

2020-11-23

Staatsexamensarbeit, 2. revidierte Fassung

Herkula, Henry

Matrikelnummer: 3758098

Studiengang: Höheres Lehramt an Gymnasien für Deutsch und Philosophie

Erzählerische Mittel in Davey Wredens „The Beginner’s Guide“

Eine Untersuchung der narrativen Möglichkeiten kritischer Computerspielmechaniken

Umfang: 142.196 Zeichen

1. Revision: Rechtschreibung und Grammatik überarbeitet, einige Superlative entfernt
2. Revision: Kleinere Formulierungsanpassungen zum besseren Verständnis

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Die Textualität des Computerspiels	7
3. Narrative Welten und ihr Code	16
3.1 Computerspiele	17
3.2 Mechaniken	23
4. Erzählerische Untersuchung von Davey Wredens „The Beginner’s Guide“	28
4.1 Die Grenzen der Interpretation.....	30
4.2 Dekonstruktion durch Computerspielmechaniken	40
4.3 Die Figuren Coda und Davey.....	51
5. Zusammenfassung	56
Anhang I: Erzählstruktur	I
Anhang II: Kapitelübersicht	II
Bibliografie.....	III
Filmografie	V
Ludografie	V
Eigenständigkeitserklärung	VII

1. Einleitung

Computerspiele sind in den Erzählwissenschaften mit großem Interesse verfolgt und aufgenommen worden. Dabei sind sowohl die erzählten Geschichten als auch die Möglichkeiten, mit Computerspielen etwas zu erzählen, bereits als Untersuchungsaspekte in Betracht gezogen worden. Janet Murray kann in diesem Bereich als eine Vorreiterin bezeichnet werden, da sie mit „Hamlet on the Holodeck“¹ einen ersten Versuch unternommen hat, das Medium der Computerspiele für eine narratologische Perspektive zugänglich zu machen. Dafür beschreibt sie auf Basis der Holodeck-Technologie des Star-Trek-Universums² eine Herangehensweise, wie Erzählungen innerhalb einer interaktiven Situation ablaufen und wie sie mit Begriffen wie Immersion, Agency und Transformation analysiert werden können. Zur selben Zeit setzen sich Justine Cassell und Henry Jenkins mit Genderfragen auseinander und versuchen zu klären, welche Form diese in Computerspielen annehmen und welche Auswirkungen die häufig klischeehaften Darstellungen besitzen.³ Jenkins erweitert dabei seine Untersuchungen auf die Erzählwissenschaften und stellt Computerspiel design nachfolgend unter anderem als narrative Architektur vor, da Entwicklerinnen und Entwickler nicht nur Geschichten erzählen, sondern Welten und Räume gestalten.⁴ Dieser Text geht jedoch vordergründig auf die Forschung von Marie-Laure Ryan und vor allem auf „Avatars of Story“⁵ ein. Darin verzahnt Ryan Computerspiele mit erzählwissenschaftlichen Begriffen wie Raum, Zeit, Figuren, Erzählebenen und ermöglicht damit einen tiefgehenden Einblick in deren narrative Struktur.

Die Arbeit beschäftigt sich in Anschluss an diese Forschung mit den erzählerischen Mitteln von Computerspielen. Mein Ziel besteht dabei konkret darin, herauszufinden, was es bedeutet, wenn davon gesprochen wird, dass Computerspiele etwas erzählen oder nicht erzählen⁶ und ob es sich, wenn sie etwas erzählen können, in dieser Hinsicht um etwas Eigenständiges oder um eine Imitation der bereits in anderen Medien vorhandenen Mittel handelt. Gleichzeitig setze ich mich innerhalb dieser Arbeit in geringerem Umfang damit auseinander, was diese Erkenntnis für einen Autoren oder Designer von Computerspielen

¹ Murray 1998

² Holodecks sind Räume, die eine virtuelle Welt frei begebar simulieren können (Berman/Piller/Taylor 1995)

³ Cassell/Jenkins 1998

⁴ „Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces.“ (Wardrip-Fruin/Harrigan/Crumpton 2004, S. 121)

⁵ Ryan 2006

⁶ Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca 2008, S. 169; Atkins 2003, S. 23

bedeutet.⁷ Diese Fragen sind für mich von besonderem Interesse, da sie einen direkten praktischen Wert für mich besitzen, da ich selbst Computerspiele entwickle.

Allerdings sind diese Fragen auch allgemein für die Beschäftigung mit Computerspielen relevant, weil sie 1. das Vermitteln und Entziffern von Botschaften innerhalb des Mediums ergründen, da nach den Kommunikationsmöglichkeiten eines Computerspiels gefragt wird, und weil sie 2. das gesellschaftliche und individuelle Potenzial des Mediums erkunden wollen. Hierbei ist zu beachten, dass die Entwicklung von Computerspielen ein komplizierter Prozess ist, der häufig eine Gruppe von Individuen mit sehr unterschiedlichen Erfahrungen voraussetzt und dementsprechend nicht so zugänglich wie bei anderen Medien ist. Der Entwicklungsprozess beinhaltet nicht nur die Erstellung von einzelnen Grafiken, Tönen oder Schrifttexten, sondern auch ihre räumliche und zeitliche Zusammensetzung sowie die Ausarbeitung der Regeln, nach denen eine Spielerin mit diesen Elementen interagieren kann. Jeder Versuch, diesen Prozess zu vereinfachen und besser zu verstehen, hilft dabei, es einer größeren Menge von Menschen zu ermöglichen, das Medium zu rezipieren, aber auch als Ausdrucksmittel und damit als einen Weg für das eigene Leben zu entdecken. Ein Beispiel für die Öffnung des Mediums ist auf Publikationsplattformen sichtbar, auf denen Minderheiten ihre Spiele und damit ihre Erfahrungen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen können.⁸

Um die vorgestellten Fragen zum Erzählen innerhalb von Computerspielen zu beantworten, untersuche ich in dieser Arbeit einige ausgewählte erzählerische Mittel in Davey Wredens „The Beginner’s Guide“⁹. Dabei handelt es sich um ein Computerspiel, das für diese Aufgabe besonders interessant ist, weil es andere Computerspiele und Computerspielfragmente in sich selbst vorstellt und diese über Interpretationen in gewisser Weise für Anfänger zugänglich macht. Es ist das zweite Computerspiel von Davey Wreden, der mit „The Stanley Parable“¹⁰ bereits einen größeren Erfolg erlebt hat und der sich in diesem Spiel den Gedanken bei der Spielentwicklung zuwendet. Eine der Besonderheiten des Spiels besteht zum Beispiel darin, dass sich Wreden selbst in das Spiel integriert. Er oder besser seine Stimme stellen die Spiele vor und versuchen scheinbar, den Entwicklungs-

⁷ Björn Blankenheim veröffentlicht in diesem Jahr noch eine Erweiterung seiner Arbeiten zur Game Rhetoric als Produktionstheorie, die eine ähnliche Ausrichtung besitzt. (Scheuermann/Vidal 2017, S. 556ff; Blankenheim 2020)

⁸ „Top Games Tagged Transgender“ 2020

⁹ Everything Unlimited Ltd./Wreden 2015

¹⁰ Wreden 2013; Wreden hat „The Stanley Parable“ 2011 als Modifikation für Half-Life 2 veröffentlicht, bevor es 2013 als eigenständiges Spiel erschienen ist.

prozess zu rekonstruieren, was „The Beginner’s Guide“ zunächst sogar einen eher dokumentarischen Anschein verleiht. Erst im Verlauf des Spiels zeigt sich, dass es sich eher nicht um eine Dokumentation handelt und Erzählinstanz und Autor wahrscheinlich stärker voneinander getrennt werden müssen. Die Spielerin entdeckt mit dieser Offenlegung gleichzeitig aber auch eine Geschichte über die Beziehung zwischen der Erzählinstanz und dem Programmierer der vorgestellten Spiele, auf die ich in meiner konkreten Analyse genauer eingehen werde. Das Spiel bezeichnet sich selbst weiterhin als „narrative game“¹¹, was dazu einlädt, darüber nachzudenken, was mit dieser Bezeichnung im Computerspielkontext genau gemeint sein könnte. „The Beginner’s Guide“ bietet dabei eine Vielzahl unterschiedlicher Ansatzpunkte für eine erzählwissenschaftliche Analyse, die entsprechend genutzt werden können, um damit den allgemeineren Fragen, ob und wie Computerspiele etwas innerhalb ihrer medienspezifischen Möglichkeiten erzählen können, näher zu kommen.

Um besser verstehen zu können, welche Aspekte ich konkret für meine Untersuchung ausgewählt habe, möchte ich kurz darauf eingehen, wie eine erzählwissenschaftliche Untersuchung für Computerspiele aussehen kann. Für diese Aufgabe eignet sich unter anderem „Time to play: Zeit und Computerspiel“¹², das von Stefan Höltgen und Jan Claas van Treeck herausgegeben wurde. In dem Buch beschäftigen sich verschiedene Autoren mit der erzählwissenschaftlichen Bedeutung der Zeit, wie diese auch in der Erzählforschung für Schrifttexte erfolgt.¹³ Die Zeit wird dabei nicht nur im Computerspiel selbst, sondern auch innerhalb seiner Umgebung untersucht. Dies mag für eine erzählwissenschaftliche Untersuchung zunächst fragwürdig erscheinen, lässt sich aber darüber auflösen, dass die Zeit außerhalb des Inhalts bei Computerspielen einen größeren Einfluss auf den Inhalt besitzt, als bei anderen Medien. So benötigt es zum Beispiel Zeit, damit ein Computerspiel geladen werden kann. Oder es gibt auf der performativen Ebene ein Timing von bestimmten Spielaktionen, das darüber bestimmt, ob ein Spiel gewonnen werden kann oder nicht. Das Buch unterteilt diese verschiedenen Ansätze in die Kategorien: „Zeit-Maschinen“, „Zeit-Pfeile“ und „Zeit-Punkte“¹⁴. Computerspiele werden als „Zeit-Maschinen“ bezeichnet, weil dies die Abhängigkeit der Spiele vom Computer verdeutlichen soll, was auch für meine Analyse eine wichtige Beobachtung ist. In diese Kategorie fällt zum Beispiel der

¹¹ „The Beginner’s Guide is a narrative video game for Mac and PC. It lasts about an hour and a half and has no traditional mechanics, no goals or objectives. Instead, it tells the story of a person struggling to deal with something they do not understand.“ („Everything Unlimited Ltd.“ 2015)

