothic Fiction vereinbaren. Dennoch erzählt *Mass Effect*, gerade weil es ein Rollenspiel ist, viele verschiedene Geschichten, die durchaus Platz für Elemente der Gothic Fiction anbieten. Das Setting des Spiels bietet beispielsweise einen Rahmen für Gothic-Geschichten. *Mass Effect* spielt in einem Science-Fiction-Szenario, in dem die Menschheit

nur Teil einer intergalaktischen Gemeinschaft verschiedenster Spezies ist, die in diplomatischen und politischen Beziehungen zueinander stehen. Der menschliche Protagonist, Commander Shepard, kämpft gegen eine uralte, mystische Bedrohung durch eine Superspezies, die in zyklischen Abständen aus dem unbekanntem Raum des Universums in die besiedelten Galaxien zurückkehrt und dort alles Leben vernichtet. Ist dies geschehen, zieht sich die Superspezies wieder in den unbekanntem Raum zurück und wartet ab, bis neues Leben entsteht und der nächste Zyklus aus Vernichtung und Wiederentstehung beginnen kann. Shepard erfährt, dass vor dem losen, diplomatischen Bund der Alien Völker seiner Zeit schon andere Zivilisationen existiert hatten und auf ihrem zivilisatorischen Zenit von der uralten Superspezies, die auch als „Reaper“ bekannt sind, heimgesucht wurden. Die Abwendung der Bedrohung durch die Reaper ist im ersten Teil der Trilogie die Hauptaufgabe Shepards. Im zweiten und dritten Teil gilt es aber nicht nur, die Bedrohung abzuwenden, sondern den größeren Zusammenhang und die Absichten der Reaper zu verstehen und eine Lösung zu finden, die Zyklen der Heimsuchung und Zerstörung zu beenden. In der zyklischen Heimsuchung der bewohnten Galaxien durch die Reaper lässt sich eines der Kernmotive der Gothic Fiction wiedererkennen. Darüber hinaus ist der Handlungsort, das Weltall, gut für Gothic geeignet. Das wissen Spieleentwickler spätestens seit Ridley Scott und seinem Klassiker *Alien* (Ridley Scott 1979), der den Slogan „Im Weltall hört dich niemand schreien“ populär machte. „Es ist dunkel, Charaktere sind häufig allein oder isoliert und unbekannte Gefahren lauern überall. Damit bietet die Science Fiction moderne Versionen klassischer Settings. Aus dunklen Wäldern wird die Leere des Weltalls, aus Burgruinen werden verlassene Siedlungen und Außenposten, aus Monstern und Gespenstern werden Aliens“ (Bojaryn 2009, S. 74). So begegnet Protagonist Shepard auf seiner intergalaktischen Reise nicht nur einem Vertreter der Reaper in Form eines gigantischen, ‚lebenden‘ Raumschiffs, sondern auch jenen verlassenen Außenposten, von Monstern belagerten Pioniersiedlungen und einer Menge Aliens, die als Ruinen respektive Gespenster fungieren. Die große Entscheidungsfreiheit im Spiel endet schlussendlich bei ihrer Hauptgeschichte, die trotz der vielen Modifikationsmöglichkeiten durch den Nutzer im Kern gleich bleibt. Denn die Heimsuchung durch die Reaper ist unausweichlich. „Der Weg zum Überleben ist letztendlich alternativlos, nur an Details kann der Spieler mitgestalten“ (ebd., S. 75). Inwiefern die Veränderungsmöglichkeiten nur Details betreffen, und nicht doch das emotionale Spielerlebnis signifikant modifizieren können, bleibt dennoch diskussionswürdig. Denn viele der Entscheidungen der Nutzer können in den folgenden Teilen der Trilogie Konsequenzen nach sich ziehen. Außerdem ist das glückliche Ende des ersten Teils lediglich ein vorläufiges Happy End. Die Bedrohung durch die Reaper ist nur aufgehalten, nicht abgewendet. In

den beiden Folgeteilen der Trilogie kehrt sie immer wieder. Sie ist ein Schrecken, der nicht so einfach zu beseitigen ist, ganz wie es die Gothic Fiction verlangt. Trotzdem sind die große Entscheidungsfreiheit und die vielen Einflussmöglichkeiten durch den Spieler als untypisch für Gothic Fiction anzusehen. „Welche Elemente am Ende das eigentliche Spielerlebnis prägen, bestimmt der Spieler maßgeblich mit. [...] *Mass Effect* räumt dem Spieler mehr Entscheidungsfreiheit und mehr Spielraum bei der Strukturierung seiner eigenen Geschichte ein. Das Ergebnis ist ein Spielerlebnis, dass sich zwangsläufig stärker zwischen Spielern unterscheidet“ (Bojaryn 2009, S. 76). So ist *Mass Effect* am Ende zwar keine archetypische Gothic Fiction, enthält aber viele ihrer Elemente und spielt sich zumindest streckenweise wie ein Gothic Game.

Dead Space

Ein Beispiel für eine archetypische Gothic-Geschichte im Weltraum wäre das Survival-Horror-Spiel *Dead Space* (Visceral Games 2008). Das düstere Zukunftsszenario des Spiels zeigt eine ausweglose Situation: Im 26ten Jahrhundert ist die Erde als Rohstofflieferant vollständig ausgebeutet und die Menschheit gezwungen, in den unsicheren Weiten des Alls nach neuen Rohstoffquellen zu suchen. Um diese Rohstoffe von fremden Planeten und Asteroiden abbauen zu können, wurden gigantische Abbauschiffe gebaut. Das größte ihrer Art, die USG Ishimura, ist im Orbit des Planeten Aegis 7 stationiert, auf dem sich auch eine Kolonie der Menschen befindet. Jedoch ist jeglicher Funkkontakt zum Schiff abgebrochen, und so wird ein Team aus verschiedenen Spezialisten zur Überprüfung der Lage nach Aegis 7 geschickt. Der Protagonist der Geschichte ist Isaac Clarke. Er ist, anders als Shepard, kein Soldat mit militärischer Kampfausbildung, sondern ein Raumschiffsmechaniker, der als Teil des Rettungsteams etwaige Schäden am Abbauschiff beheben soll. Auf der USG Ishimura angekommen, muss das Team erkennen, dass es sich bei dem gigantischen Schiff um eine von Monstern heimgesuchte Ruine im All handelt. Die gesamte Besatzung des Schiffs scheint sich durch einen Mutationsvorgang in blutrünstige Monster verwandelt zu haben. Clarke wird direkt zu Anfang durch einen Angriff der Monster, im Spiel fortan Nekromorphs genannt, vom Team getrennt, mit dessen wenigen Überlebenden er im weiteren Verlauf der Geschichte nur sporadischen Funkkontakt hat. Die vereinzelten Wiedertreffen mit Teammitgliedern an verschiedenen Orten auf dem Schiff sind zudem nur von kurzer Dauer und werden häufig abrupt durch einen erneuten Angriff der Nekromorphs beendet. So ist Clarke gezwungen, den größten Teil des Spiels in völliger Isolation durch eine gigantische, vor Gefahren strotzende Weltraumruine zu irren. Dabei besteht, neben der Flucht und dem Überleben, die Hauptaufgabe

Clarke und des Spielers darin, die Ruine und ihre Geschichte zu erforschen. Dies geschieht zu einem großen Teil, ganz ähnlich wie in *Bioshock*, durch Audioaufzeichnungen, die puzzleartig zusammengesetzt werden müssen, um ein vollständiges Bild der Vorfälle auf der Ishimura zeichnen zu können. Das Abbauschiff hat, wie Rapture in *Bioshock*, seine ganz eigene Geschichte. So erfährt Clarke von einer Entdeckung der Weltregierung im 23ten Jahrhundert, die somit 300 Jahre in die Vergangenheit zurückgeht. Damals wurde im Chicxulub-Krater, nahe der Yucatán-Halbinsel in Mexiko, ein Alienartefakt in Form eines Obelisken gefunden, das fortan als „Marker“ bezeichnet wurde. Dieser erinnert lose an Stanley Kubricks Quader in *2001: a space odyssey* (Stanley Kubrick 1968), mit dem Unterschied, dass er, anders als Kubricks Quader, nichts Gutes im Schilde führt. Zwar scheint der Marker durch das Senden eines elektromagnetischen Feldes eine exzellente, weil unendliche Energiequelle zu sein, jedoch verursachen die elektromagnetischen Felder zum einen Wahnvorstellungen und Halluzinationen bei Menschen, zum anderen beleben sie scheinbar totes Gewebe und verwandeln es in die Nekromorphen. Noch bevor die Gefahr durch den Marker deutlich wurde, hatten die Wissenschaftler des 23ten Jahrhunderts leichtsinnigerweise einige Kopien des Obelisken angefertigt. Nachdem das zerstörerische Potential der Alienartefakte und ihrer Kopien offenkundig wurde, versteckte man sie an entfernten Orten im Weltall. Durch die Audioaufzeichnungen auf der Ishimura kann Clarke in Erfahrung bringen, dass auch auf Aegis 7 eine der Kopien des Markers versteckt liegt. Dieser ist für die Ereignisse auf der Ishimura verantwortlich. Im Laufe der Erkundung des Schiffes gerät auch Clarke unter den Einfluss der elektromagnetischen Felder des Markers und fällt Schritt für Schritt dem Wahnsinn anheim.

Dead Space ist geradezu durchzogen von den Motiven der Gothic Fiction. Angefangen bei der Beklemmung, die den Spieler durch die ständige, demoralisierende Isolation ihrer Spielfigur Isaac Clarke beschleicht, über die Heimsuchung durch das Unheimliche, die Nekromorphen, die als eine Art „Weltraum-Zombie“ verstanden werden können, bis hin zu den Gespenstern in Form von Clarkes Wahnvorstellungen und den häufig verzerrten Funksprüchen anderer Überlebender. Die Raumschiff ruine USG Ishimura liefert dazu den passenden Handlungsort. Auch Perversionen von Ideologien tauchen in Form der Kirche der Unitologen auf. Diese stellt eine Art Selbstmord-Sekte dar, die sich dem Willen der Marker unterworfen hat, in der Mutation zum Nekromorphen den nächsten Schritt menschlicher Evolution sieht und sich somit massenhaft in den Freitod begibt, um der Marker-Kopie auf Aegis 7 genügend totes Gewebe zur Verfügung zu stellen. In den zwei Nachfolgeteilen von *Dead Space* gelingt es Clarke das Mysterium um die Marker zu entschlüsseln und er erfährt, dass der erste, im 23ten Jahrhundert gefundene Marker auf der Erde, ursprünglich von einer unbekanntem Alien-Macht

dort platziert wurde. Während die Bedrohung durch die Nekromorphen unmittelbar erscheint, ist die wahre Bedrohung in dieser unbekanntem Alien-Macht zu sehen. Diese operiert jedoch im Verborgenen und zeigt sich nicht offen, sondern agiert mit Hilfe von Techniken, wie der Indoktrination oder der Mutation toten Gewebes durch die Marker. Ähnlich wie in *Mass Effect* ist der Schrecken im Verborgenen noch viel größer als unmittelbar angenommen. Ein weiteres, typisches Merkmal der Gothic Fiction. Einer der größten Schrecken in der Geschichte von *Dead Space* offenbart sich in seiner Reflektion. Denn die Alien-Macht agiert ganz ähnlich wie die Menschheit. Sie kann als eine pervertierte Spiegelung des Menschen angesehen werden, der aus Habgier und Ignoranz den eigenen Planeten ausgebeutet hat und nun den Weltraum nach neuen Ressourcen durchsucht, ganz ähnlich wie es die Alien-Macht auch tut. Auch sie hat scheinbar ihren Heimatplaneten ausgebeutet und ist auf der Suche nach neuen Ressourcen im All. Nur, dass diese Ressourcen in ihrem Fall nicht aus Mineralien oder Kraftstoffen bestehen, sondern aus organischem Material, sprich Lebewesen. Dieser Unterschied macht sie zum Schrecken, zur Bedrohung gotischen Ausmaßes. Objektiv betrachtet, ist ihre Agitation durchaus mit der des Menschen vergleichbar. In dieser Erkenntnis ist abermals ein wichtiges Motiv der Gothic Fiction zu sehen: Egal ob Zombies, Vampire, Monster oder Aliens. Das größte Monster ist am Ende doch der Mensch. Eine Gesellschaftskritik, die in *Bioshock* offensichtlicher zum Tragen kommt, in *Dead Space* aber letztlich auch versteckt scheint.