¹² Höltgen/Treeck 2016

¹³ Martínez 2011, S. 150ff

¹⁴ Höltgen/Treeck 2016, S. 12

programmiertechnische Ansatz von Jana Fiedler¹⁵, die sich den Programmcode des Spiels „FreeCol“¹⁶ angeschaut hat, um festzustellen, wie bestimmte Zeitrepräsentationen implementiert wurden. In der Beschreibung und Erläuterung des Codes wird es für sie möglich, das Computerspiel auf der Regelebene zu beschreiben. Indem Fiedler in einer ganzheitlichen Betrachtung ausführt, wie die Programmierung des Spiels bestimmte Effekte für die Zeitwahrnehmung erzeugt, kann sie Aussagen darüber treffen, welche Begrenzungen auf die Seite der Wahrnehmung des Spielers übertragen werden:

„[D]ie ganzheitliche Betrachtung [darf] nicht vernachlässigt werden, denn die beiden Ebenen und somit alle darin befindlichen Zeitstrukturen wirken unweigerlich aufeinander ein. Eine nach Ebenen aufgeteilte Betrachtung ist sinnvoll und notwendig, um die einzelnen Prozesse und Abläufe zu verstehen – trotzdem müssen die dabei entstandenen Teilergebnisse am Ende zu einem ganzheitlichen Gesamtbild geformt werden.“¹⁷

Was Fiedler in Bezug auf Zeit untersucht, lässt sich mit dem entsprechenden programmiertechnischen Wissen und den Zugriff auf den Code auf alle Bestandteile des Computerspiels erweitern. In diesem Zusammenhang entstehen die von Fiedler beschriebenen Untersuchungsebenen des Performativen der Repräsentation und des Operativen im Programmcode.

In Anschluss an das Verfahren von Fiedler möchte ich mich der gesamtheitlichen Untersuchung des Computerspiels widmen, also sowohl der performativen Ebene der wahrgenommenen Spielwelt durch die Spielerin als auch der operativen Ebene des Programmcodes und der Computerausstattung. Im Gegensatz zu Fiedler ist mir der Programmcode von „The Beginner’s Guide“ allerdings nicht zugänglich, sodass meine Herangehensweise vordergründig darin besteht, das Computerspiel über den operativen Aspekt der Mechanik zu analysieren und zu überprüfen, wie dieser sich auf die performative Ebene der Erzählung auswirkt. Weiterhin ist für mich die Mechanik ein wesentlicher Faktor für die Analyse von Computerspielen, weil Mechaniken neben der Programmiersprache des Codes eigene sprachliche Aspekte aufweisen und damit intertextuelle beziehungsweise intermediale Verbindungen aufweisen können, die für die Bestimmung der Bedeutungen wichtig sein können.

¹⁵ Fiedler 2016, S. 22ff

¹⁶ The FreeCol Team 2003; Bei FreeCol handelt es sich um ein rundenbasiertes Open-Source-Computerspiel, bei dem die Kolonisation Amerikas nachgespielt wird, indem man Kolonien gründet, wirtschaftet und kämpft.

¹⁷ Fiedler 2016, S. 47f

Zunächst einmal muss jedoch geklärt werden, was unter einer Mechanik im Kontext von Computerspielen zu verstehen ist. Die Mechaniken eines Computerspiels beschreiben, wie die Regeln eines Spiels konkret von den Programmierern umgesetzt wurden.¹⁸ Dabei kann sich der Begriff sowohl auf den genauen Programmcode als auch auf die Repräsentation in der Spielwelt beziehen. Mechaniken sind gleichzeitig auch ein in der Industrie gängiger Begriff für die Abstraktion einer bestimmten Umsetzung einer Spielidee. Wenn zum Beispiel Mario aus „Super Mario Bros.“¹⁹ auf eine bestimmte Weise springt, dann wird von einer „Sprungmechanik“²⁰ gesprochen, weil der konkrete Code eine bestimmte und durch damit zusammenhängende Abläufe begrenzte Auswahl von Handlungen ermöglicht. Mechaniken beschreiben dabei aber nicht nur die Möglichkeiten des handelnden Spielers, sondern werden für jegliche kodifizierte Regel benutzt. So wird zum Beispiel auch von Mechaniken in Bezug auf die Atmosphäre eines Spiels gesprochen (Wetter²¹, Tag-Nacht-Wechsel²², künstliche Intelligenz²³). Bevor ich jedoch darüber sprechen kann, was eine Mechanik nun genau mit einer erzählwissenschaftlichen Untersuchung zu tun hat²⁴, muss ich in dieser Arbeit eine Reihe verschiedener damit zusammenhängender Fragen klären, um deutlich zu machen, wie eine solche Verbindung für mich ausreichend begründet werden kann. Dabei ist es mir wichtig, grundsätzlich zu klären, wie eine erzählwissenschaftliche Untersuchung für ein Computerspiel aus seinen textuellen Eigenschaften hergeleitet werden kann.

In Kapitel 2 („Die Textualität des Computerspiels“) beginne ich deshalb mit einer textuellen Untersuchung des Computerspiels. Diese soll feststellen, inwiefern Computerspiele überhaupt textuelle Verbindungen aufweisen, um darüber eine erzählwissenschaftliche Methodik rechtfertigen zu können. Hierfür wird überprüft, was einen Text auszeichnet und in welcher Weise ein Computerspiel über eine Textdefinition zugänglich gemacht werden kann. Nach einer Ausführung der Beziehungsgeschichte zwischen Text und Spiel, wird bestimmt, wie der Textbegriff (nach Lotman) in Zusammenhang mit einer Sprache der Kunst gesetzt werden kann und welche Ähnlichkeiten das Spiel zur Kunst besitzt.

¹⁸ Vgl. Brathwaite/Schreiber 2009, S. 28

¹⁹ Nintendo 1985

²⁰ In der Quelle wird versucht, ausführlich zu analysieren, wie sich die Sprungmechanik auf das Spiel auswirkt. ([game array] 2016)

²¹ ProjectMakers 2019

²² „R/Games - Weekly /r/Games Mechanic Discussion - Day/Night Cycle“ 2014

²³ Kehoe 2009

²⁴ Ryan führt diese Frage unter anderem als möglichen Ansatzpunkt für eine erzählerische Analyse ein, spricht aber nicht weiter über eine konkrete Umsetzung. (Ryan 2006, S. 201)

Nachdem die Verbindung von Computerspielen und Texten besprochen wurde, gehe ich in Kapitel 3 („Narrative Welten und ihr Code“) darauf ein, wie sich ein Computerspiel als Medium von den verschiedenen Texten anderer Medien abgrenzt. In diesem Zusammenhang wird die Frage diskutiert, ob ein Computerspiel eigene Möglichkeiten besitzt, etwas auszudrücken oder ob es sich nur auf die Darstellungsverfahren anderer Medien verlässt. Dafür erarbeite ich zunächst in Bezug auf Juul, Bogost, Ryan und Bigl eine pragmatische Definition des Computerspiels und führe aus, wie verschiedene Computerspielwissenschaftler textuelle und narratologische Begriffe aufgegriffen haben, um eine bestimmte erzählwissenschaftliche Perspektive zu verdeutlichen (3.1). Anschließend führe ich aus, inwiefern die Mechaniken eines Computerspiels, eine erzählwissenschaftliche Untersuchung bestimmen können (3.2).

In Kapitel 4 („Erzählerische Untersuchung von Davey Wredens ‚The Beginner’s Guide‘“) werden die vorher besprochenen Zusammenhänge an einem konkreten Beispiel ausgeführt und verdeutlicht, um darüber festzustellen, wie das Spiel versucht, etwas anhand seiner unterschiedlichen Mittel zu erzählen. Dabei gehe ich zunächst darauf ein, wie das Spiel im Verlauf seiner Spielzeit verschiedene Ideen vorstellt, wie über Spiele generell nachgedacht werden kann und wie der dokumentarische Eindruck über die Spielzeit hinweg verschwindet (3.1 „Die Grenzen der Interpretation“). Danach spreche ich über verschiedene Mechaniken, die das Spiel nutzt, um sich selbst und den Gebrauch dieser Techniken in anderen Spielen zu hinterfragen (3.2 „Dekonstruktion durch Computerspielmechaniken“). Abschließend untersuche ich die schon erwähnte Beziehung der beiden zentralen Figuren, Coda und Davey, und gehe näher darauf ein, wie diese Beziehung durch den Gebrauch von Mechaniken geprägt ist.

In meiner abschließenden Zusammenfassung widme ich mich unter anderem noch einmal der Frage, ob Computerspielmechaniken dabei behilflich sein können, die von Fiedler geforderte ganzheitliche Betrachtung des Computerspiels zu ermöglichen, und zwar trotz eines fehlenden Programmcodes. Gleichzeitig möchte ich noch einmal darüber reflektieren, wie Computerspielmechaniken eine mögliche Antwort auf die Frage darstellen, ob und wie Computerspiele eine eigene Ausdrucksmöglichkeit besitzen.

Das folgende Kapitel bespricht jedoch zunächst einmal, wie die Beziehung von Text und Spiel nicht erst durch Computerspiele eingeführt wurde. Dazu stelle ich am Anfang zunächst einige Beispiele vor, bevor ich im weiteren Verlauf auf die textologische Methode und Lotmans Textbegriff zu sprechen komme.