6.2 Game Noir

Gothic Fiction ist lediglich eines von vielen Beispielen, die im Sinne von Bolters und Grusins Konzept der Remedialisierung im Computerspiel einen Platz gefunden haben. Michael Mosel geht der Frage nach, inwiefern der Film noir als filmischer Modus in Computerspielen vertreten sein kann. Dabei beschreibt er zunächst, was er unter dem Begriff Film noir versteht. Denn, ähnlich der Gothic Fiction, ist unter Film noir nicht zwingend ein fest definiertes Genre wie der Action-, Science-Fiction-, Heimat- oder Monumentalfilm zu verstehen. „Ob es sich bei Film noir um ein Genre, eine Stilrichtung, eine zeitliche Periode oder ein Phänomen handelt, ist eine langanhaltende akademische Diskussion“ (Mosel 2009, S. 85). Mosel bezieht sich bei seiner Definition des Begriffes auf die Ausführungen Burkhard Röwekamps. Dieser beschreibt „noir“ als „filmischen ‚Eigenwert‘“, der nur beobachtbar und beschreibbar ist, wenn „sowohl auf stilistischer (audiovisueller), erzähltechnischer (narrativer), thematischer (inhaltlicher) und semantischer (kultureller) Ebene hinreichend Verdichtungsmomente sind, die es ermöglichen, eine subjektivistische Atmosphäre existenzieller Angst und Bedrohung

filmisch zu objektivieren“ (RÖWEKAMP 2003: 201)“ (ebd.). Es handelt sich beim Film noir somit um einen filmischen Modus, so wie Gothic Fiction als literarischer Modus verstanden werden kann. Als Modus negiert Film noir damit auf einer anderen Ebene als der, der fest definierten Genres. Er ist, ganz wie die Gothic Fiction, wesentlich flexibler und kann in verschiedenen Filmgenres enthalten sein, auch wenn es Filmarten gibt, die ein größeres Potential zur ‚noirness‘ besitzen als andere. Die Qualität und Quantität der von Röwekamp beschriebenen Verdichtungen entscheidet dabei über den Grad der ‚noirness‘ eines Films. „Pragmatisch folgt daraus, eher über „Noir-Filme“ zu sprechen als über „Film noir“. Ein derartiger Gebrauch des Wortes *noir* erweitert den möglichen Erkenntnishorizont und umschifft Definiensprobleme“ (Mosel 2009, S. 86). Aus diesem Grund sollen im Folgenden auch der Terminus ‚Noir-Film‘ bei der Beschreibung jenes filmischen Modus‘ verwendet werden. Mosel beschreibt daraufhin die zentralen Komponenten dieses Modus‘. Ein typischer Protagonist übernimmt üblicherweise eine Ermittlerrolle. Sei dies in der Form eines klassischen (Ex-)Polizisten, eines (Privat-)Detektivs, eines Journalisten oder einfach nur einer Privatperson, die investigativ tätig ist. Dabei ist der Noir-Film darauf bedacht, die Psyche des Protagonisten für den Zuschauer erfahrbar zu machen. Der typische Noir-Held ist oftmals ein entfremdeter Außenseiter, isoliert und ohne Familie oder sonstigen sozialen Rückhalt. Er lebt anonym in der Masse von Großstädten und wird von existentiellen Ängsten verfolgt. An dieser Stelle ist eine Ähnlichkeit mit dem literarischen Modus der Gothic Fiction unverkennbar. Im Noir-Protagonisten lässt sich die Personifikation des gefallenen Helden, der vom Verlust seiner glücklicheren Vergangenheit gezeichnet ist, ausmachen. Er ist überdies auf einer persönlichen Ebene mit seinen Investigationen verbunden, tätigt diese also nicht nur aus beruflichem, sondern vor allen Dingen aus privatem Interesse. Er steht dabei stets zwischen den Fronten der Polizei und der Verbrecher: „Im Noir-Film wechseln Privatdetektive, Gangster, Agenten und Polizisten von der Außenseite auf die Innenseite der Investigationen, werden selbst Teil des Verbrechens, des Komplotts bzw. des Ermittlungsgegenstandes“ (Röwekamp 2003, S. 134, zitiert in: Mosel 2009, S. 87). Noir-Helden sind oftmals zu involviert in den Ermittlungsgegenstand, sodass kein distanzierter Blick auf das Verbrechen mehr möglich ist. Im Laufe der Geschichte machen sie überdies eine Entwicklung durch und sind am Ende der Narrative ein anderer Charakter. Sie sind als Gegenpol zu den hegemonialen Vorstellungen von Maskulinität und als Abweichung vom Hollywood-Standard à la John Wayne zu sehen (vgl. ebd.), eben weil ihre Gefühlswelt, ihre Zerbrechlichkeit, Verzweiflung und auch ihre Fehler und Unzulänglichkeiten offengelegt werden.

Ein weiteres, zentrales Element des Noir-Films ist seine audiovisuelle Inszenierung. Diese

lebt vorzugsweise von dem Spiel mit Licht und Schatten, niedrigen Kameraperspektiven und einer generellen Dürsterkeit. „Noir“ stammt aus dem Französischen und bedeutet übersetzt nicht umsonst „schwarz“. Die Bildsprache ist bewusst verwirrend und arbeitet mit unkonventionellen Perspektiven, Verzerrungen und kleinen Bildräumen, die zur Orientierungslosigkeit des Zuschauers führen sollen. Des Weiteren ist das Element Wasser von immanenter Bedeutung, da es einerseits als Spiegelfläche für das Licht, andererseits als Verzerr Mechanismus für das Bild dienen kann. Wasser tritt häufig in der Form des klassischen, strömenden Regens, oder aber als Pfütze(n) oder Fluss im Stadtgebiet auf. Ein strömender Regen sorgt zudem auch noch auf auditiver Ebene für Verzerrungen: Im bedrohlichen Hintergrundrauschen eines unbittlichen Regengusses verändern sich bekannte Geräusche und klingen verfremdet bis unheimlich. Ein weiteres, wichtiges Element ist die Szenerie bzw. die Umgebung und deren Architektur. Sie ist oftmals gleichgestellt mit den Figuren und soll die Machtlosigkeit der Handelnden ausdrücken. So sind in den noirlastigen Titeln *Mafia* oder *L.A. Noire* (Team Bondi 2011) die Städte Lost Heaven respektive Los Angeles als Handlungsorte ebenso wichtig wie die Protagonisten Tommy Angelo und Cole Phelps. Egal ob fiktiv (Lost Heaven) oder nachgebaut (Los Angeles), der typische Handlungsort von Noir-Filmen ist die amerikanische Großstadt und ihre hässlichsten Seiten: „schäbige Mietskasernen, Slums, leere Fabrikhallen, verfallende Lagerschuppen, Hafenkais, Trümmergrundstücke, Docks, miese Büros, drittklassige Hotels, schmutzige Stehimbisse und Drugstores, Polizeistationen, zugige Bahnhöfe und rauchgeschwängerte Boxarenen“ (Werner 2000, zitiert in: Mosel 2009, S. 88). An jenen Orten wird der gesellschaftliche und kulturelle Verfall der post-industriellen Gesellschaft besonders deutlich.

Auch die Narration der Noir-Filme bricht mit den Konventionen Hollywoods in Bezug auf Themen und Erzähltechnik. Inhaltlich ist oft nicht mehr der einzelne Kriminalfall wichtig, sondern das Verhalten und das Eintauchen in die Psyche der Protagonisten: „Das wesentliche Problem besteht nicht mehr darin, herauszufinden, wer das Verbrechen begangen hat, sondern darin, wie sich der Protagonist verhalten wird [...] was zählt, ist einzig die rätselhafte Psychologie der Figuren, die einmal Freunde, einmal Feinde sind“ (Frank 1997, S. 12, zitiert in: ebd., S. 90). Ein Grundmuster ist somit zunächst die klassische Detektivgeschichte, die sich dann aber über den einzelnen Kriminalfall hinaus entwickelt, die Psyche ihrer Figuren genauer beleuchtet und gesamtgesellschaftliche Umstände in den Fokus rückt und sie gegebenenfalls kritisiert. Kausalität und Linearität in der Erzählung werden dabei aufgebrochen und weichen immer weiter einer fragmentierten Erzählweise, die eine hohe Frequenz von Rück- und Vorblenden aufweist. „Ein gängiges Verfahren des Noir-Films ist es, dass Ende eines Filmes an

den Anfang zu setzen und die Geschichte mit Hilfe einer Rückblende, die oftmals von einer Voice-over-Erzählung begleitet wird, zu erzählen“ (Mosel 2009, S. 92).

BeiSpiele

Beispiele für Noir-Games lassen sich besonders im Bereich der Adventure-Spiele finden (*Sherlock Holmes: Crimes & Punishments* (Frogwares 2014) oder das bereits erwähnte *L.A. Noire*, das den Verweis auf noir schon im Titel trägt), müssen aber, ähnlich wie ihre gotischen Verwandten, nicht zwingend auf diesen Bereich beschränkt werden. Auch in Shooter-Titeln lassen sich Noir-Facetten wiederfinden. In diesem Fall handelt es sich abermals um die Ausnahmen, die sich wesentlich stärker auf die Inszenierung und Narrative konzentrieren, als das Gros ihrer Genvertreter. So findet man eine gewisse ‚noirness‘ im bereits erwähnten Open-World-Titel *Mafia* oder im First-Person-Shooter *The Darkness 2* (Digital Extremes 2012), obwohl diese Spiele wesentlich schneller und hektischer verlaufen als ein archetypisches Adventure-Spiel.