2. Die Textualität des Computerspiels

Die Beziehung zwischen Computerspielen und natürlichsprachlichen Texten beginnt mit der Entwicklung interaktiver Fiktion in den 1970er-Jahren. Trotz des möglicherweise auf alle Computerspiele anwendbaren Namens, beschreibt interaktive Fiktion in diesem historischen Zusammenhang vor allem die Möglichkeit, einen lesbaren Text und damit die beschriebene Handlung über Texteingaben oder Textauswahlmöglichkeiten zu beeinflussen.²⁵ Als eines der einflussreichsten frühen Spiele dieser Art (unter anderem auch als das erste²⁶ angesehen) kann William Crowthers „Colossal Cave Adventure“²⁷ bezeichnet werden. Das Spiel ermöglicht es in einer humorvoll geschriebenen Weise, eine Höhle zu erkunden, die angeblich mit Schätzen gefüllt sein soll und verbindet damit Crowthers eigene Erfahrungen mit „Dungeons & Dragons“, einem Pen-&-Paper-Rollenspiel, auf das ich später noch einmal eingehen werde, und der namensgebenden „Colossal Cave“ in Kentucky.²⁸ Im Spiel steuert die Spielerin einen Charakter, indem sie natürlichsprachliche Eingaben (meist kurze Verbindungen aus Verben und Nomen) über ein Textfeld abschickt, um damit Anweisungen zu geben, wie sich die Figur im Spiel verhalten soll. Diese Art der Eingabe begründet neben der interaktiven Fiktion damit gleichzeitig auch das Genre des Textadventures, das sich genau über diese Eingabeart definiert. Heutzutage besitzt „Colossal Cave Adventure“ Kultstatus: Es gilt als Quelle des ebenfalls sehr einflussreichen Atari-2600-Spiels „Adventure“²⁹ und Texteingaben wie „xyzy“, ein besonderes Kommando, um im Spiel sofort von einem Ort zum anderen zu teleportieren, werden häufig in anderen Werken referenziert.³⁰

Eine mit dieser Entwicklung zusammenhängende Frage besteht darin, inwiefern eine natürlichsprachliche Eingabemöglichkeit vorhanden sein muss, damit es als Verbindung von Text und Computerspiel gelten kann. Diese Frage beschäftigt vor allem das Medium der Hyperfiktion. Hyperfiktionen zeichnen sich dadurch aus, dass die Ausgabe einer Geschichte erst eine bestimmte Form erhält, wenn der Leser damit interagiert. Das wird darüber erreicht, dass einzelne vorgefertigte Textausschnitte über Verlinkungen verbunden

²⁵ Ryan 2006, S. 128; Montfort 2005

²⁶ Jerz 2000; In dieser Quelle wird auch beschrieben, dass sich das Spiel sehr schnell über das ARPAnet, dem Vorläufer des Internets, verbreitet hat.

²⁷ Crowther 1975

²⁸ Jerz 2007

²⁹ Fatsquatch 2003

³⁰ „Xyzy (Computing)“ 2019

sind, mit denen eine Leserin interagieren muss, um darüber zum nächsten Text zu gelangen.³¹ Der Link und damit die Interaktion werden durch ihre direkte Einbettung (meist in Form einer Unterstreichung eines bestimmten Textabschnitts) selbst zum Teil des Textes. In diesem Fall gibt es keine eigenen Texteingaben, sondern alle Eingaben sind vorgegeben. Diese Eigenschaften von Hyperfiktionen nutzt Espen Aarseth unter anderem für eine Neudefinition der Erzählrollen, bei denen der Autor nicht mehr die Kontrolle über den Erzähler besitzt und der Leser nicht-trivial tätig werden muss, um eine Geschichte erfahren zu können.³²

Obwohl diese Ansatzpunkte bereits deutlich machen, dass Computerspiele und Texte Überschneidungen besitzen und gerade bei Hyperfiktionen nicht wirklich klar voneinander getrennt werden können, so besteht mein Ziel vor allem darin, deutlich zu machen, inwiefern Computerspiele textuelle Eigenschaften aufweisen. Dafür ist es jedoch notwendig, sich auch die Beziehung zwischen Texten und dem Spielen als generelles Konzept anzuschauen, da diese Beziehung als wesentlich gelten kann, sowohl für die Entwicklung eines Computerspielverständnisses als auch für das Verständnis von den Möglichkeiten des Textlichen. Nachfolgend soll ein Zitat von Michael Ende über die Form von „Die unendliche Geschichte“³³ die Diskussion über die Möglichkeiten des Textlichen einleiten:

„Diese Sache mit den zwei Farben und dieses Verschränken ist eine Art von Spielregel, die dem Leser angeboten wird. Er wird zu einem Spiel eingeladen. Man hat in den letzten Jahren vergessen, dass Kunst und Literatur unter anderem eben auch Spiel sind. Spiel im allerhöchsten Sinn. Wie der heute leider wenig beachtete Schiller es in seinen Ästhetischen Briefen so schön darlegt: Das Spiel ist der eigentliche Ort, in dem sich die Freiheit des Menschen offenbart. Es gehört mit zu meinen wesentlichsten Motiven, Spiel in Gang zu setzen. Nicht von ungefähr bin ich auch durch Kinderbücher in den literarischen Salon eingetreten. Eine Sache übrigens, die mir noch immer nicht ganz verziehen wird, denn was mit Kindern zu tun hat, gilt, zumindest in Deutschland, immer als zweite oder dritte Kategorie – man hat es nicht ganz geschluckt, dass da plötzlich ein Kinderbuchautor in der literarischen Szene auftaucht. Aber eben deswegen, weil es gerade im Kinderbuch möglich ist zu spielen, habe ich zunächst einmal mit dem

³¹ Ryan 2006, S. 138f

³² Aarseth 1997

³³ Ende 2014

Kinderbuch angefangen. Nun hat eine Grenzüberschreitung stattgefunden. Diesen Spielcharakter will ich unbedingt beibehalten.“³⁴

In „Die unendliche Geschichte“ finden sich zwei verschiedene Welten, einmal die fiktive, aber dem Leser bekannte realistische Welt und dann noch die märchenhafte Welt Fantasien. Beide Welten werden formal in den meisten Versionen des Buches durch zwei unterschiedliche Schriftfarben voneinander abgegrenzt. Ende spricht darüber, dass diese formale Entscheidung darauf zurückzuführen ist, dass es ihm darum geht, dem Buch einen gewissen Spielcharakter zu verleihen, weil sich für ihn darin in Anlehnung an Schiller eine Freiheit des Menschen offenbart. Für Ende ist die Auseinandersetzung mit dem Konzept des Spielens demnach ein wichtiger Aspekt des literarischen Schaffens.

Als ein weiteres Beispiel für einen solchen spielerischen Charakter von Texten können Jorge Luis Borges Auseinandersetzungen mit den Möglichkeiten des Schreibens gelten. Die 1941 veröffentlichte Kurzgeschichte „Der Garten der Pfade, die sich verzweigen“³⁵ beschreibt zum Beispiel im Rahmen einer Detektivgeschichte einen Text mit demselben Namen, der wiederum nicht nur den möglichen Ausgang einer konkreten Entscheidung darstellt, sondern versucht, alle möglichen Ausgänge gleichzeitig darzustellen, die ihrerseits wiederum zu neuen möglichen Entwicklungen führen. Handlungen verzweigen sich, vergehen und finden sich in bestimmten Punkten wieder zusammen. Dieses Verständnis von nichtlinearem Geschichtenerzählen wurde unter anderem auch dazu benutzt, die vielfältigen Ausgänge und Stränge von Hyperfiktionen zu beschreiben.³⁶ Borges Auseinandersetzungen machen dementsprechend deutlich, dass sich Autoren der Materialität des schriftlichen Textes bewusst sind und diese durch Spielregeln beziehungsweise durch inhaltliche und formale Aspekte überwinden wollen.

Obwohl auch epische Texte ihre Linearität in besonderer Weise durch Anweisungen hinterfragen können, ist dieser spielerische Aspekt vor allem in der Dramatik ausgeprägt. Anweisungen im schriftlichen Text sollen in diesem Fall jedoch vordergründig dabei helfen, eine Adaption für die Bühne zu ermöglichen. Andererseits ergeben sich aus den Anweisungen und Kommentaren aber auch dramatische Stücke, die durch ihr Rollenspiel gewisse interaktive Möglichkeiten mit sich führen und eine gewisse Nichtlinearität betonen können. Bertolt Brechts episches Theater kann hier als ausschlaggebend gelten, da es die Darstellung einer reinen sequenziellen Geschichte zugunsten einer Einbindung des

³⁴ Kreuzer/Ende/Kanitscheider 1984

³⁵ Borges/Haefs 1994

³⁶ Bolter/Joyce 1987

Publikums aufgibt³⁷, um damit die gesellschaftlichen Verhältnisse kritisieren zu können. Ein Beispiel für ein solches Theaterstück ist Ayn Rands „Night of January 16th“³⁸. In dem Stück erleben die Zuschauer einen Mordprozess aus Sicht der Jury, was dazu führt, dass das Stück zwei unterschiedliche Enden erhält, je nachdem, wie die Zuschauer über den Angeklagten abstimmen. Die Interaktivität wird in diesem Fall durch den Text ermöglicht, und dieser begünstigt dadurch Abweichungen vom immer gleichen Ablauf.

Ein mit diesen spielerischen und nichtlinearen Aspekten zusammenhängender Gedanke ist Umberto Ecos „Poetik der Andeutung“, die er zu einer Vielzahl verschiedener literarischer Werke in Beziehung setzt:

„Ein Werk, das ‚andeutet‘, nimmt bei jeder Interpretation das in sich auf, was der Leser an emotiven und imaginativen Elementen dazubringt. Zwar ist beim Lesen jeder Dichtung eine persönliche Welt im Spiel, die danach strebt, sich möglichst getreu der Welt des Textes anzugleichen; in den ausdrücklich auf das Andeuten gegründeten dichterischen Werken aber möchte der Text bewußt die persönliche Welt des Lesers so anregen, daß er aus der Tiefe seiner Innerlichkeit eine über geheimnisvolle Konsonanzen zustande kommende Antwort zieht.“³⁹

Eco sieht in der Poetik der Andeutung den Versuch, den Leser stärker in die vorgestellte Welt einzubinden. Indem der Leser seine eigenen Gedanken in eine Erzählung einbringt, erhält er Zugang zu individuellen Deutungen, die sich aus seinen eigenen Erfahrungen ergeben. Eco formuliert weiterhin das Konzept der Offenheit eines Kunstwerkes, das noch über die „Mitarbeit des Rezipierenden“⁴⁰ bei der Interpretation hinausgeht, indem es den Interpreten so betrachtet, dass er sogar am „Machen des Werkes“⁴¹ beteiligt ist. Das wird dadurch ermöglicht, dass einige Werke erst durch ihre Interpretation vervollständigt werden. Eco verweist in diesem Zusammenhang zum Beispiel auf Henri Pousseurs „Scambi“, das der Komponist als „Einladung zum Auswählen“⁴² bezeichnet und das erst vervollständigt wird, wenn der Interpret sich für einen Weg durch die musikalischen Abschnitte entschieden hat. Als literarisches Beispiel führt Eco Mallarmés „Livre“ ein, das in mehrere nicht durch einen Band zusammengehaltene Hefte aufgeteilt ist.

³⁷ Burdorf u. a. 2007, S. 197

³⁸ Rand 1934

³⁹ Eco 2016, S. 37

⁴⁰ Eco 2016, S. 41

⁴¹ Ebd.

⁴² Eco 2016, S. 27

„[I]nnerhalb der Hefte wäre es dann zu einem freien Spiel von einzelnen, einfachen, beweglichen und untereinander austauschbaren Blättern gekommen, jedoch so, daß bei jeder Kombination ein fortlaufendes Lesen sinnvollen Zusammenhang ergeben hätte.“⁴³

Diese Ansätze sollen deutlich machen, dass das Spielen mit Texten und die Beziehung zwischen Spiel und Text nicht erst durch Computerspiele eingeführt wurden, sondern als Bestandteil der Auseinandersetzung der Autoren mit der Materialität und den Grenzen des natürlichsprachlichen Textmediums gelten können. Gleichzeitig offenbart das Theater eine Verbindung zwischen Text, Handlung und Spiel, die auch für das Computerspiel wichtig ist, und zwar weil jede Aufführung das individuelle Spielen der Schauspielerinnen und Schauspieler voraussetzt und dieses mit jeder Vorstellung notwendigerweise variiert. Diese Beziehung zwischen Text und Spiel ermöglicht nun auch eine Ausweitung auf das Computerspiel. Bevor ich mich aber dieser Aufgabe zuwende, möchte ich einen Schritt zurückgehen und mich damit beschäftigen, was unter Textualität zu verstehen ist und wie die Textologie dabei helfen kann, sich der Textualität eines Computerspiels anzunähern. Textualität ist zunächst einmal die „Eigenschaft einer Folge von Zeichen, ein Text zu sein“⁴⁴. Der Begriff bezeichnet aber ebenfalls die „Gesamtheit der konstitutiven Merkmale von Texten“⁴⁵. Beide Definitionen sind in gewisser Weise unspezifisch, was darauf zurückzuführen ist, dass die Textualität an eine Definition des Textbegriffs gekoppelt ist. Was einen Text jedoch zu einem Text macht, wird in den verschiedenen sprachwissenschaftlichen Disziplinen und Methoden unterschiedlich beantwortet. In dieser Arbeit möchte ich mich deshalb auf die Textologie⁴⁶ beziehen, die sich unter anderem dadurch auszeichnet, dass sie den methodischen Begrifflichkeiten der Literaturwissenschaft eine gewisse Vorläufigkeit, „eine heuristische Funktion“⁴⁷, zuweist und damit ihre Ungeklärtheit betont und mitbespricht. Die Textologie setzt dabei den Zusammenhang zwischen Begriffsarbeit, Materialität und konkreter inhaltlicher Untersuchung ins Zentrum ihrer Methodik:

„In jüngeren Studien im Bereich der Philosophie und der Wissenschaftsgeschichte sowie in den meisten Textinterpretationen der Literaturwissenschaft wird dieser Einsicht in die grundsätzliche Wechselbeziehung von Textbegriff,

⁴³ Eco 2016, S. 44

⁴⁴ Burdorf u. a. 2007, S. 763: Textualität

⁴⁵ Ebd.

⁴⁶ Nach Endres/Pichler/Zittel 2017, als interdisziplinäre Textforschung.

⁴⁷ Endres/Pichler/Zittel 2017, S. 2

Interpretation und Edition eher selten Beachtung geschenkt. Eine textologische Untersuchung hingegen wäre von der Überzeugung geleitet, dass sich die Frage, was ein Text *ist*, nur aus der aufmerksamen Auseinandersetzung mit einem einzelnen Text und seiner Merkmale sowie vermöge einer hohen Sensibilität für die Unablösbarkeit von Textbegriff, Textfaktur, Interpretation und Edition beantworten lässt.“⁴⁸

An dieser Herangehensweise sticht besonders die Transparenz hervor, mit der ein Interpret seinen Begriffsapparat beschreibt: „Die Textologie geht nicht von einem vorab fixierbaren terminologischen Set oder einem stabilen Begriffsapparat aus.“⁴⁹ Der Begriffsapparat wird durch die Interpretation neu bestimmt und die bisherigen Vorstellungen dementsprechend offengelegt und hinterfragt. Das bedeutet aber ebenfalls, dass in besonderer Weise darauf geachtet werden muss, dass ein Interpret seine verwendeten Begriffe verständlich macht und erklärt, wie er zu seinen Überzeugungen gelangt ist.

Wenn Computerspielen dementsprechend Textualität zugewiesen werden soll, muss bestimmt werden, in welcher Weise Computerspiele Texteigenschaften besitzen können und wie diese Texteigenschaften ausgewählt wurden. Gleichzeitig ist es aber ebenfalls für eine textologische Untersuchung erforderlich, diese Eigenschaften in Bezug auf das konkrete Werk zu hinterfragen. Dies ist für meine Untersuchung wichtig, da diese Eigenschaften, wie bereits erwähnt, dazu beitragen, eine bestimmte erzählwissenschaftliche Analyseperspektive zu eröffnen, die möglicherweise Aussagen über die Beziehungsstrukturen von Computerspielmechaniken ermöglicht. Darüber hinaus ist „The Beginner’s Guide“ in besonderer Weise dazu geeignet, bisherige Vorstellungen über die Analyse von Computerspielen zu kritisieren, worauf ich in Kapitel 4.2 über die „Dekonstruktion durch Computerspielmechaniken“ zu sprechen komme.

Für die Bestimmung einer Textualität und damit die Auswahl der Eigenschaften eines Textes beziehe ich mich grundsätzlich auf seine kommunikative Funktion, da sie bei einer Abgrenzung von übergeordneten Beschreibungskategorien (wie zum Beispiel bei der Abgrenzung des Textes vom Werkzeug) besonders von Nutzen ist. Die kommunikative Funktion wird unter anderem ausführlich bei Lotman⁵⁰ diskutiert, auf den ich mich in den nachfolgenden Ausführungen beziehe.

⁴⁸ Endres/Pichler/Zittel 2017, S. 3

⁴⁹ Endres/Pichler/Zittel 2017, S. 2

⁵⁰ Grüber/Lotman 1973

Lotman definiert eine Sprache als „jedes wohlgeordnete System, das als Kommunikationsmittel dient und Zeichen verwendet“⁵¹ und anschließend daran Texte als „Nachrichten in dieser Sprache“⁵². Dabei bezieht er sich nicht nur auf natürlichsprachliche Schrifttexte, sondern betrachtet jedes Kunstwerk als einen künstlerischen Text. Daraus ergibt sich für ihn die folgende Aufgabe:

„Einen allgemeinen Entwurf der Struktur der künstlerischen Sprache und ihres Verhältnisses zur Struktur des künstlerischen Textes, ihrer Ähnlichkeit und ihres Unterschiedes im Verhältnis zu analogen linguistischen Kategorien vorzulegen, das heißt zu erklären, wie der künstlerische Text zum Träger eines bestimmten Gedankens wird – einer Idee, wie die Struktur des Textes sich zur Struktur dieser Idee verhält – dies ist das allgemeine Ziel, in dessen Richtung der Verfasser wenigstens einige Schritte zu tun hofft.“⁵³

In Anschluss an diese Zielstellung möchte ich versuchen, die Struktur der künstlerischen Sprache des Computerspiels in Analogie zu den von Lotman bestimmten textuellen Eigenschaften zu beschreiben. Dabei ist die zentrale Frage: Wie schafft es das Computerspiel als Medium und als konkreter Text zum Träger eines bestimmten Gedankens zu werden? Weiterhin möchte ich darauf hinweisen, dass Lotmans Textbegriff eine gewisse Komplexität aufweist, die ich aber als Startpunkt in Bezug auf das Thema für gerechtfertigt erachte. Aus diesem Grund versuche ich, die wesentlichen Aspekte seiner Definition so anschaulich wie möglich zu bestimmen und deutlich zu machen, warum diese für die Diskussion wichtig sind.

Lotman bestimmt den Text anhand seiner hierarchischen Beziehungen, die sich aus der Opposition zu seinen textexternen Strukturen ergeben. Dieses Verhältnis ergibt sich aus „der Menge der im Text fixierten Elemente zu der Menge von Elementen, aus der die Auswahl eines bestimmten verwendeten Elements vorgenommen wurde.“⁵⁴ Ein Text besitzt somit fixierte Elemente, die mit textexternen Strukturen verbunden sind. Die textexternen Strukturen wiederum bezeichnen die möglichen Sprachen, auf die ein einzelnes Element verweisen kann. Diese Beziehung besteht beispielsweise zwischen einem Vers in einem Gedicht und seinen möglichen Konstruktionsprinzipien (zum Beispiel als Auswahl

⁵¹ Grüber/Lotman 1973, S. 17

⁵² Ebd.

⁵³ Ebd.

⁵⁴ Grüber/Lotman 1973, S. 85

aus nur einer einzelnen Alternative oder als Auswahl aus mehreren gleichwahrscheinlichen Möglichkeiten). Daraus ergeben sich je nach textexterner Struktur (also je nach künstlerischer Sprache) unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten für das Auffinden bestimmter hierarchischer Elemente im konkreten Text. Und das führt wiederum dazu, dass die Zuordnung zu einer bestimmten textexternen Struktur den Möglichkeitsraum für bestimmte Elemente verändert.

Lotman bezeichnet die Größe der Information (beziehungsweise die Informationsdichte) eines Textes oder eines Textelements als Entropie⁵⁵ und bezieht sich mit seinen Wahrscheinlichkeitsanalysen auf die Arbeiten von Andrey Kolmogorov. Wenn dementsprechend die Entropie eines Textes bestimmt wird, muss bedacht werden, dass Texte unterschiedlichen textexternen Strukturen angehören können, die wiederum einen Einfluss darauf haben, welchen Informationswert ein einzelnes Element des Textes besitzt. Diese Beziehung des Informationswerts der einzelnen Elemente zur Gruppenzugehörigkeit der bestimmten Gattungen, Stilen, Epochen, Autoren und weiterem ist für seine Definition der hierarchischen Beziehungen ausschlaggebend. Ein einzelnes Textelement kann also viel oder weniger bedeuten, je nachdem, welche Gruppenzugehörigkeiten (zu textexternen Strukturen) sinnvoll angenommen werden können. Wenn ein Computerspiel zum Beispiel als Sportspiel identifiziert wird, dann verändert das dementsprechend den Möglichkeitsraum für die Wahrscheinlichkeit, dass als Inhalt ein Ball vorkommt oder eine bestimmte Punkte-Mechanik genutzt wird. Das Auftauchen eines einzelnen Elements wird durch das Vorhandensein anderer Elemente wahrscheinlicher. Gleichzeitig kann die Komplexität eines Elements wachsen, wenn eine Zugehörigkeit erkannt wird.