Max Payne

Auch Mosel wählt als eines seiner Beispiele einen Third-Person-Shooter aus. *Max Payne* (Remedy Entertainment 2001) erzählt die Geschichte des gleichnamigen Protagonisten. Ein Noir-Held, wie er im Buche steht. Max Payne ist der archetypische Polizist, der irgendwann genug vom Elend und dem Verbrechen, mit dem er in seinem Job konfrontiert ist, hat, und das Gesetz in die eigene Hand nimmt. Payne trifft ein hartes, persönliches Schicksal: Seine Familie wird von Drogenhändlern ermordet. Damit verliert er seinen wichtigsten, sozialen Rückhalt. Nachdem seine Familie tot ist, arbeitet Payne als Undercover-Agent, um ihre Mörder ausfindig zu machen (vgl. Mosel 2009, S. 103). Im Zuge dieser Undercover-Ermittlungen gerät er immer weiter in einen Teufelskreis aus Verbrechen, Elend und gesellschaftlichem Verfall. „Aus einem Max, der einst der Welt offen und positiv gegenüber stand, wird ein introvertierter, zynischer, von Rache besessener Max. Durch seine anschließende Tätigkeit als Undercover-Polizist verliert er dazu auch noch jegliche Beziehung zu einem gesunden sozialen Umfeld [...] Dies alles etabliert Max als Noir-Protagonisten, der nichts mehr zu verlieren hat“ (ebd.). Denn mit der Ermordung seines Kollegen und einzigen Freundes Alex, sowie der Verdächtigung seiner Person, etwas mit diesem Mord zu tun zu haben, zerfällt für ihn der letzte soziale Rückhalt. Er begibt sich auf einen blutigen Rachefeldzug durch New Yorks Verbrecherwelt, handelt jedoch dabei nicht vollkommen amoralisch: „Max tötet Vinnie Gognitti – einen Gangster, der für Don Puchinello arbeitet und von dem Max sich Hinweise ver-

spricht – nicht, obwohl er problemlos Gelegenheit dazu hatte, und auch die Finito-Brüder versucht er in seiner Tarnung als Krimineller auszuhorchen und tötet sie nur in Notwehr, nachdem sie das Feuer auf ihn eröffnen. Max ist sich bewusst, dass er weder Verbrecher, noch Held bzw. Polizist ist“ (Mosel 2009, S. 104). Diese Ambivalenz ist wiederum eine typische Eigenschaft des Noir-Helden. Er ist Opfer und Täter zugleich. Aus audiovisueller Sicht wird das Noir-Setting jedoch wenig genutzt. Die Third-Person-Perspektive ermöglicht es dem Spieler, das, was er von der Inszenierung sehen will, selbst zu bestimmen. Die technischen Möglichkeiten zum Erscheinungszeitpunkt des Spiels ließen zudem kein allzu opulentes Spiel von Licht und Schatten zu. Bis heute ist die Darstellung von Schatten eine der aufwendigsten Rechenoperationen für die GPU. Dafür greift *Max Payne* das Noir-Element Wasser in Form eines Blizzards, der für die Dauer der Spielnarrative in New York wütet, auf. Und auch die Handlungsorte sind typisch noir. Wie Mosel konstatiert, „handelt es sich um Orte, die typischerweise mit Kriminalität in Verbindung gebracht werden und daher oft in Noir-Filmen vorkommen: Häuserschluchten, U-Bahn-Stationen, halb-verfallene Mietshäuser, abbruchreife Gebäude, Nachtclubs, Lagerhallen, Hafenanlagen, Bars etc.“ (ebd., S. 108), schlichtweg archetypische Noir-Kulissen. Dazu liefert das Spiel eine wahre Kakophonie an Geräuschen: Schritte verschiedenster Klangfarbe, je nach Untergrund, Schussgeräusche der verschiedenen Waffen, Kugelaufprallgeräusche, entfernte Polizeisirenen oder das bedrohliche Rauschen des Blizzards. Musik wird bewusst nur an ausgewählten Stellen eingesetzt. Lediglich dramatische Szenen sind mit Musik unterlegt und Max Payne selbst besitzt sogar ein Leitmotiv (vgl. ebd., S. 109).

Thematisch ist *Max Payne* eine Rachegeschichte, aber auch gesellschaftliche Probleme wie Korruption werden angesprochen. Erzählt wird diese Geschichte, ganz noir-typisch, in Rückblenden, und vom Protagonisten selbst. Die Erzählstruktur ist dabei aber strikt linear. Es gibt keine Entscheidungspunkte und somit nur einen stark limitierten Einfluss auf die Narration seitens der Spieler. Dieser erhält lediglich die Informationen, die auch dem Protagonisten zur Verfügung stehen. Das Einfinden in den Charakter Max Payne wird durch diese interne Fokalisierung stark erleichtert. Eine weitere Technik, um dem Spieler einen optimalen Einblick in die Psyche Paynes zu ermöglichen, sind zwei Alptraumsequenzen, in denen Payne die Nacht der Ermordung seiner Familie erneut durchlebt. Diese Alptraumsequenzen sind aber weder Cinematics, noch Cut-Scenes, sondern Spielinhalt. Sie müssen nachgespielt werden. „Beide zeichnen sich durch extreme Abweichungen – der im Spiel bereits etablierten – audiovisuellen Standards ab“, es „liegt ein bläulicher Schleier über dem Bild. Auf auditiver Ebene spielt eine seltsam anmutende, stark repetitive, verstörend wirkende Musik. Sowohl visuelle als auch

auditive Ebene verstärken den Eindruck von Surrealität“ (Mosel 2009, S. 120f). Die Alpträume spielen an Orten, die dem Protagonisten gut bekannt sind (beispielsweise sein Haus), jedoch sind viele Details verändert und Symbole und Gegenstände aus der Realität tauchen plötzlich in dieser (Alp-)Traumwelt auf. Paynes Psyche scheint verschiedene Eindrücke seiner Ermittlungen im Traum verarbeiten zu wollen. Auch Stimmen aus der Realität werden in verzerrter Art in die Alpträume implementiert. „Es werden also konsequent verschiedene audiovisuelle Eindrücke unterschiedlicher Quellen miteinander vermischt und so eine surreale, furchteinflößende Stimmung geschaffen, die die Schrecken Max Paynes widerspiegelt“ (ebd., S. 123). Teilweise gibt es sogar Überlagerungen mehrerer Erinnerungen Paynes in einer Traumsequenz. Das Beispiel *Max Payne* zeigt an dieser Stelle eine der großen Stärken und Möglichkeiten des Mediums Computerspiel gegenüber eindimensionaleren Medienformen, wie Radio oder Fernsehen. Denn die psychische Verfassung Paynes ist ‚spielbar‘ und somit auch unmittelbar für den Nutzer erfahrbar.

The Wolf Among Us

Ein etwas anderes Beispiel für ein Noir-Game ist das Adventure-Spiel *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013-2014). Hierbei handelt es sich um eine Comic-Buch-Adaption der Comic-Reihe *Fables* (Bill Willingham 2002-anhaltend, monatlich erscheinende Ausgaben), die vom Leben vieler bekannter Fabelwesen, wie Schneewittchen, Rotkäppchen, Die Schöne und das Biest, Ichabod Crane aus *Sleepy Hollow* und vielen weiteren, teilweise unbekannteren Märchengestalten, handelt. Die Fabelwesen sind aus der Märchenwelt von einer bösen Macht vertrieben worden und leben mittlerweile versteckt inmitten der menschlichen Gesellschaft im New York der 1980er Jahre. Dieses Exil hat verschiedene Konsequenzen für die Märchengestalten. Einerseits haben sie große Schwierigkeiten, sich in die menschliche Gesellschaft einzugliedern und nicht aufzufallen. Viele haben bei der Flucht aus der Märchenwelt ihr gesamtes Hab und Gut verloren und kämpfen in Fabletown – der verstreckten Fabelwesen-Community in New York – mit Armut, Verbrechen und Elend. Um in menschlicher Gesellschaft nicht aufzufallen, müssen die Bewohner Fabletowns ihr Aussehen mit Hilfe von Zaubern, sogenannten ‚Glamours‘, zugunsten einer menschlicheren Erscheinung modifizieren. Diese kosten jedoch viel Geld, was den Teufelskreis aus Armut und Geldnot vieler Fabletownbewohner als trost- und ausweglos erscheinen lässt. Das gesamte Setting der Geschichte hat einen düsteren Grundtenor, angefangen bei den vertriebenen Märchenfiguren, die mit der gnadenlosen, verfallenden Gesellschaft in der amerikanischen Großstadt New York nicht zurechtkommen, über die Probleme bei der Anpassung und Integrierung in selbige, bis hin zu

Arbeitslosigkeit, Kriminalität, Prostitution, Gewalt und Elend. Kaum eine der vielen Märchenfiguren, die man im Verlauf des Spiels kennen lernt, scheint glücklich. Der Protagonist der Geschichte ist Bigby Wolf, im Märchenland noch bekannt als ‚Der Große Böse Wolf‘, mittlerweile aber geläutert und als Sheriff in Fabletown angestellt, um innerhalb der Fabelwesen-Community für Recht und Ordnung zu sorgen. Bigby ist hervorragend als Noir-Held geeignet, da er aufgrund seiner üblen Vergangenheit bei den meisten Fabelwesen nicht sonderlich beliebt ist. Als Außenseiter ist er in Fabletown somit größtenteils sozial isoliert, wobei Schneewittchen als Sekretärin des Bürgermeisters Ichabod Crane und Colin, eines der Drei Schweinchen, zwei gute Freunde Bigby’s darstellen. Bei seinen Ermittlungen ist Bigby jedoch trotzdem meist allein in der Verbrecherwelt unterwegs und muss sich mit den unangenehmeren Fabelwesen, wie Trollen, dem Crooked Man, oder dem Jersey City Devil herumschlagen. Diese dunklen Gestalten trifft Bigby außerdem an den archetypischen Noir-Schauplätzen an: Diverse Hinterhöfe, eine schäbige Kellerkneipe, Fabrikhallen, ein Pfandleihhaus und ein Bordell. Dabei wird er immer wieder mit den Dämonen seiner Vergangenheit konfrontiert, wie Payne mit dem Verlust seiner Familie oder andere Noir-Helden mit ihren jeweiligen Dämonen. Außerdem verorten ihn seine Sheriff-Rolle einerseits, und seine Vergangenheit als großer, böser Wolf andererseits in die typische Situation des, zwischen den Stühlen stehenden, Noir-Helden. Darüber hinaus greift *The Wolf Among Us* ein übliches Grundmuster der Narration auf: Nachdem Bigby Wolf zunächst mit einem simpel erscheinenden Mordfall betraut wird, spannt sich im Verlauf der Handlung ein kompliziertes Netz aus Intrigen, Machtspielen, Korruption und Verbrechen auf, dessen Auflösung die Aufgabe Bigbys sowie des Spielers darstellt. Dabei kommt es zu vielen verwirrenden und unvorhergesehenen Wendungen. *The Wolf Among Us* nutzt in diesem Kontext, ähnlich wie *Max Payne*, eine weitere, explizit durch das Medium Computerspiel mögliche, Strategie, um den Spieler zu subjektivieren. Während Nutzer in *Max Payne* die Alpträumsequenzen des Protagonisten selbst spielen mussten, müssen sie in *The Wolf Among Us* Bigbys Entscheidungen in den Ermittlungen des immer komplizierter werdenden Kriminalfalls selbst fällen. Mit entsprechenden Konsequenzen. Je nachdem, wie sich Spieler an verschiedenen Stellen der Handlung entscheiden, verläuft sie anders. Somit entsteht eine starke Identifikation mit dem Protagonisten Bigby und das Eintauchen in die Psyche des Noir-Helden wird durch den Entscheidungsdrang, mit dem Spieler immer wieder konfrontiert werden, ermöglicht. Sowohl *Max Payne* als auch *The Wolf Among Us* sind Beispiele dafür, dass Computerspiele in der Lage sind, subjektive Ängste ihrer Figuren auf verschiedenen Ebenen – audiovisuell, narrativ, thematisch und semantisch – zu objektivieren und somit Spielern nachvollziehbar zu vermitteln. „Von *game noirs* zu sprechen – angelehnt