Auf Basis dieser Beziehungsbeschreibungen bestimmt Lotman den Textbegriff mit drei wesentlichen Eigenschaften: 1. Ausdrücklichkeit, 2. Abgegrenztheit und 3. Strukturalität⁵⁶.

Ausdrücklichkeit zeichnet sich dadurch aus, dass der Text im Gegensatz zu den textexternen Strukturen in bestimmten Zeichen fixiert werden muss. Er ist die materielle Verkörperung eines sprachlichen Systems. Dabei stehen die systemhaften Elemente immer in Beziehung mit den systemexternen, da sie je nach Codierung und je nach Wahrnehmung des Publikums unterschiedliche Schnittmengen mit dem Text bilden. In einer Perspektive kann etwas als systemhaft, in einer anderen Perspektive als systemextern betrachtet werden. Textexternes und Systemexternes bezeichnen dabei verschiedene Eigenschaften.

⁵⁵ Grüber/Lotman 1973, S. 49

⁵⁶ Grüber/Lotman 1973, S. 87ff

Textexterne Strukturen sind die Sprachen, mit denen ein Text verbunden ist. Sie sind also systemhaft. Systemexterne Strukturen sind wiederum Elemente, die aus einer bestimmten Perspektive nicht als Bestandteil einer Sprache aufgefasst werden. Lotman sagt, dass ein Text immer auch systemexterne Elemente besitzt, weil er das Systemexterne mit dem intellektuellen Genuss verbindet und darüber spricht, dass die Strukturierung eines Textes eine physische Realisierung einer Zeichenkette als Gefühle ermöglicht.⁵⁷ Seiner Argumentation ist jedoch teilweise schwer zu folgen, da er das Systemexterne später doch zu einem Teil des Systemhaften macht⁵⁸, allerdings in einer anderen Struktur. Für diese Analyse steht jedoch im Vordergrund, dass das Systemexterne Bestandteil eines Textes ist und mit dem Systemhaften eine mehrfache Codierung zwischen Erkenntnisinteresse und Gefühlsanregung bildet. Für Texte bedeutet das, dass sich ein Inhalt nicht nur durch eine systeminterne sprachliche Codierung auszeichnet, sondern dass dieser auch systemexterne Elemente (Gefühle) auslösen kann.

Abgegrenztheit beschreibt dagegen die Trennung eines Textes einerseits von allen materiell konkretisierten Zeichen, die nicht zu seinem Bestand gehören und andererseits von allen Strukturen, die kein besonderes Merkmal für eine Grenze haben (zum Beispiel wie bei der abstrakten Eigenschaft, dass ein Text zu einer bestimmten Sprache zugeordnet wird). Die Abgegrenztheit beinhaltet gleichzeitig auch die Funktion eines Textes und macht deutlich, dass deren Übertragung auf andere Texte „ein wesentliches Mittel, neue Bedeutungen zu bilden“⁵⁹, darstellt. Wenn ein Computerspiel eine historische Situation wiedergibt und darüber informiert, dann grenzt sich dieses Computerspiel von anderen Spielen ab, die die Situation zum Beispiel lediglich als Schauplatz für einen Wettbewerb betrachten.

Die letzte Eigenschaft, die Strukturalität, steht in engem Zusammenhang mit der Abgegrenztheit. Sie bezeichnet die Eigenschaft von abgegrenzten Zeichenverkettungen eine Struktur innerhalb einer künstlerischen Sprache zu bilden, indem bestimmte Elemente dieser Sprache auf sinnvolle Weise angeordnet werden. Die durch diese Eigenschaften entstehende Hierarchisierung des Textes führt dazu, dass ein konkreter Text auf verschiedenen Ebenen betrachtet werden kann und sich aus den unterschiedlichen Perspektiven verschiedene Subtexte ergeben. Obwohl die Ausdrücklichkeit dem Text den Anschein einer Unveränderlichkeit gibt, existieren diese Subtexte als Varianten ein und desselben Textes.

⁵⁷ Grübel/Lotman 1973, S. 96ff

⁵⁸ Grübel/Lotman 1973, S. 119

⁵⁹ Grübel/Lotman 1973, S. 89

Ein Text wird also durch seine Beziehung zu systemexternen Elementen (Gefühlen) wiederum durch den Adressat subjektiv geprägt⁶⁰, ähnlich zu den bereits zuvor erwähnten Ausführungen zum „offenen Kunstwerk“ bei Eco.

Für Computerspiele führen diese Eigenschaften zu Abgrenzungen von anders programmierten, aber auch anders gespielten Computerspielen. Ein Computerspiel wie „This War of Mine“⁶¹ unterscheidet sich fundamental in seiner visuellen, narrativen und handlungsorientierten Sprache von einem eher abstrakten Spiel wie „Beat Saber“.⁶² Trotz ihrer Einordnung als Computerspiele nutzen sie verschiedene strukturelle Elemente, um damit wiederum verschiedene Ziele umzusetzen. Dennoch erscheinen sie beide als Elemente programmierter Anwendungen, die eine bestimmte kommunikative Funktion erfüllen und sowohl systemhafte (erkennbare Zeichen einer Sprache) als auch systemexterne (gefühlсанregende) Elemente besitzen.

Mit der Textualität des Computerspiels und der Beschreibung des Spiels als künstlerischen Text lassen sich erzählwissenschaftliche Herangehensweisen, die für Computerspiele genutzt werden, auf die Eigenschaften eines Computerspiels als Text zurückführen. Diese Argumentation soll neben einer empirischen Beobachtung von erzählwissenschaftlichen Elementen in Computerspielen eine theoretische Herleitung anbieten, die die erzählwissenschaftliche Methodik in Bezug auf das Computerspiel auch auf diese Weise absichert.

3. Narrative Welten und ihr Code

Nachdem vorläufig geklärt wurde, dass Computerspiele Eigenschaften besitzen, die sie als künstlerische Texte identifizierbar machen, besteht der nächste Schritt darin, das Computerspiel in seinen eigenen Eigenschaften näher zu bestimmen und deutlich zu machen, wie diese Eigenschaften mit Computerspielmechaniken verbunden sind.

Für diese Aufgabe bestimme ich in Bezug auf Jesper Juul, Ian Bogost, Marie-Laure Ryan und Benjamin Bigl zunächst, welche Eigenschaften ein Computerspiel besitzt, die es von anderen Medien abgrenzt, um anschließend zu überprüfen, wie diese Eigenschaften mit Mechaniken in Verbindung stehen. Dies soll ebenfalls die Frage konkretisieren, ob Com-

⁶⁰ Grübel/Lotman 1973, S. 93

⁶¹ „This War of Mine“ (11 bit studios 2014) ist ein Spiel über den Krieg aus der Perspektive von Zivilisten, die in ihrer zerstörten Nachbarschaft nach Nahrung suchen. Dabei müssen immer wieder moralische Entscheidungen getroffen werden.

⁶² „Beat Saber“ (Beat Games 2019) ist ein VR-Rhythmus-Spiel, bei dem man mit seinen Händen zu seiner Lieblingsmusik Kästchen schlagen muss, die im Takt der Musik auf einen zufliegen.

puterspiele eine eigene Möglichkeit des Ausdrucks besitzen oder ob sie sich in ihrer künstlerischen Sprache lediglich auf die bereits vorhandenen Möglichkeiten anderer Medien stützen.

3.1 Computerspiele

Computerspiele besitzen als Medium eine Reihe von unterschiedlichen Erwartungen, die an eine Spielerin herangetragen werden. Zum Beispiel gibt es Rätselspiele wie „Tetris“⁶³ oder „Bejeweled“⁶⁴; Sportspiele wie „FIFA“⁶⁵; Rennspiele wie „Need for Speed“⁶⁶; Rollenspiele wie „The Witcher“⁶⁷; klassische Shooter wie „Doom“⁶⁸; Actionadventures wie „Tomb Raider“⁶⁹ oder „Uncharted“⁷⁰; und viele weitere mehr. All diese Spiele verlangen verschieden ausgeprägte Fähigkeiten, nicht nur um sie zu verstehen, sondern vor allem um sie überhaupt erfahren zu können. Aus diesem Grund erscheint es schwierig, für all diese Erfahrungen Gemeinsamkeiten festzustellen. Wenn aber die Erfahrungen so unterschiedlich ausfallen, ist es dann sinnvoll, überhaupt nach Gemeinsamkeiten zu suchen und von einem Medium der Computerspiele zu sprechen? Was erhofft man sich von einer solchen Kategorie für eine Untersuchung?

Eine Bestimmung einer übergeordneten Kategorie hilft dabei, die Aspekte hervorzuheben, die für eine Untersuchung relevant sind. Wenn zum Beispiel etwas als Massenmedium oder als Text bezeichnet wird, dann folgen daraus bestimmte Erwartungen in Bezug auf seine Funktionen. Diese werden damit in den Vordergrund der Analyse gestellt. Die Festlegung der Eigenschaften einer Kategorie hilft also beim Verständnis der Priorisierung einer Argumentation. Wenn Computerspiele zum Beispiel vordergründig als regelbasierte Spiele betrachtet werden, dann macht diese Perspektive verständlich, warum in der Analyse die Regeln näher untersucht werden. Wenn wiederum Computerspiele vordergründig als Programme definiert werden, dann ist eine Untersuchung des Computers und seiner Ausstattung nachvollziehbarer. Hierbei ist besonders darauf zu achten, dass die Eigenschaften nicht eine bestimmte Perspektive ungerechtfertigt überbetonen, sondern dass die

⁶³ Pajitnov 1984

⁶⁴ PopCap Games 2001

⁶⁵ EA Sports 2019

⁶⁶ Electronic Arts 2019

⁶⁷ CD Projekt Red 2007

⁶⁸ id Software 2020

⁶⁹ Square Enix 2018

⁷⁰ Naughty Dog 2017

Auswahl der Perspektive wiederum durch eine Argumentation zufriedenstellend abgesichert ist. Das verhindert, dass die Perspektive überbeansprucht wird und Computerspiele auf eine einseitige Weise definiert werden, die nicht mit der Wirklichkeit übereinstimmt. Eine weitere Gefahr besteht darin, dass die Festlegung der Eigenschaften als Versuch gewertet wird, eine bestimmte Perspektive zu verallgemeinern, wenn nicht deutlich gemacht wird, dass die Definition vordergründig dazu dient, eine eigene Perspektive verständlich zu machen. Aus diesem Grund möchte ich deutlich machen, dass dieser Versuch einer Definition von Computerspielen nur eine mögliche Perspektive und nicht die einzige Möglichkeit darstellt, um Erfahrungen wie „Tetris“ und „Uncharted“ miteinander vergleichen zu können.