an den Titel von DAVIS' *honors essay* – erscheint vor diesem Hintergrund durchaus legitim“ (Mosel 2009, S. 127), insofern man noir als filmischen Modus‘, der „nicht gebunden ist an das Medium des Films oder gar ein spezielles Genre, sondern vielmehr eine „loosely related collection of perversely mysterious motifs or scenarios that circulate through all the information technologies“ (NAREMORE 1998: 255) bezeichnet“ (ebd.), versteht. Zwar bildet das Medium Film den Ausgangspunkt und kann somit als Ursprungsmedium dieses Modus‘ angesehen werden, jedoch ist noir längst nicht mehr an dieses Ursprungsmedium gebunden. „Bei der *remediation* von Noir-Filmen im Medium Computerspiel treten zwar einige Grenzen auf, dafür bietet das Medium Computerspiel auch Möglichkeiten, über die das Medium Film nicht verfügt“ (ebd.). Eines der Probleme bei der Übertragung vom Medium Film in das Medium Computerspiel ist das klassische Zeitmaschinenproblem bei der Rückblenden-Erzählung: Wie löst man das auftretende Logik-Problem, wenn der Protagonist in der Vergangenheit durch ein ‚Game Over‘ ‚gestorben‘ ist. Denn eine der wichtigsten Motivationstechniken des Computerspiels ist die omnipräsente Gefahr, das Spiel durch den Tod des Avatars zu verlieren, was Spieler stets zu Aufmerksamkeit gemahnt. Mit diesem Zeitmaschinenproblem gehen die Spieleentwickler unterschiedlich um: In manchen Fällen wird es schlichtweg ignoriert. Denn das Game Over ist den Spielern als natürlicher Bestandteil eines Spiels bekannt, und somit wird der Logikbruch selten moniert. Kommentarlos muss nach einem Game Over von einem früheren Speicherpunkt erneut gestartet werden. Eine andere Strategie wenden die Spieleentwickler von *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montreal 2003) an. Stirbt der Protagonist im Spielverlauf hört man den Erzähler „Wait, that's not what happened“, und nach dem Laden des letzten Spielstandes „Now, where was I?“ sagen. Eine wiederum andere Strategie verfolgen die Spieleentwickler bei *Assassin's Creed*. Denn die Geschichte der Assassinen-Saga wird auf mehreren, zeitlichen Ebenen erzählt. Zum einen gibt es die Hauptfigur Desmond Miles, die in der Gegenwart mit Hilfe eines fiktiven Gerätes namens ‚Animus‘ in die Gedanken und Erinnerungsfragmente seiner Vorfahren eintaucht, zum anderen gibt es jene Vorfahren, die die Hauptfiguren innerhalb der Erinnerungen Miles‘ darstellen. Das Spielen dieser Erinnerungsfragmente ist der Hauptbestandteil der Spielreihe. Spieler steuern also ihren Avatar Desmond Miles, der wiederum im Animus einen seiner Vorfahren steuert. Diese Strategie kann somit als immens selbstreflexiv gelesen werden, kommentieren die Spieleentwickler mit dem Eintauchen Desmonds in die Erinnerungsfragmente seiner Vorfahren doch das Eintauchen der Spieler in das Spiel. Sobald sich Desmond in den Animus begibt, erscheint eine sogenannte ‚Synchronitätsanzeige‘ auf dem Bildschirm. Agiert der Spieler zu weit ab von den vorgegebenen Aufgaben im Spiel, oder wird er im Kampf geschlagen, so verliert

Desmond die Synchronisation mit dem Erinnerungsfetzen, und das Spiel wird neu geladen respektive synchronisiert. Abgesehen davon, dass der Großteil der Spieler, wie bereits erwähnt, das Zeitmaschinenproblem selten als störend empfindet, lassen sich durchaus kreative Lösungen finden. Eine Möglichkeit des Computerspiels, die der Film nicht hat, ist die Nutzung des Potentials der Interaktivität, so wie es die Spieleentwickler von *The Wolf Among Us* tun, indem sie die Entscheidungen Bigbys den Spielern überlassen. Doch ein intensiveres Eintauchen in die Psyche des Avatars ist auch noch durch weitere Strategien realisierbar: „So ist es durchaus denkbar, die Eingaben des Spielers je nach Art und Schwere der Verletzungen seiner Spielfigur (z.B. in einem Action-Spiel) anders, bspw. langsamer oder mit zeitlicher Verzögerung auszuführen. Dies ist eine Möglichkeit, die das Medium Film nicht bietet [...] Blendgranaten erzeugen ein Fiepen auf den Ohren und lassen die Sicht in einem hellen Blitz verschwinden, der sich erst langsam auflöst“ (Mosel 2009, S. 128). In verschiedenen Spielen (*The Witcher*, *S.T.A.L.K.E.R.*, *Far Cry 3*, *Risen* (Piranha Bytes 2009) oder *Watch Dogs* (Ubisoft Montreal 2014)) kann man seinen Avatar Alkohol konsumieren lassen und muss sich anschließend mit den Konsequenzen eines Rauschs auseinandersetzen: In fast allen Spielen kommt es zu einer verzerrten oder verschwommenen Grafikausgabe. Schatten- und Lichtverhältnisse ändern sich, gelegentlich hört man ein Aufstoßen der Spielfigur. In manchen Spielen verschlechtert sich darüber hinaus die Steuerung des Avatars, in Form von zeitverzögerten Reaktionen auf Eingaben, oder gar keinen Reaktionen mehr. In *The Witcher* fängt der Protagonist Geralt von Riva außerdem an zu torkeln, und es taucht eine Anzeige in der Statusleiste auf, die darauf hinweist, dass während eines Rausches die Angriffskraft Geralts vermindert ist. Doch nicht nur Alkohol- oder andere Rausche werden in Spielen audiovisuell nachempfunden, auch AdrenalinstöÙe oder Panikzustände können dargestellt werden. Viele First-Person-Shooter arbeiten bei niedriger Lebensenergie oder nach einer Trefferserie mit einer veränderten, audiovisuellen Darstellung des Spiels. Dabei können Blutspritzer auf dem Bildschirm auftauchen und der panisch rasende, laute Herzschlag der Spielfigur, oder sein schmerzverzerrtes Stöhnen zu hören sein. In *Far Cry 3* erleben Spieler aus der First-Person-Perspektive, wie sich die Spielfigur gebrochene Knochen wieder einrenkt und das First-Person-Horror-Spiel *Outlast* (Red Barrels 2014) macht das Wimmern, Schluchzen und die schnelle, panische Atmung des Avatars laut und deutlich hörbar.

Durch die Nutzung des interaktiven Potentials des Mediums ist es in Noir-Spielen, im Gegensatz zu Noir-Filmen, möglich, noch intensiver in die Psyche der Protagonisten einzutauchen und den Spieler zu entfremden, da über die narrative und audiovisuelle Ebene hinaus noch die interaktive Ebene mit einbezogen werden kann (vgl. Mosel 2009, S. 129). Noir kann in die-

sem Zusammenhang außerdem noch durch die Selbstreflexion des Mediums Computerspiel und das bewusste Brechen von Immersion entstehen: „Gerade *Max Payne* mit seinen Verweisen auf bekannte Noir-Filme gibt offen zu, ein Spiel zu sein. Dies hat den interessanten Effekt, dass die Spiele einerseits versuchen, den Spieler immersiv einzubinden in die diegetische Welt, auf der anderen Seite versuchen ihn genau von dieser auch wegzustoßen: Entweder schafft der Spieler es nicht, die verfremdenden Elemente zu überwinden und bleibt der Spielwelt innerlich fern, oder er wird immersiv eingebunden, kann die Lücken zwischen Bekanntem und Unbekanntem füllen und beteiligt sich so aktiv an der Konstruktion der Illusion des Spiels“ (Mosel 2009, S. 129).

Zusammenfassend lässt sich feststellen: Noir ist, wie Gothic Fiction, ein populäres Konglomerat aus Konzepten, Kernthematiken, ästhetischem Stil sowie Konventionen und Ideen, keinesfalls aber ein fixes Genre, sondern mehr ein übergeordneter, viele Medien durchdringender, stilistischer Begriff. So ist es kaum verwunderlich, dass es sich von seinem Ursprungsmedium Film lösen und im boundary object Computerspiel enthalten sein kann, wie vor allen Dingen die Beispiele *Max Payne* und *The Wolf Among Us* zeigen sollten.

7. Musik

Neben den Interessensgebieten der Ludologie und Narratologie, sowie dessen Beziehung zur Erlebensform der Immersion, gibt es weitere Strömungen innerhalb der Game Studies. Eine davon, ist die Auseinandersetzung mit Musik in Computerspielen (Game Musik). Ähnlich wie die Überlegungen zur Immersion, ist die Auseinandersetzung mit Musik in Computerspielen in der Lage, die konkurrierenden, dichotomischen Strukturen von Ludologie und Narratologie aufzubrechen. Denn, wie die Überlegungen zur Immersion, lassen sich Überlegungen zur Game Musik gleichermaßen mit spieltheoretischen sowie narrativen Konzepten verbinden und in Bezug setzen. Das Interesse an der Erforschung von Game Musik ist jedoch erst in der jüngeren Vergangenheit populärer geworden (vgl. Jünger 2009; Stingel-Voigt 2014). Das ist insofern verwunderlich, als dass Musik schon sehr früh eine zentrale Rolle in Computerspielen innehatte, auch wenn ihre Historie, wie die des Mediums selbst, noch recht jung ist. Dieser Umstand ist wiederum eng mit der technologischen Entwicklung des Mediums verknüpft. So konstatiert Stingel-Voigt: „Innerhalb der recht kurzen Geschichte der Videospelmusik fand eine rasante technische Fort- und Weiterentwicklung statt. Mit dem Spieltitel *Space Invaders* (Midway Games 1978), Ende der 1970er-Jahre, begann Musik als auditive Begleitung in Spielen eingesetzt zu werden. Während *Pong* (Atari 1972) noch mit eher wenig Sound und Grafik auskam, war *Space Invaders* mit einer wiedererkennbaren Hintergrundmelodie unter-

legt. Und bereits circa zehn Jahre später weisen Spiele wie *Tetris* (Elektronika 60 1984) und *Super Mario* (Nintendo 1983) zwar eine einfache zweidimensionale Bildgestaltung, aber differenzierte Soundtracks auf, die eingängige, wiedererkennbare Melodien mit Ohrwurmpotenzial enthalten“ (Stingel-Voigt 2014, S. 13f, Fußnotenzitation in den Fließtext übernommen). Somit waren schon die grafisch noch recht simpel gestalteten Spiele mit einem Soundtrack hinterlegt, der in den kollektiven Köpfen der Spieler haften geblieben ist. In den 1980er Jahren erreichten Spielmusikkomponisten innerhalb der Game Community regelrechte Berühmtheit (vgl. ebd.) und es gibt heute sogar Konzertabende für Videospelmusik, die von Philharmonie Orchestern dargeboten werden³. Dabei werden Klassiker der Game Musik-Geschichte sowie kontemporäre Spielmusiken aufgeführt.

Mit der Einführung der CD-ROM als Trägermedium und dem dadurch verfügbaren, immens größeren Datenvolumen als zu Disketten-Zeiten, war ein opulenterer Klang der Musik möglich. So konnte populäre Musik aus dem Musikfernsehen als Soundtrack für Spiele verwendet werden. Besonders im Bereich der Sport- und Lifestyle-Spiele erreichte diese Praxis große Beliebtheit. So ist die Skateboard-Spielreihe *Tony Hawk's* (Neversoft 1999-2007 und Robomodo 2008-anhaltend, bisher 9 Hauptspiele erschienen) mit der Musik verschiedener Punk-, Hardcore-, Rock- und Hip-Hop-Bands unterlegt. Im Menü von *FIFA: Road to World Cup 98* (EA Canada 1997) ist der populäre „Song 2“ der britischen Rockband Blur als einer der ersten Vertreter populärer Musik in Fußball-Spielen zu hören. Aber nicht nur die Musik bekannter Rock-, Pop- oder Hip-Hop-Künstler fand in den 1990ern ihren Weg in Computerspiele, auch Filmmusik wurde in den Kanon der sich aus den frühen Gamesounds entwickelnden Game Musik (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 14) aufgenommen. *Star Wars: Shadows of the Empire* ermöglichte erstmals die Verwendung der originalen, orchestralen Star Wars-Filmmusik in einem Computerspiel. Zuvor waren lediglich die bekannten, von John Williams komponierten, Melodien aus den Filmen mit Hilfe von Synthesizern künstlich nachgespielt worden. Mit dem Aufgreifen orchestraler Filmmusiken wie dem Star Wars-Score, war der Weg für eine neue Herangehensweise an Game Musik geebnet. Während die Filmmusik sich größtenteils an der Epoche der Romantik unter der Verwendung von Symphonieorchestern orientiert, folgt der neue Zweig der Game Musik einem ähnlichen Weg und orientiert sich wiederum stark an der Filmmusik. So erscheint es sinnvoll, Überlegungen zur Filmmusik auch auf Game Musik zu beziehen, wie dies die Musikwissenschaftlerin Ellen Jünger tut, indem sie die Überlegungen der Filmmusikforscherin Claudia Bullerjahn auf Musik in Spielen bezieht. Nach Jünger und Bullerjahn handelt es sich bei Game Musik um Musik mit intendierter Wirkung.

³ <https://www.youtube.com/watch?v=fEsbA8EBbos>

„Filmmusik kann [...] zumeist als funktionale Musik klassifiziert werden, d.h. sie bezieht ihren Sinn nicht nur aus musikimmanenten Beziehungen, sondern hauptsächlich aus ihrer Funktion als einer der Gestaltungsfaktoren des Films“ (Bullerjahn 2001, S. 59, zitiert in: Jünger 2009, S. 13). Das bedeutet, dass die Produzenten eines Films – etwa Regisseur und Filmmusikkomponist – oder die Softwareentwickler eines Spiels, die Musik bewusst einsetzen, um ganz bestimmte Wirkungen auf Nutzerseite zu evozieren. Wichtig ist dabei jedoch, zwischen Funktion und Wirkung zu unterscheiden. Funktion ist ein Begriff, der eher auf Produzentenseite zu verorten ist. Er ist verknüpft mit den Intentionen und den eigenen Erfahrungen der Produzenten und der Inszenierung des Films oder des Spiels. Die Wirkung der Musik wiederum ist stark Rezipienten- oder Nutzerabhängig. Wie Musik auf ein Individuum wirkt, ist wiederum abhängig von persönlicher Biographie, dem Emotionsrepertoire und individuellen Erfahrungen. Ein genaues Ergebnis über Wirkungen von Film- oder Game Musik kann letztlich nur über Befragungen von Rezipienten und Nutzern ermittelt werden. Jünger bezieht ihre Überlegungen daraufhin hauptsächlich auf die Produzentenseite und die Funktionen der Game Musik und folgt somit einem objektbezogenen Ansatz. Auch Stingel-Voigt widmet sich vor allen Dingen der Funktion von Game Musik und konstatiert dabei, genau wie Jünger auch, verschiedene Bereiche von Funktionen: Atmosphäre bildende Funktionen, kommunikative und interaktive Funktionen sowie narrative Funktionen.

7.1 Atmosphäre und Musik

Musik kann maßgeblich zur Atmosphäre eines Spiels beitragen. Dies geschieht häufig durch eine lautmalerische Darstellung von Objekten, Landschaften, bestimmten Orten, Gemeinschaften oder einzelnen Charakteren. Häufig geht die Atmosphäre bildende Musik dabei mit Naturgeräuschen einher und verwischt somit die definitorische Unterscheidung von Game Musik und Game Sound. „In manchen Spielen gibt es eine Korrespondenz von Musik und Kulisse. Hierzu zählen neben dem Wecken von Assoziationen und dem Entstehen einer bestimmten Atmosphäre gleichfalls die Wechselwirkungen zwischen Musik und Grafik“ (Stingel-Voigt 2014, S. 67). Dabei kann die Musik versuchen, visuelle Darstellungen zu intensivieren und zu unterstützen. Dieses Konzept ist in der Musikgeschichte an verschiedenen Stellen zu finden. Komponisten wie Franz Liszt, Gustav Mahler, Hector Berlioz, Pjotr Iljitsch Tschaikowski oder Antonio Vivaldi begannen die Form der Sinfonie durch den Einbezug eines außermusikalischen Programms aufzubrechen, was letztlich zur Sinfonischen Dichtung führte. Ein prominentes Beispiel wäre Vivaldis „Die Vier Jahreszeiten“, eines der bekanntesten, programmatischen Werke der Barock-Zeit, bei dem der Komponist versucht, die haupt-

sächlich in der Natur wahrnehmbaren Charakteristiken der Jahreszeiten in der Tonkunst abzubilden. Aber nicht nur in der klassischen Musikgeschichte lassen sich derartige Strategien wiederfinden. Auch in der kontemporären, populären Musik lässt sich am Beispiel des Musikvideos eine ähnliche Technik wiederfinden. Dabei kommt es zu einem Zusammenspiel aus Bild und Ton, das zu einem synästhetischen Effekt führt: Die visuelle sowie die auditive Wahrnehmungsebene des Rezipienten werden gleichermaßen angesprochen. Daraus ergibt sich ein synergetisches Potential. Das bedeutet, dass das Musikvideo mehr als die Summe seiner Teile, also Bild und Ton, darstellt. Gemeinsam wirken Bild und Ton wesentlich intensiver als jeweils für sich. Ein ganz ähnliches Prinzip verfolgt Game Musik in diesem Zusammenhang auch: „Videospielmusik wirkt auf der Grundlage einer Verbindung von Bild und Ton, in dem der Ton die Bedeutung der Bilder verstärkt oder sogar konstruiert“ (Stingel-Voigt 2014, S. 34). Als audiovisuelles Medium nutzt das Computerspiel sein synergetisches Potential an dieser Stelle voll aus. Ein Sonnenaufgang ist im Spiel nicht nur durch die grafische Darstellung visuell wahrnehmbar, sondern darüber hinaus auch durch das Zwitschern virtueller Vögel in Verbindung mit einer aufsteigenden, episch klingenden Kadenz (Akordabfolge) in orchestraler Instrumentation. „Dazu bedient man sich verschiedener Tonarten, Tonlagen, Rhythmen, Instrumente und nicht zuletzt musikalisch-rhetorischer Figuren, welche im Kontext der Affektenlehre des Barocks entstanden sind“ (Jünger 2009, S. 21).

Neben konkreten Beispielen für Atmosphäre bildende Musik hat dieser Bereich auch eine generelle, ästhetische Funktion. Musik „trägt zur gesamten ästhetischen Erscheinung eines Spiels bei. Ein Spiel, das mit klassischer Musik unterlegt ist, besitzt eine andere Ästhetik, als ein Spiel, in dem Heavy Metal zu hören ist“ (Stingel-Voigt 2014, S. 66). Außerdem muss bei der Atmosphäre noch zwischen der Emotionalen Atmosphäre und der Couleur Locale unterschieden werden. Die Emotionale Atmosphäre bezieht sich auf die Gefühlswelt der Figuren im Spiel oder auch der Spieler. Die Couleur Locale, oder auch das Lokalkolorit, bezieht sich vielmehr auf die unmittelbar visuell wahrnehmbare Kulisse und den damit verknüpften, auditiven Assoziationen. „Ein Weltraum-Shooter besitzt eine andere Couleur Locale, welche sich in Bild und Ton manifestiert, als ein mittelalterlich gestaltetes Rollenspiel“ (ebd., S. 36f). Hufgeklapper und die metallischen Schläge eines Schmiedehammers erscheinen in einem Weltraumhangar eher unpassend, genau wie das zappende Geräusch von Laserkanonen auf dem Marktplatz eines mittelalterlichen Dorfes wenig Sinn ergeben. Auch Jünger konstatiert: „In ihrer atmosphärischen Funktion illustriert Musik nicht nur Stimmungen, sondern wird auch gerne zur „authentischen“ Darstellung von geographischen Regionen oder Epochen, in welchen das Spielgeschehen stattfindet, genutzt. So wird auf entsprechende regionale Instru-

mente und/oder für die jeweilige Epoche „typische“ Musikformen – oder zumindest das, was allgemein damit assoziiert wird – zurückgegriffen“ (Jünger 2009, S. 22).

Dass Musik einen direkten Einfluss auf unsere Gefühlswelt haben kann, ist unumstritten.

„Our findings show that the built-in sound environment of video games [...] entails a measurable physiological response in the organism, which is different from the one produced under silence“ (Hébert/Dionne-Fournelle/Crête 2005, zitiert in: Stingel-Voigt 2014, S. 23).