Für diese Arbeit grenze ich Computerspiele hauptsächlich von drei anderen Untersuchungskategorien ab, da ich davon ausgehe, dass diese Abgrenzung dabei hilft, die Eigenschaften eines Computerspiels zu verdeutlichen. Wenn Computerspiele als künstlerischer Text betrachtet werden, dann unterscheiden sie sich von Texten anderer künstlerischer Sprachen zunächst einmal vor allem durch ihre Ausrichtung auf die Interaktivität. Computerspiele besitzen die Möglichkeit, andere Medien zu imitieren, da sie als digitale Anwendungen mehrere sensorische und semiotische Kanäle miteinander verbinden.⁷¹ Wenn das allerdings der Fall ist, muss die Frage gestellt werden, wozu Computerspiele in der Lage sind, wozu ähnlich umfassende Medienformen wie der Film nicht in der Lage sind. Filme besitzen aufgrund ihrer audiovisuellen Qualitäten ebenfalls die Möglichkeit, eine große Anzahl anderer Medien vollständig in die eigene Form zu integrieren. Aus diesem Grund ist der Film die erste wichtige Untersuchungskategorie, von der ich Computerspiele abgrenzen möchte. Computerspiele grenzen sich vom Film durch ihre intendierte Einbindung von Interaktivität ab. Indem es ein Computerspiel über Regeln gestattet, seinen Inhalt auf eine bestimmte intendierte Weise zu verändern, löst es den immer gleichen Ablauf einer linearen audiovisuellen Erfahrung auf. Diese Fähigkeit wird unter anderem von Jesper Juul aufgegriffen und mit den ersten beiden Eigenschaften in seinem klassischen Spielmodell bedacht: Spiele basieren auf Regeln und besitzen verschiedene quantifizierbare Ausgänge.⁷² Intendierte Interaktivität wird dementsprechend erst möglich, wenn ein Computerspiel auf Regeln beruht. Obwohl sich meine Untersuchung im Gegensatz zu der von Juul nicht auf eine Unterscheidung der Computerspiele untereinander konzentriert, sondern auf ihre Abgrenzung von anderen ähnlichen Untersuchungsobjekten, so stimme

⁷¹ Ryan 2006, S. 98

⁷² Juul 2005, S. 36

ich dennoch mit ihm (und vielen anderen Forscherinnen und Forschern⁷³) in Bezug auf die Wichtigkeit von Regeln bei der Definition überein. Im Gegensatz dazu steht jedoch seine Definition von verschiedenen, quantifizierbaren Ausgängen, die ich (in Bezug auf Ryan⁷⁴) mit Interaktivität in Verbindung gesetzt habe und die ich ebenfalls als wichtig erachte. In diesem Fall ist es strittig, wie verschiedene Ausgänge definiert werden sollen. Für mich gibt es zum Beispiel bei einer Hyperfiktion verschiedene Ausgänge, da andere Aktionen zu einem anderen Ende führen können. Juul sieht allerdings in Hyperfiktionen zur damaligen Zeit einen bereits vorher bestimmten Ausgang, worauf er jedoch nicht weiter eingeht. Er betrachtet sie deshalb nicht als Computerspiele. Ich halte das für problematisch und auch Juul selbst bespricht in seinem neusten Buch, wie Hyperfiktionen heutzutage größtenteils als Computerspiele gelten können und wie sich unsere Vorstellung davon, was ein Spiel ausmacht, gewandelt hat:

„When I made this definition in 2003, I described a model that was dominant at a particular period in time, and this made it useful for noticing when our conception of *game* changes.”⁷⁵

Ein anderes Problem, das ich in Juuls Ansatz sehe, besteht darin, dass er Computerspiele und analoge Spiele nicht fundamental voneinander trennt. Sein klassisches Spielmodell schließt in dieser Hinsicht analoge regelbasierte Spiele mit ein. Dies führt allerdings dazu, dass einige Schwierigkeiten entstehen, wenn er dazu übergeht, Transmedialität und fiktive Welten näher zu erläutern. Transmedialität bezeichnet für ihn in diesem Kontext das Konzept, dass Spiele nicht einem spezifischen Medium zugeordnet werden, sondern in verschiedenen Medien auftauchen und sich zwischen ihnen bewegen können.⁷⁶ Grundsätzlich setzt er damit die Regeln in analogen Spielen mit den Regeln in Computerspielen gleich und unterscheidet lediglich die Instanz, die die Regeln aufrechterhält. Das führt allerdings zu einem Problem, wenn es darum geht, Computerspiele in ihren digitalen Möglichkeiten anzuerkennen. So ist es zum Beispiel unmöglich, bestimmte Regeln eins zu eins in unsere Welt zu übertragen, weil die Regeln nicht einfach nur medial aufbereitet, sondern sie die Welt des Computerspiels als Ganzes bestimmen. Es kann zum Beispiel keine Regel in der realen Welt eingeführt werden, die es in einem analogen Spiel fundamental verbietet, etwas Bestimmtes zu tun, da die Spielerinnen und Spieler diese Regeln selbst aushandeln.

⁷³ Juul 2005, S. 31

⁷⁴ Ryan 2006, S. 98

⁷⁵ Juul 2019, S. 224

⁷⁶ Juul 2005, S. 48f

Im Gegensatz dazu sind die Regeln in einem fertig programmierten Spiel für einen gewöhnlichen Spieler bindend, da der Computer selbst die Regeln überwacht. Diese Unnachgiebigkeit des Computers und seine damit einhergehende Aufgabe, die Regeln einzuhalten, sind bereits bei Janet Murray intensiv untersucht worden⁷⁷ und werden bei Ian Bogost erneut aufgegriffen:

„Murray uses the term procedural to refer to the computer’s ,defining ability to execute a series of rules.‘ Procedurality in this sense refers to the core practice of software authorship. Software is composed of algorithms that model the way things behave. To write procedurally, one authors code that enforces rules to generate some kind of representation, rather than authoring the representation itself.’’⁷⁸

Diese Eigenschaft ist für Bogost zentral, um sein Konzept einer prozeduralen Rhetorik verständlich zu machen.⁷⁹ Dabei handelt es sich um die Praxis, über Prozessbeschreibungen (zum Beispiel über Programmierungen) etwas Bestimmtes auszudrücken. Dadurch dass es zum Beispiel einer Spielerin nicht anders möglich ist, als auf eine bestimmte Weise in einem Computerspiel zu handeln, wird durch das Design des Computerspiels eine konkrete Aussage getroffen, die durch eine Analyse der prozeduralen Rhetorik entpackt werden kann.

Die Prozeduralität kann in dieser Form nicht in analogen Spielen bestehen. Das Problem entsteht dadurch, dass ein analoges regelbasiertes Spiel keine Welt erschaffen kann, die bestimmten eigenen Regeln folgen *muss*, da die Handlungen des Spielers lediglich an die Naturgesetze der realen Welt gebunden sind. Demgegenüber ist die Handlung im Computerspiel an die vorgegebenen Prozesse gebunden und kann nur umgangen werden, wenn die Prozesse selbst umgangen werden. In der realen Welt kann ich zum Beispiel ein Schachbrett umwerfen, weil ich mit dem Spielzustand unzufrieden bin. In einem Computer-Schachspiel muss diese Handlung bewusst einprogrammiert werden und ist sonst nicht zugänglich. Das ist für mich der zentrale Unterschied zwischen digitalen und analogen Spielen.

Computerspiele grenzen sich also von analogen, regelbasierten Spielen dadurch ab, dass sie digital sind. Digital bedeutet, dass Informationszustände durch eine bestimmte Eigenschaft klar voneinander abgegrenzt werden können und durch einen Prozessor verarbeitet

⁷⁷ Murray 1998, S. 71ff

⁷⁸ Bogost 2007, S. 4

⁷⁹ Bogost 2007, S. 28ff

werden. Die daraus entstehende Welt beschreibt Benjamin Bigl als virtuelle (Computerspiel)-Welt, weil sie regelbasiert der Vorstellung von „einer physikalisch existierenden Wirklichkeit nachempfunden ist, dieser jedoch nicht entspricht oder diese um weitere Dimensionen ergänzt.“⁸⁰ Virtuelle Welten bieten sich in Ergänzung zu reinen fiktiven Welten damit als intersubjektiv erfahrbare Experimentierfelder für das an, „was logisch möglich wäre, aber nicht real möglich sein kann oder je sein wird“.⁸¹

Die Digitalität und die damit einhergehende Repräsentation von virtuellen Welten ist die größte Stärke eines Computerspiels, weil sie es ermöglicht, die Vorstellung der narrativen Situationen multimodal erfahrbar zu machen und damit zugänglicher zu gestalten. Doch bevor ich diesen Aspekt näher ausführen kann, muss darauf eingegangen werden, dass die Digitalität andere Anwendungen ebenfalls in die Definition einschließt, die gemeinhin vielleicht nicht als Computerspiele betrachtet werden. Büroanwendungen besitzen beispielsweise dieselbe Interaktivität (reagieren auf Eingaben und verändern ihren Inhalt) und Digitalität (klar voneinander abgrenzbare Informationen werden über bestimmte Prozesse gesteuert) wie Computerspiele und können durch gemeinsam bestimmte Regeln jederzeit von einer Anwenderin zu einem Computerspiel gemacht werden. Aus diesem Grund sind digitale Büroanwendungen die dritte Untersuchungskategorie, von der ich Computerspiele abgrenzen möchte. Bisher habe ich dabei ausgelassen, inwiefern Büroanwendungen virtuelle Welten ermöglichen, da das Konzept der virtuellen Welt vor allem im Vergleich mit der Wirklichkeit relevant ist. Mit einem eingeschränkten Weltbegriff ließen sich Büroanwendungen vielleicht jedoch ausschließen, weil sie scheinbar nicht dazu in der Lage sind, eine ausreichend vollständige Repräsentation zu erzeugen. Welche Welt könnte schon in einem Schreibprogramm oder in einer Tabellenkalkulation repräsentiert werden? Ein solches Argument lässt sich aber mit einem Verweis auf Computerspiele wie „Arena.Xlsm“⁸² entkräften. „Arena.Xlsm“ ist ein Computerspiel, das vollständig in Excel gespielt wird und programmiert wurde, sodass die Tabellenkalkulation auf jeden Fall dazu in der Lage erscheint, Welten zu erschaffen. Aber auch an dieser Stelle könnte weiter argumentiert werden, dass das Spiel ja Excel erst durch bestimmte zusätzliche Programmierungen zu einer virtuellen Welt macht. Das lässt sich jedoch ebenfalls entkräften, wenn man bedenkt, dass eine virtuelle Welt vordergründig durch die Rezipientin bestimmt wird. Wenn die Spielerin in Excel eine eigenständige Welt sieht, wobei bestimmte eingegebene Zeichen Figuren und die Zellen bestimmte Bewegungsmöglichkeiten darstellen, dann repräsentiert

⁸⁰ Bigl 2016, S. 125

⁸¹ Ebd.