Daher scheint es logisch, dass in Videospielen eine Strategie aus der Filmmusik, nämlich auf auditiver Ebene Emotionen, die sich auf Situationen oder Handlungen im Spiel beziehen, zu unterstützen, aufgegriffen wird. Denn Videospiele können ihre Spieler, wie Filme ihre Zuschauer, physisch und emotional affizieren. Musik kann diese Effekte intensivieren. „Es gibt auf YouTube Videos, die zeigen, wie Spieler Spiele wahrnehmen. Über ihre mit der Webcam aufgezeichnete Mimik kommunizieren sie ihre Affekte. Ihre Reaktionen reichen vom ängstlichen Aufschrei, bis hin zum mitfühlenden Tränenvergießen“ (ebd., S. 15). Dieser affektive Moment ist für den kritischen und kommerziellen Erfolg eines Spiels immens wichtig. Die Inszenierung einer Emotionalen Atmosphäre durch Musik stellt somit einen nicht gerade irrelevanten Aufgabenbereich von Game Musik dar. Denn eine Affektion durch Musik kann selbst dann stattfinden, wenn der Spieler sich nicht dezidiert auf die Klanglandschaft eines Spiels konzentriert (vgl. ebd., S. 16). Grund dafür ist, dass Musik zu einem der drei Grundpfeiler des unmittelbaren Erlebens der Pixelwelten gehört: „Die Grafik, der Sound (z.B. Schritte, Waffengeräusche, das Schlagen von Türen, etc.) und die musikalische Gestaltung bilden gemeinsam das Fundament einer virtuellen Welt. Weitere Aspekte wie Story, Gameplay, Spielregeln, Sprache etc. sind erst auf den zweiten Blick erfahrbar“ (ebd., S. 19f). Während Grafik, Sound und Musik gleichermaßen den Seh- und Gehörsinn direkt ansprechen, sind die narrative Struktur, das Regelwerk und die Spielsteuerung erst in zweiter Instanz erfahrbar. Sie wirken nicht unmittelbar auf den Spieler, sondern benötigen eine Reflexion seinerseits. Die Handlung eines Spiels erschließt sich beispielsweise erst über einen längeren Spielzeitraum. Die Musik hingegen wirkt ganz unmittelbar. Sie hilft dem Spieler dabei, sich in virtuelle Welten einzufühlen und begünstigt so sämtliche Formen der Immersion. Wie wichtig sie ist, zeigt sich vor allen Dingen dann, wenn sie plötzlich verschwindet. So stellte Kristine Jorgensen bei einer Studie ihren Probanden während einer längeren Spielsitzung unangekündigt den Ton ab. „Die Reaktionen darauf sprechen für sich. Die erste Folge dieser unerwarteten Modifikation war, dass die Versuchsteilnehmer das Spielen ohne Sound als problematisch empfanden: In Interviews äußerten sie ihre Bedenken dazu: „They felt that they lost control. [...] One of the participants felt that he was being left completely in the dark

[...], while another compared it to losing a leg“ (Jorgensen 2008, S. 166). [...] Die Studie zeigt, dass die an den Ton (bestehend aus Musik und Soundspur) gewöhnten Spieler dessen plötzliches Fehlen als negativen Einschnitt begreifen. Daraus kann geschlossen werden, dass der Ton in vielen Spielen ein wichtiges Kriterium der virtuellen Welt darstellt“ (Stingel-Voigt 2014, S. 33, Fußnotenzitation in den Fließtext übernommen).

7.2 Interaktivität und Musik

Die Game Musik sieht sich im Gegensatz zur Filmmusik einem zentralen Problem gegenüber: Der Interaktivität des Mediums. Daraus ergibt sich der kommunikative, adaptive Funktionsbereich, der in Verbindung mit den Überlegungen der Ludologie eine zentrale Bedeutung einnimmt. Während Filmmusik stets für ganz konkrete Bilder und somit für einen vorab fest definierten Rahmen komponiert wird, muss die Game Musik wesentlich flexibler sein. Denn eine konkrete Zuschreibung von Musik zu bestimmten Bildern ist nur in den cineastischen Momenten eines Spiels, also Intros, Cinematics und Cut-Scenes, möglich. Ellen Jünger spricht in diesem Zusammenhang von „pre-rendered“ Musik, die in ihrer Struktur determiniert ist (vgl. Jünger 2009, S. 19). Was der Spieler im Prozess der Mensch-Maschine-Interaktion tun wird, kann mit Hilfe des Regelwerks höchstens begrenzt vorhergesagt werden. Nichtsdestotrotz kann Game Musik in diesem Kommunikationsprozess eine wichtige Rolle übernehmen. „Damit die Handlungen innerhalb des Spielgeschehens logisch beziehungsweise verständlich erscheinen, benötigt die „Mensch-Maschine-Kommunikation einen umfangreichen und mehrschichtigen Informationsaustausch, was eine Ausnutzung aller Wahrnehmungs- und Interaktionskanäle erforderlich macht“ (Spehr 2009, S. 11)“ (Stingel-Voigt 2014, S. 18, Fußnotenzitation in den Fließtext übernommen). Jedoch ist Musik, anders als Grafik und einzelne Geräusche wie beispielsweise ein Gewehrschuss, nicht in der Lage, zeitnah auf die Ein- und Ausgabeschleifen zwischen Spieler und Spiel, also dem Zusammenspiel von ergodischem und deskriptivem Level, zu reagieren. Musik braucht einen gewissen Zeitraum, um ihre Wirkung entfalten zu können. „Es bedarf daher spezieller Strategien, damit sich die Musik adäquat in das ergodische System Computerspiel einfügen kann. In diesem Zusammenhang hat sich das Prinzip der *adaptiven* Musik etabliert“ (Jünger 2009, S. 17). Das bedeutet, dass die Musik auf die Eingaben des Spielers reagiert. Dabei kommt es aber nicht bei jedweder Interaktion zu einer Veränderung der Musik. Sie reagiert lediglich auf größere Zusammenhänge oder Ereignisse. Dies führt zu einer Hierarchisierung des Spielgeschehens. Dadurch hat sie genügend Zeit, sich zu entfalten, kann aber trotzdem auf Eingabeabschnitte, wie sie Klimmt in seiner mittleren Analyseebene beschreibt, reagieren. Jünger spricht in diesem Zusammen-

hang von „game-rendered“ Musik. „Sie offenbart ihre Gestalt erst während der Umsetzung des Spiels. Eine Möglichkeit, game-rendered Musik zu produzieren, ist das Layer-Verfahren. Hier werden verschiedene Musikspuren je nach Situation und Zustand ein- oder ausgeblendet“ (Jünger 2009, S. 19). Eine andere Möglichkeit stellt die aleatorische Methode dar. Dabei werden verschiedene Musikfragmente, die inhaltlich oder emotional einem Sinnzusammenhang zugeordnet werden können, zufällig hintereinander wiedergegeben. „Innerhalb der Musik bezeichnet der Begriff „Aleatorik“ die Generierung musikalischer Sequenzen mit Hilfe von interpretatorischen und/oder kompositorisch-kombinatorischen Zufallsoperationen. Eine frühe Form aleatorischer Musik stellen z.B. JOHANN PHILIPP KIRNBERGERS oder WOLFGANG AMADEUS MOZARTs *Musikalische Würfelspiele* dar“ (ebd., Fußnote 6). Abgeleitet ist der Begriff vom lateinischen Wort „alea“, das sich mit „Würfel“ übersetzen lässt.

Hat die Musik also genügend Zeit, um ihre Wirkung zu entfalten, kann sie neben ihren deskriptiven Funktionen auch Kommunikationsprozesse zwischen Spieler und Spiel unterstützen. Dabei offenbart sie ihren transdiegetischen Charakter. Während in der Filmmusik eine klare Trennung zwischen diegetischer und extradiegetischer Musik vorgenommen wird, verschmilzt Game Musik beide Ebenen zu transdiegetischer Musik. Diegetische Musik hat traditionellerweise ihren Ursprung in der filmischen Realität, sie ist klar innerhalb der Diegesis identifizierbar. Zuschauer und Filmcharaktere nehmen sie somit gleichermaßen wahr. Extradiegetische Musik hingegen ist außerhalb der Diegese zu verorten, und somit zwar für den Zuschauer wahrnehmbar, nicht jedoch für die Charaktere. Besonders in Horrorfilmen oder Thrillern ist der Einsatz extradiegetischer Musik sehr populär. Während die Zuschauer durch den Wechsel der Musik auf eine potentielle Gefahrensituation hingewiesen werden, bleiben die Filmcharaktere völlig ahnungslos: „der passive Zuschauer kann seinen Wissensvorsprung nicht nutzen und muss zusehen, wie das ahnungslose Opfer ins Verderben läuft“ (Jünger 2009, S. 21). Im Computerspiel jedoch ist es dem Spieler möglich, seine Spielfigur entsprechend auf eine nahende Gefahr vorzubereiten und somit seinen Wissensvorsprung auszuspielen. Musik übernimmt an dieser Stelle eine Signalfunktion. „ZACH WHALEN bezeichnet diesen Zustand als *danger state*, welchem er den *safety state* gegenüberstellt. Der *danger state* kann sich wiederum auf recht unterschiedliche Weise offenbaren. Im Spiel *Super Mario Brothers* (Nintendo 1985) wird z.B. der *danger state* „ablaufende Zeit“ durch ein schnelleres Abspielen des Hintergrundmusik-Loops angezeigt“ (Jünger 2009, S. 23). Auch in kontemporenen Spieliteln wird das Prinzip schnellerer Musik im *danger state* aufgegriffen. Allerdings wird dabei selten, wie noch in *Super Mario Bros.*, ein und das gleiche Hintergrundthema

schneller abgespielt. Üblicherweise verfügen Spiele über viele verschiedene musikalische Themen, sowohl für den danger-, als auch für den safety state. Safety state-Themen sind vor allen Dingen der Atmosphäre bildenden Musik zuzuordnen, während die Themen des danger states als Signal wesentlich explizierter und vordergründiger gestaltet sind. Sie sollen schließlich die Aufmerksamkeit des Spielers erregen und nicht, wie die Atmosphäre bildende Musik, nur im Hintergrund ihre Wirkung entfalten. „*Danger state*-Musik verdeutlicht nicht zuletzt die Dringlichkeit zeitkritischen Handelns, ansonsten verliert der Spieler seinen Avatar/seine Entitäten und somit das Spiel“ (Jünger 2009, S. 23). Jedoch ist die Signalfunktion von Game Musik nicht nur auf den danger state eines Spiels beschränkt. Sie kann ebenso über spielrelevante Ereignisse informieren, wie der Auflösung einer Aporie durch eine Epiphanie oder einem generellen Feedback-System über Erfolge und Misserfolge im Spiel. „So wird z.B. im Rollenspiel *Drakensang* (Radon Labs 2008) die Aktualisierung einer Quest von einer kurzen Tonfolge (aufsteigende Quart) mit Fanfarencharakter musikalisch untermalt und der Abschluss einer ganzen Questreihe durch eine Art Kadenz markiert“ (ebd., S. 24). Letztlich kommt es im Spielverlauf durch einen kontinuierlichen Informationsfluss auf auditiver Ebene zu einer Reaktion seitens der Spieler. Sei dies eine erhöhte Aufmerksamkeit beim Erklingen eines danger state-Themas, oder die Entspannung bei der Rückkehr in ein safety state-Thema respektive der auditiven Information über den Abschluss eines Spielabschnitts. Durch extradiegetische Musik üben Spieler so Einfluss auf die Diegesis aus. An eben dieser Stelle wird die Trennung zwischen diegetischer und extradiegetischer Musik aufgehoben. Game Musik lässt sich somit als transdiegetische Musik bezeichnen. Den klaren Unterschied zur Filmmusik konstatiert dabei auch Stingel-Voigt: „Das audiovisuelle Erlebnis eines Videospiele weist zunächst Ähnlichkeiten mit der Rezeption von Filmen und Filmmusik auf. Es handelt sich neben ein paar Gemeinsamkeiten aber um zwei eigenständige Mediengattungen. Ein wichtiger Unterschied ist dabei die Aktivität des Rezipienten“ (Stingel-Voigt 2014, S. 22). Damit Game Musik überhaupt erklingen und somit stattfinden kann, benötigt es Spieler und Spiel gleichermaßen. Sie entsteht als Werk überhaupt erst durch die aleatorisch bereitgestellten Elemente des Komponisten einerseits, und der Partizipation und den Handlungen des Spielers in der virtuellen Welt andererseits. Diese Überlegung lässt sich auf das Medium Computerspiel an sich übertragen: Aus einem hypertextuellen, digitalen Konstrukt wird mittels Interaktion durch den Spieler, einem analogen Organismus, ein Werk. Möchte man das Videospiel als Kunstprodukt begreifen, muss man verstehen, dass dieses Kunstwerk erst dadurch entsteht, das es gespielt wird. Durch eine Kombination sowie Interaktion von Mensch und Maschine, natürlicher und künstlicher Intelligenz, analogem Organismus und digitalem Kon-

strukt. Musik im ergodischen System Computerspiel ist selbst ergodisch, während Filmmusik streng linear erfolgt und vom Rezipienten nicht beeinflusst werden kann.