⁸² Walkin 2013

Excel auch in seinem Originalzustand bereits eine virtuelle Welt und unterscheidet sich aus der Perspektive der entsprechenden Spielerin nur marginal von Computerspielen wie „Rogue“.⁸³

Aus diesem Grund halte ich es für notwendig, die Intentionen der Programmiererinnen und Designer für die Bestimmung eines Computerspiels miteinzubeziehen. Juul beschreibt in seinem neuen Buch, dass Computerspiele bereits als solche bezeichnet werden können, wenn sie im Kontext zu anderen Computerspielen entwickelt wurden und nennt dies in Anlehnung an die Kunst eine institutionelle Definition von Computerspielen.⁸⁴ Er hinterfragt damit grundsätzlich, wen es überhaupt interessiert, dass etwas als Computerspiel bezeichnet wird und ob dies nicht eher dazu führt, dass Werke ausgeschlossen werden. Wenn Excel dementsprechend im Kontext zu anderen Computerspielen entwickelt worden und als bestimmte Erfahrung definiert wäre, dann gäbe es vielleicht eine gewisse Rezeptionsorientierung, die Excel als Computerspiel zugänglich machen würde. Fehlt diese, dann handelt es sich lediglich um ein Programm auf einem Computer, das eine bestimmte eher produktive Funktion übernimmt. Die Intention zur Kommunikation, die generell für den künstlerischen Text wichtig ist, unterscheidet demnach das Computerspiel von anderen digitalen Anwendungen, die vordergründig dazu konzipiert wurden, bestimmte Aufgaben in Zusammenhang mit digitalen Informationen zu lösen.

Doch es gibt auch digitale Anwendungen, die auf die Rezeption von Erlebnissen und Nachrichten ausgerichtet sind. Soziale Netzwerke, mehrseitige Webseiten oder auch der Browser sind in gewisser Weise alle programmiert, um Erfahrungen zu präsentieren. Möglicherweise erschaffen sie damit ebenfalls eine virtuelle Welt. Hier besteht auch die Frage, inwiefern solche Webseiten nicht bereits bestimmte Regeln aufweisen, nach denen gehandelt werden kann. Aus einer Abgrenzung zu diesen Beispielen ergibt sich für Computerspiele ein mögliches weiteres Kriterium: Computerspiele müssen auf eine bestimmte intendierte Kommunikation eingeschränkt werden. Wenn die Kommunikation nicht eingeschränkt wird, dann handelt es sich um Kommunikationsplattformen, die dazu konzipiert sind, jegliche Kommunikation zu ermöglichen. Dies steht aber im Konflikt zu der bereits diskutierten von Lotman beschriebenen Strukturalität eines Textes, die darauf aufsetzt, dass künstlerische Texte eine bestimmte bedeutsame Zusammensetzung innerhalb einer künstlerischen Sprache besitzen. Kommunikationsplattformen sind jedoch vordergründig

⁸³ Toy/Wichman 1980, In „Rogue“ steuert man ASCII-Zeichen, die bestimmte Figuren repräsentieren, durch ein Verlies, kämpft gegen Monster und sucht nach einem Amulett. Das gesamte Spiel wird durch verschiedenfarbige Buchstaben und Sonderzeichen vor einem schwarzen Hintergrund dargestellt.

⁸⁴ Juul 2019, S. 224

Medien erster Ordnung und stellen damit eher eine Infrastruktur ohne konkret festgelegten Inhalt dar.⁸⁵

Mit diesen drei Abgrenzungen definiere ich Computerspiele damit als digitale, intendiert interaktive, auf eine konkrete Rezeption orientierte Anwendungen. Diese Zusammenstellung von Eigenschaften führt dazu, dass der Computer eine virtuelle Welt möglich macht, die eine prozedurale Rhetorik aufweist, die für eine Analyse entpackt werden kann. Aufgrund dieser rhetorischen Möglichkeiten bezeichne ich die durch ein Computerspiel entstehenden Welten nicht nur als virtuell, sondern auch als narrativ. Die Narrativität bezieht sich hier auf die Eigenschaft einer virtuellen Welt, ihre programmierte Form dazu zu nutzen, eine Veränderung zu kommunizieren.⁸⁶ Computerspiele sind dementsprechend nicht nur ein Experimentierfeld für verschiedene Handlungen⁸⁷, sondern sie erzählen bereits etwas dadurch, dass dieses Experimentierfeld auf eine bestimmte Weise programmiert wurde⁸⁸, um darüber bestimmte Rezeptionen wahrscheinlicher zu machen.⁸⁹

Im nächsten Kapitel beschäftige ich mich mit der bereits bei Ryan vorgestellten Frage, wie eine Geschichte durch die Interaktion der Spieler mit dem Programmcode des Computerspiels entstehen kann.⁹⁰ Zunächst beschreibe ich dafür, was eine Computerspielmechanik auszeichnet. Dann gehe ich näher darauf ein, was eine Erzählung ist, indem ich die Konzeption von Gérard Genette vorstelle und sie mit einer weiten Definition von Matías Martínez verbinde. Und abschließend versuche ich, zu klären, wie Computerspiele diese Verbindung in ihrer Programmierung aufgreifen und damit etwas Bestimmtes erzählen.

3.2 Mechaniken

Die Frage danach, was eine Computerspielmechanik auszeichnet, wurde bereits in der Einleitung dieser Arbeit kurz beantwortet und soll hier noch einmal aufgegriffen werden: Die Mechaniken eines Computerspiels beschreiben, wie die Regeln eines Spiels konkret von den Programmierern umgesetzt wurden.⁹¹ Dabei ist wichtig, dass sich der Begriff in

⁸⁵ Bigl 2016, S. 34

⁸⁶ In Anlehnung an Genette u. a. 2010, S. 183f

⁸⁷ Bigl 2016, S. 125

⁸⁸ Bogost 2007, S. 28ff

⁸⁹ Blankenfeld unterscheidet dahingehend drei Ansatzpunkte der Rhetorik von Computerspielen (Produktion/Wirkungsintention, Gegenstand/Ontologie und Rezeption/Kritik). Mein Ansatz konzentriert sich wahrscheinlich am ehesten auf die Wirkungsintention, konkreter noch auf die Analyse von Tropen, allerdings eher aus der Perspektive eines Spielers. (Scheuermann/Vidal 2017, S. 548)

⁹⁰ Ryan 2006, S. 201

⁹¹ Vgl. Brathwaite/Schreiber 2009, S. 28

Anlehnung an Fiedler⁹² sowohl auf den Programmcode als auch auf die Repräsentation in der Spielwelt beziehen kann. Als Beispiel wurde die Sprungmechanik von Mario aus „Super Mario Bros.“⁹³ erwähnt. Diese Mechanik besitzt eine operative Ebene, weil sie im Code des Spiels auf eine bestimmte Weise programmiert sein muss, damit sie im Spiel vorhanden sein kann. Sie besitzt aber auch eine performative Ebene, weil sie für den Spieler durch die Steuerung und durch die Repräsentation im Spiel erfahrbar ist. Der Spieler versteht nach einiger Zeit zum Beispiel, dass durch das längere Drücken einer Schaltfläche Mario auf dem Bildschirm höher springen kann. Nach der Formulierung der Computerspieldefinition aus dem letzten Kapitel lässt dieser Zusammenhang von operativer und performativer Ebene den Schluss zu, dass die Veränderung der operativen Ebene zu einer Änderung der intendierten interaktiven Möglichkeiten und damit zu einer Änderung der Rhetorik auf der performativen Ebene führt.⁹⁴ Wenn allerdings die möglichen Spielentscheidungen durch die Programmierung beeinflusst werden, dann verändern sich auch die möglichen erzählten Geschichten, die auf Basis der möglichen Entscheidungen entstehen. Dies führt dazu, dass Computerspielmechaniken einen direkten Einfluss auf die erzählte Geschichte des Computerspiels besitzen, da die Mechaniken die Welt bestimmen, in der die Geschichte stattfindet.

Auch wenn es diese Herleitung erlaubt, Computerspielen die Fähigkeit zuzugestehen, Geschichten zu ermöglichen, ist damit noch nicht vollständig geklärt, inwiefern Computerspiele eine *eigene* Möglichkeit besitzen können, um damit etwas zu erzählen. Vielleicht hat die Verbindung von Mechaniken und Entscheidungen nur einen oberflächlichen Einfluss auf die Erzählung, da diese lediglich durch eine Veränderung der gesamten Welt eintritt. Hier ist dementsprechend eine Verbindung des Begriffs der Erzählung oder der erzählerischen Mittel mit dem der Computerspielmechanik notwendig, um deutlich zu machen, dass Mechaniken eine Form der Erzählung sein können, die in anderen Medien nicht vorhanden ist. Allerdings muss zunächst einmal bestimmt werden, was als eine Erzählung gelten kann.