7.3 Narration und Musik

Durch eben jene interessante Wechselwirkung zwischen Mensch und Maschine und dem Medium Computerspiel als interaktives Medium ist auch das Verhältnis zwischen Narration und Musik von einem ganz eigenen Charakter geprägt. Dieser steht, ähnlich wie die Atmosphäre bildende Musik, im Spannungsfeld zwischen einer Verwandtschaft zur Filmmusik einerseits, und eigenständiger Erscheinungsform andererseits. Dabei ist es fast unmöglich, sämtliche Funktionen von Game Musik klar voneinander zu trennen. Obwohl es verschiedene Funktionsbereiche von Game Musik gibt, so sollte auch immer klar sein, dass diese überlappend strukturiert sind und sich, je nach Spielgenre oder konkretem Spieltitle, überschneiden, vermischen, und/oder gegenseitig ergänzen können. So konstatiert auch Jünger: „Zuweilen geht Musik auch über ihre atmosphärische und signalhafte Funktion hinaus und trägt zur Verdeutlichung und Interpretation von narrativen Strukturen und Sinnzusammenhängen bei“ (Jünger 2009, S. 25). Dabei ist sie oft linear konzipiert und ordnet sich der Narration unter, sprich, sie besitzt eine eher begleitende Funktion. Dieser Bereich steht dem der Filmmusik besonders nahe und findet sich somit am häufigsten in Cut-Scenes oder Cinematics wieder, also logischerweise den cineastischen Elementen von Computerspielen. Spieler erleben Game Musik in diesem Zusammenhang in einer festgelegten Reihenfolge, die die narrativen Momente der Cut-Scenes und Cinematics unterstützend gliedern und erklären, aber auch ironisch brechen und kontrastieren kann (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 67). „Mithilfe von Erinnerungsmotivik und Leitmotivik trägt Gamemusik unter Umständen auch zum Verständnis und zur Orientierung innerhalb des Spiels und der Spielwelt bei“ (ebd.). Sie wird in diesem Zusammenhang vor allen Dingen zur Unterstützung emotionaler Momente eingesetzt. Ein Paradebeispiel für diese Vorgehensweise ist das bereits erwähnte Spiel *Mafia*. In diesem Titel wird eine auditive Gliederung vorgenommen. Bei der Erkundung der fiktiven Stadt Lost Heaven mit dem Auto ertönen stets verschiedene Jazz-Stücke, je nachdem welcher Teil der Stadt gerade durchfahren wird. Denn jeder Stadtteil hat ein eigenes, ihm zugeschriebenes Leitmotiv. Dieses ertönt, sobald die Spielfigur die Grenze eines Bezirks überschreitet. Nach einer gewissen Zeit ist es Spielern nun möglich, ihre Umgebung und den Stadtteil, in dem sie sich befinden, anhand des abgespielten Musikstücks zu erkennen. Cut-Scenes und Cinematics sind wiederum stets mit filmmusikähnlicher, orchestraler Musik, bei denen vor allen Dingen Streichinstrumente eine wichtige Rolle spielen, unterlegt. Sie grenzen sich somit auf auditiver Ebene von den interak-

tiven Elementen, bei denen Spieler den Protagonisten Tommy Angelo frei steuern können, deutlich ab. Die orchestralen Musikpassagen sind somit sehr eng mit explizit narrativen Momenten verknüpft. Sie entfalten besonders in emotionalen Momenten ihre größte Wirkung. Sobald die Jazzmusik verschwindet und orchestrale Klänge ertönen, wird der Spieler unmittelbar darauf hingewiesen, dass nun eine wichtige Erzählpassage beginnt, und es ratsam ist, genau zuzuhören und –sehen, um der komplexen und wendungsreichen Geschichte folgen zu können. Insgesamt hat dies zur Folge, dass sich die auditive Ebene des Spiels durch ein Aufeinandertreffen zweier verschiedener, musikalischer Stile, die von ganz eigenen Kompositionsprinzipien und Klangfarben definiert werden, sehr abwechslungsreich gestaltet, und Spieler so noch mehr in ihren Bann zieht. Eine ähnliche, auditive Strategie wie *Mafia* verfolgt auch der 3D-Platformer *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse 2011), der als Beispiel für den Einsatz von Musik in Verbindung mit Narration auch von Stingel-Voigt aufgegriffen wird. Der Spieltitle basiert lose auf Lewis Carrolls *Alice's Adventures in Wonderland* aus dem Jahr 1865. Jedoch impliziert der Untertitel *Madness Returns* die besondere Modifikation des Stoffes, die sich eher an Tim Burtons Filmadaption 2010 orientiert, mit diesem jedoch in keinerlei direkter Verbindung steht. Dennoch ist *Madness Returns* ähnlich verschoben, schräg und verrückt wie Burtons Filmadaption. Alices Realität wirkt in diesem Spieltitle wie ein Stück Gothic Fiction, das in einer Horrorversion eines viktorianischen Londons spielt. Alice ist ein Waisenkind und zudem von immensen Schuldgefühlen geplagt, da sie die einzige Überlebende eines Hausbrandes ist, bei dem ihre gesamte Familie ums Leben kam. Sie sucht Hilfe bei einem Psychiater, der sich wiederum als Perversling herausstellt, der seine minderjährigen, weiblichen Patientinnen mittels Manipulation dazu bringt, für ihn als Prostituierte zu arbeiten und überdies hinaus der Brandstifter des Hausbrandes ist, bei dem Alices Familie starb. Die schrecklichen Umstände der Realität wirken sich auch auf das Wunderland aus, das von Monstern und lauter feindlich gesinnten Wesen heimgesucht wird. Die Hauptaufgabe der Protagonistin Alice besteht darin, das Wunderland, und somit auch ihre eigene, durch den Psychiater korrumpierte Psyche zu retten, um dann in der Realität die schrecklichen Verbrechen des Psychiaters aufzudecken und ihn zur Rechenschaft ziehen zu können. Das Wunderland ist in diesem Zusammenhang eine Metapher für Alices Psyche und so könnte man *Madness Returns* durchaus als Noir-Game bezeichnen, da Spieler die meiste Zeit des Spiels im Wunderland, also Alices Psyche, verbringen. Jenes Eintauchen in das Wunderland und den dortigen Aufenthalt zur Problemlösung in der Wirklichkeit zu nutzen, ist ein immens selbstreflexives, narratives Konzept in Bezug auf Computerspiele, die ja ebenfalls eine fiktive, virtuelle Fantasiewelt als Möglichkeit zum Eskapismus anbieten, bei dem wiederum regenerative Energien

zur Problemlösung in der Wirklichkeit freigesetzt werden können.

Alices Realität und das Wunderland haben dabei jeweils ihre ganz eigenen, musikalischen Themen: „Jede Welt dieses Spiels hat eine eigene musikalische Begleitung. In Alices düsterer ‚Wirklichkeit‘ [...] dominieren Klavier und Streicher. Wieder sind es dunkle Klangfarben, die eine Kongruenz zwischen Audio und visueller Darstellung bilden [...] Im Wunderland, das wiederum aus vielen einzelnen Ländern beziehungsweise Welten besteht, klingt die Musik in der Regel hell und synthetisch. Meistens sind schnelle Tonfolgen in Dur hörbar“ (Stingel-Voigt 2014, S. 188f). Ganz grundsätzlich ist die Musik zwischen synthetisch und organisch unterteilt. Synthetische Klänge gehören zum Wunderland, organische zur Realität. In Cut-Scenes, also explizit narrativen Momenten, ist die Musik laut. Sonst bleibt sie eher leise im Hintergrund. Somit hebt die auditive Ebene des Spiels, ähnlich wie in *Mafia*, die narrativen Momente hervor. Eine andere Gelegenheit, bei der die Musik lauter und vor allen Dingen schneller wird, ist die Kampfsituation. In diesen hat sie, neben einer stärkeren, rhythmischen Akzentuierung, außerdem einen sehr heroischen Duktus. Diese Strategie entspricht Jüngers Überlegungen zum safety- und danger state. Die Musik des safety states ist wiederum ortsabhängig. Das Wunderland besteht aus verschiedenen Abschnitten und Arealen, die zuweilen visuell sehr unterschiedlich gestaltet sind. Diese Unterschiede spiegeln sich auch auf auditiver Ebene wieder. Somit passt sich die safety state-Musik der jeweiligen Couleur Locale an.

Zusammenfassend kann man feststellen: Musik ist für ein Computerspiel viel mehr als nur schmückendes Beiwerk. Sie hilft dabei, eine bestimmte Atmosphäre zu kreieren und aufrecht zu erhalten, tritt als Informationsträgerin mit Signalwirkung auf, und ist in der Lage, narrative Zusammenhänge zu verdeutlichen, strukturieren, kommentieren oder ironisch zu brechen. Dabei trägt sie in einer nicht zu unterschätzenden Art und Weise zu sämtlichen Formen der Immersion bei. Sie ist für ein Computerspiel genauso bedeutend, wie eine gute, grafische Präsentation, eine interessante Geschichte, gut funktionierende Spielmechanik und motivierende Herausforderungen. Trotz ihrer Nähe zu anderen Medien, stellt sie doch eine ganz eigene Medienform dar, mit eigenen Regelwerken, Funktionen und Wirkungen, ohne die letztlich kaum ein Spieltitel auskommen kann.

8. Fazit

Schlussendlich lässt sich konstatieren, dass das boundary object Computerspiel mittlerweile zu einem festen Bestandteil unserer Popkultur geworden, und kaum noch aus ihr wegzudenken ist. Dabei überschreitet es die Grenzen bisher bekannter Medienformen und besitzt eine ganz eigene Medialität. Des Weiteren ist das Medium in seiner vergleichsweise kurzen Historie von einer stetigen, technischen wie inhaltlichen Weiterentwicklung geprägt, dessen Ende noch lange nicht in Sicht scheint. Der Erforschung dieses komplexen Mediums hat sich die junge Forschungsrichtung der Game Studies verschrieben, die sich mit gleich mehreren Problemstellungen konfrontiert sieht. Zum einen gilt es, eine sinnvolle Systematik und einen suffizienten Methodenkorpus zu etablieren, zum anderen müssen Streitpunkte und Unklarheiten einzelner Forschungsströmungen zusammengeführt werden, damit eine stabile, institutionalisierte Spieleforschung stattfinden kann. Diese Arbeit sollte aufzeigen, wie wichtig dabei interdisziplinäres Arbeiten und das Aufbrechen fester Disziplinstrukturen sind. Im Kern steht dabei ein interdisziplinäres Forschungsdesign, welches die Aufgabe hat, ludologische und narratologische Strömungen zusammenzuführen und komplementäres, statt konkurrierendes Arbeiten zu ermöglichen. Einer der wichtigsten Knotenpunkte stellt dabei die Erlebensform der Immersion dar, die im gleichnamigen Kapitel dieser Arbeit in verschiedene Bereiche ausdifferenziert und erläutert wurde. Dabei bezieht sich der allgemeine Immersionsbegriff auf die imaginative Anwesenheit in virtuellen Welten, die telepräsenste Immersion auf die Interaktionsmöglichkeiten und die praktisch erfahrbare Anwesenheit im virtuellen Raum, der in diesem Zusammenhang als Netzwerk von Orten verstanden wird, und schließlich die flowbedingte Immersion, die die Zeitdimension durch eine Balance zwischen Anforderungen des Spiels und Fertigkeiten des Spielers entsteht.

Die Kapitel Ludologie und Narratologie sollten die vielfältigen Möglichkeiten und Betrachtungsweisen des Mediums aufzeigen, als auch die komplexe Struktur des boundary objects verdeutlichen. Dazu wurden Überlegungen zu Computerspielen als Handlung aus ludologischer Perspektive, und das Konzept der Remedialisierung an den Beispielen Gothic Fiction und Game Noir aus narratologischer Perspektive aufgegriffen.

Das letzte Kapitel befasste sich mit einem neueren Interessensgebiet der Game Studies, der auditiven Ebene von Computerspielen. Game Sounds und Game Musik sind bis heute vergleichsweise wenig beachtete Gebiete, die noch ein großes Erkenntnispotential zu enthalten scheinen. Die verschiedenen Betrachtungsweisen und Blickwinkel, die in dieser Arbeit vorgestellt wurden, sollen die zwingende Notwendigkeit eines interdisziplinären Forschungsdesigns bei der Auseinandersetzung mit Computerspielen verdeutlichen. Ohne Grenzüberschreitungen

von Disziplinen ist Computerspielforschung nicht möglich. Erst, wenn die Ambiguitäten und Widersprüche des Forschungsobjekts akzeptiert und in sämtliche Überlegungen mit einbezogen werden, sowie die verschiedenen Forschungsströmungen komplementär statt konkurrierend arbeiten, ist es möglich, der eigenen Medialität des Computerspiels und seiner Beschaffenheit Rechnung zu tragen. Dann ist es möglich, eines der relevantesten und interessantesten Unterhaltungsmedien unserer Zeit zu begreifen.

Quellenverzeichnis

Literatur

- Bissell, Tom (2011). *Extra Lives - Why Video Games Matter*. New York (u.a.): Vintage Books
- Becker, Claudia (2009). „Wie „realistisch“ sind Computerspiele wirklich?“, in: Mosel (Hrsg.), S. 137-152
- Bojaryn, Jan (2009). „Gothic Gaming“, in: Mosel (Hrsg.), S. 61-84
- Breuer, Johannes (2009). „Mittendrin - statt nur dabei“, in: Mosel (Hrsg.), S. 181-212
- Distelmeyer, Jan/ Hanke, Christiane/ Mersch, Dieter (Hrsg.) (2008). *Game Over!? - Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript
- Furtwängler, Frank (2008). „Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten. Zu den Ambiguitäten der Videospieforschung und –industrie“, in: Distelmeyer u.a. (Hrsg.), S. 59-72
- Hanke, Christiane (2008). „Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einführung“, in: Distlmeyer u.a. (Hrsg.), S. 7-18
- Jünger, Ellen (2009). „When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen“, in: Mosel (Hrsg.), S. 13-28
- Klimmt, Christoph (2006). *Computerspielen als Handlung - Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln: Halem
- Mosel, Michael (Hrsg.) (2009). *Gefangen im Flow? - Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*. Boizenburg: vwh, Hülsbusch
- Neitzel, Britta (2008). „Medienrezeption und Spiel“, in: Distelmeyer u.a. (Hrsg.), S. 95-114
- Rosenfelder, Andreas (2008). *Digitale Paradiese - von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln: Kiepenheuer & Witsch
- Stampfl, Nora (2012). *Die verspielte Gesellschaft - Gamification oder das Leben im Zeitalter des Computerspiels*. Hannover: Heise
- Sterbenz, Benjamin (2011). *Genres in Computerspielen - eine Annäherung*. Boizenburg: vwh, Hülsbusch
- Stingel-Voigt, Yvonne (2014). *Soundtracks virtueller Welten*. Glückstadt: vwh, Hülsbusch
- Widra, Thomas (2009). „Auf dem Weg zu wahrer „agency““, in: Mosel (Hrsg.), S. 29-60

Referierte Spieltitle

2K Boston und 2K Australia (2007). *Bioshock*. Novato: 2K Games

4A Games (2010). *Metro 2033*. Agoura Hills: THQ

Atari Inc. (1972). *Pong*. New York City: Atari Inc.

Atari Inc. (1982). *E.T. the Extra-Terrestrial*. New York City: Atari Inc.

Bethesda Game Studios (2006). *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Novato: 2K Games

Blizzard Entertainment (1998). *Starcraft*. Irvine: Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft*. Irvine: Blizzard Entertainment

BioWare (2003). *Star Wars: Knights of the Old Republic*. San Francisco: Lucas Arts

BioWare (2007). *Mass Effect*. Redwood City: Electronic Arts

BioWare (2009). *Dragon Age: Origins*. Redwood City: Electronic Arts

BioWare (2011). *Star Wars: The Old Republic*. Redwood City: Electronic Arts

Capcom (1987-anhaltend). *Street Fighter*-Reihe, bisher 7 Hauptspiele erschienen. Osaka: Capcom

Capcom (1996). *Resident Evil*. Osaka: Capcom

CD Projekt RED (2007). *The Witcher*. New York City: Atari Inc.

Codemasters (2008-2014). *Grid*-Reihe, 3 Spiele erschienen. Southam: Codemasters

Crytek (2007-2013). *Crysis*-Reihe, 4 Spiele erschienen. Redwood City: Electronic Arts

Dice u.a. (2002-anhaltend). *Battlefield*-Reihe, bisher 12 Hauptspiele erschienen. Redwood City: Electronic Arts

Digital Extremes (2012). *The Darkness 2*. Novato: 2K Games

EA Sports (1993-anhaltend). *FIFA*-Reihe, bisher 22 Hauptspiele erschienen. Redwood City: Electronic Arts

Frogwares (2014). *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments*. Paris: Focus Home Interactive

Gearbox Software (2009). *Borderlands*. Novato: 2K Games

GSC Game World (2007). *S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl*. Agoura Hills: THQ

id Software (2004). *Doom 3*. Santa Monica: Activision

Illusion Softworks (2002). *Mafia*. Texas: Gathering of Developers

Infinity Ward u.a. (2003-anhaltend). *Call of Duty*-Reihe, bisher 11 Hauptspiele erschienen. Santa Monica: Activision

Konami (1999). *Silent Hill*. Tokyo: Konami

Lucas Arts (1992). *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. San Francisco: Lucas Arts

Lucas Arts (1996). *Star Wars: Shadows of the Empire*. Kyoto: Nintendo

Monolith Productions (2014). *Mittelerde: Schatten von Mordor*. Burbank: Warner Bros. Interactive Entertainment

Neversoft (1999-2007) und Robomodo (2008-anhaltend). *Tony Hawk's*-Reihe, bisher 9 Hauptspiele erschienen. Santa Monica: Activision

Nintendo (1981). *Donkey Kong*. Kyoto: Nintendo

Nintendo (1983). *Mario Bros.*. Kyoto: Nintendo

Nintendo (1985). *Super Mario Bros.*. Kyoto: Nintendo

Obsidian Entertainment und South Park Digital Studios (2014). *South Park: The Stick of Truth*. Montreuil: Ubisoft

Pajitnov, Alexey (1984). *Tetris*. Moskau: Academy of Science of the USSR

Piranha Bytes (2001). *Gothic*. Kopenhagen: Egmont Interactive

Piranha Bytes (2002). *Gothic 2*. Liezen: JoWood

Piranha Bytes (2009). *Risen*. Planegg: Deep Silver

Radon Labs (2008). *Drakensang: The Black Eye*. Hamburg: dtp entertainment AG

Red Barrels (2014). *Outlast*. Montreal: Red Barrels

Remedy Entertainment (2001). *Max Payne*. Texas: Gathering of Developers

Riot Games (2009). *League of Legends*. Santa Monica: Riot Games

Rockstar North (2002). *Grand Theft Auto Vice City*. New York City: Rockstar Games

Rocksteady Studios und Warner Bros. Games Montreal (2009-anhaltend). *Batman: Arkham*-Reihe, bisher 4 Hauptspiele erschienen. Burbank: Warner Bros. Interactive Entertainment

Spicy Horse (2011). *Alice: Madness Returns*. Redwood City: Electronic Arts

Team Bondi (2011). *L.A. Noire*. New York City: Rockstar Games

Taito (1978). *Space Invaders*. Chicago: Midway Games

Telltale Games (2013-2014). *The Wolf Among Us*. Burbank: Warner Bros. Interactive Entertainment

Ubisoft (2007-anhaltend). *Assassin's Creed*-Reihe, bisher 8 Hauptspiele erschienen. Montreuil: Ubisoft

Ubisoft Montreal (2003). *Prince of Persia: The Sands of Time*. Montreuil: Ubisoft

Ubisoft Montreal (2012). *Far Cry 3*. Montreuil: Ubisoft

Ubisoft Montreal (2014). *Watch Dogs*. Montreuil: Ubisoft

Valve Corporation (1998). *Half-Life*. Fresno: Sierra Entertainment

Visceral Games (2008). *Dead Space*. Redwood City: Electronic Arts

Visceral Games (2013). *Dead Space 3*. Redwood City: Electronic Arts

ZeniMax Online Studios (2014). *The Elder Scrolls Online*. Rockville: Bethesda Softworks

Referierte Unterhaltungsliteratur

Carroll, Lewis (1865). *Alice's Adventures in Wonderland*. London: Macmillan

Glukhovskiy, Dmitry (2005). *Metro 2033*. Moskau: Eksmo

King, Stephen (1977). *The Shining*. New York City: Doubleday

Stevenson, Robert Louis (1883). *Treasure Island*. London: Cassell and Company

Strugatsky, Arkady und Boris (1972). *Roadside Picnic*. Leningrad: Avrora

Tolkien, J.R.R. (1954). *The Lord of the Rings*. London: Allen&Unwin

Walpole, Horace (1764). *The Castle of Otranto, A Gothic Story*. London: Verlag unbekannt

Referierte Film- und Serientitel

Kubrick, Stanley (1968). *2001: a space odyssey*. Beverly Hills: Metro Goldwyn-Mayer

Scott, Ridley (1979). *Alien*. Los Angeles: 20th Century Fox

Tarkovsky, Andrei (1979). *Stalker*. Moskau: Mosfilm

Weitere Quellen

Parker, Trey und Stone, Matt (1997-anhaltend). *South Park*. New York City: Viacom (Cartoon-Serie)

Kane, Bob (1939-anhaltend). *Batman*. Burbank: DC Comics (Comicbuch-Reihe)

Willingham, Bill (2002-anhaltend). *Fables*. New York City: Vertigo (Comicbuch-Reihe)

Für sämtliche Internetquellen gilt: Letzter Zugriff am 16.06.2015 um 16:25 Uhr

WeltN24 GmbH (2015). „Schlechtestes Atari-Spiel aller Zeiten ausgebuddelt“
<http://www.welt.de/spiele/article127369873/Schlechtestes-Atari-Game-aller-Zeiten-ausgebuddelt.html>

Cekay (2010). Lets Play Bioshock [Blind] #01 Deutsch - Rapture City
<https://www.youtube.com/watch?v=v1GQq2gsWt0>

john chen (2013). Video Games Live - Level 2 (2011)
<https://www.youtube.com/watch?v=fEsbA8EBbos>