Gérard Genette definiert eine Erzählung (französisch „*récit*“) vordergründig als aussagefähige, mediale Verbindung zwischen einer Geschichte (dem narrativen Inhalt, französisch „*histoire*“) und der Narration (dem Akt des Erzählens und die reale beziehungsweise

⁹² Fiedler 2016

⁹³ Nintendo 1985

⁹⁴ Bogost 2007, S. 28ff

fiktive Situation, in der dieser erfolgt).⁹⁵ Diese Definition ist zwar auf den natürlichsprachlichen schriftlichen Text ausgerichtet, aber macht die angesprochene Unterscheidung nicht weniger wirksam. Matías Martínez spricht daraufhin von einer Erzählung in einem weiten Sinn, „wenn eine Geschichte dargestellt wird – unabhängig von den materiellen und semiotischen Modi der Darstellung.“⁹⁶ Eine Geschichte ist wiederum für Genette immer dann vorhanden, wenn eine Veränderung dargestellt wird:

„Für mich liegt, sobald es auch nur eine einzige Handlung oder ein einziges Ereignis gibt, eine Geschichte vor, denn damit gibt es bereits eine Veränderung, einen Übergang vom Vorher zum Nachher.“⁹⁷

Mit dieser Definition kann von einer Erzählung gesprochen werden, sobald eine Veränderung in einem Medium dargestellt wird. Damit lässt sich die Erzählung von Modi abgrenzen, die vordergründig einen Zustand darstellen (zum Beispiel Beschreibungen, Landschaftsgemälde oder Raumkunst). In diesem Fall lassen sich Computerspiele erzählwissenschaftlich untersuchen, um zu überprüfen, inwiefern eine bestimmte Veränderung durch das Computerspiel beschrieben wird. Eine solche Definition der Erzählung als Darstellung oder Beschreibung von Ereignissen ist zum Beispiel auch bei Astrid Ensslin gegeben⁹⁸, die sich unter anderem mit der Frage beschäftigt, wie Computerspiele gewisse textuelle Makrostrukturen bilden.

Am Anfang des zweiten Kapitels bin ich darauf eingegangen, dass die Beziehung zwischen dem Spielen und natürlichsprachlichen Texten einen Einfluss auf das generelle Computerspielverständnis besitzt, ohne weiter darauf einzugehen. Das möchte ich an dieser Stelle nachholen. Genettes Definition einer Geschichte als Übergang vom Vorher zum Nachher ist vor allem für Computerspiele wichtig, die keine offensichtliche Entwicklung von Charakteren oder eine ausreichend beschriebene fiktive Welt besitzen, sondern eine konkrete Geschichte darüber erzählen, wie Veränderungen durch den Spieler ausgelöst werden. Abstrakte Spiele wie „Tetris“⁹⁹ oder „Beat Saber“¹⁰⁰ bieten in dieser Hinsicht keine Ansatzpunkte für eine Figurenanalyse, aber sie machen deutlich, wie eine Spielerin das Voranschreiten innerhalb einer Welt über ihre eigenen Handlungen möglich macht.

⁹⁵ Genette u. a. 2010, S. 12f

⁹⁶ Martínez 2011, S. 2; Martínez bestimmt diese Eigenschaft auch als Minimaleigenschaft des Erzählens. (Martínez 2011, S. 11)

⁹⁷ Genette u. a. 2010, S. 183

⁹⁸ Ensslin 2012, S. 143; Ensslin konzentriert sich ebenfalls auf die Textualität des Computerspiels, hat aber einen größeren Fokus auf die quantitative Sprachforschung und die Diskursanalyse.

⁹⁹ Pajitnov 1984

¹⁰⁰ Beat Games 2019

Es entstehen durch bestimmte vom Spiel herbeigeführte Situationen Spannungsmomente, die wiederum in ihrer zeitlichen und räumlichen Bedeutung analysiert werden können. Ein Computerspiel muss deshalb keinen konkreten Ablauf von Handlungen besitzen, sondern kann so betrachtet werden, dass die Ereignisse und damit die Geschichte durch das Spielen des Spiels selbst produziert werden.¹⁰¹

Im Gegensatz dazu steht die Entwicklung von charakterorientierten Erzählungen. Noah Caldwell-Gervais macht eine frühe Entwicklung anhand regelbasierter Sportveranstaltungen deutlich.¹⁰² Diese besitzen erzählerische Elemente, da sie eine Chance auf einen Misserfolg besitzen, der wiederum eine Spannung hervorrufen kann. In dieser Hinsicht werden Figuren (Sportler) und Ereignisabläufe (Leistungen) besonders hervorgehoben, um ihre Handlungen und Errungenschaften zu würdigen. Diese erzählerischen Elemente von Sportereignissen sind dabei mindestens schon seit der Antike Bestandteil des menschlichen Erzählens.¹⁰³

In diesem Zusammenhang ist es ebenfalls wichtig, noch einmal auf das Pen-&-Paper-Rollenspiel „Dungeons & Dragons“¹⁰⁴ einzugehen, das als Ursprung für Crowthers „Colossal Cave Adventure“¹⁰⁵ gilt. Was „Dungeons & Dragons“ beigesteuert hat und was als Einfluss auf die nachfolgenden Computerspiele wichtig wurde, ist die Konzentration auf das gemeinsame Geschichtenerzählen, das auf bestimmte Regeln zurückgeführt werden kann.¹⁰⁶ In Pen-&-Paper-Rollenspielen gibt es die Aufteilung in Spieler und „Dungeon Master“ (DM). Die Spieler besitzen einzelne Charaktere in der Spielwelt und sind diejenigen, die durch regelgeleitete Handlungen den Ablauf der Geschichte bestimmen. Der „Dungeon Master“ wiederum organisiert und leitet das Spielgeschehen, indem er als Repräsentation der Spielwelt die Spieler mit Situationen konfrontiert, auf die sie eingehen können. Gleichzeitig entscheidet er aber auch darüber, ob eine Spielfigur zu den Aktionen fähig ist, zu denen sie eine Spielerin anleitet. Aus dieser Zusammenarbeit heraus entwickelt sich eine gemeinsam erzählte Geschichte, die nur durch die Vorstellungskraft der Spieler und die grundlegenden Entscheidungen des „Dungeon Masters“ eingeschränkt ist. Theoretisch ist es dabei sogar möglich, ohne Regelwerk zu spielen. Das Regelwerk dient vielmehr dazu, eine gemeinsame und eher unabhängige Basis für bestimmte Situationen beim Geschichtenerzählen zu schaffen. So wird der Erfolg von Handlungen in den meisten

¹⁰¹ Ryan 2006, S. 188f; Ryan reagiert mit diesem Argument auf Gonzalo Frascas Simulationsargument.

¹⁰² Caldwell-Gervais 2015, 02:29

¹⁰³ „Sport und Spiele in der Antike“ 2020

¹⁰⁴ Gyax/Arneson 1974

¹⁰⁵ Crowther 1975

¹⁰⁶ Caldwell-Gervais 2015, 13:09

Pen-&-Paper-Rollenspielen darüber bestimmt, ob ein Würfel eine bestimmte Zahl erreicht hat oder nicht. Caldwell-Gervais argumentiert dafür, dass Computerspiele auf narrativer Ebene versuchen, dieser Offenheit des gemeinsamen Geschichtenerzählens nachzueifern¹⁰⁷, wobei die Rolle des „Dungeon Masters“ vom Computerspiel und seinen Mechaniken übernommen wird. Die Spielerin wird somit in die Lage versetzt, ohne andere Menschen eine ähnliche Erfahrung wie „Dungeons & Dragons“ erleben zu können. Die Computerspielmechaniken bestimmen als Ersatz für den „Dungeon Master“ dementsprechend die Art und Weise, wie das Spiel selbst seine Situationen erzählen kann. Ist eine Kampfsituation zum Beispiel spannend, weil die Mechaniken es nicht zulassen, diese für Überlegungen anzuhalten, oder ist sie taktisch, weil jede Strategie vorher festgelegt werden musste, bevor ein Kampf überhaupt stattfindet? In jedem Fall entscheidet die vom Spielentwickler programmierte Mechanik darüber, was passiert. Simon Egenfeldt Nielsen, Jonas Heide Smith und Susana Pajares Tosca fassen diesen Aspekt folgendermaßen zusammen:

„The key to a successful mechanics is to make players feel that they are contributing to creating a plot; the most successful narrative experiences happen in games where our actions have noticeable plot consequences.“¹⁰⁸

Computerspiele profitieren dabei von der Tatsache, dass Mechaniken als Code- und Sprachelemente nicht auf ein bestimmtes Computerspiel begrenzt bleiben, sondern referenziert, wiederverwendet und weiterentwickelt werden können. Computerspielmechaniken können damit als Beispiele für die intertextuellen Eigenschaften eines Computerspiels herangezogen werden, da sie über ihre Eigenschaften für andere Computerspielproduktionen zugänglich werden. Die Sprungmechanik und Ästhetik von Mario aus den verschiedenen Super-Mario-Spielen zeigt dabei eine Vielfalt, die viele andere Jump-‘n’-Runs mitbeeinflusst hat.¹⁰⁹ Das Springen wird dabei zu einem Verb, das auf verschiedenste Weise in den unterschiedlichen Spielsituationen genutzt werden kann.¹¹⁰ Dies führt so weit, dass sich wie bei „Colossal Cave Adventure“¹¹¹ ein ganzes Spielgenre um die Mechanik der Texteingabe bildet. Computerspielmechaniken sind damit ein wesentlicher Aspekt bei der Untersuchung einer künstlerischen Sprache des Computerspiels, weil sie die intendierten Ent-

¹⁰⁷ Caldwell-Gervais 2015, 14:37

¹⁰⁸ Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca 2008

¹⁰⁹ [game array] 2016

¹¹⁰ Brown 2017

¹¹¹ Crowther 1975

scheidungen und damit die Handlungen des Spielers beeinflussen. Aus diesem Grund können sie als erzählerische Mittel bezeichnet werden. Obwohl analoge Spiele ebenfalls Mechaniken als erzählerische Mittel besitzen, sind diese nicht endgültig an eine Programmierung gebunden, sondern werden von den Spielerinnen und Spielern während des Spielens neu verhandelt.¹¹² Dieser Unterschied führt dazu, dass Computerspielmechaniken beziehungsweise ihre intendierte Interaktivität in anderen Medien nicht reproduziert werden können.

Ein Beispiel für die Untersuchung der intertextuellen Beziehungen von Computerspielmechaniken liefert unter anderem Christopher Franklin anhand einer Analyse von „Star Wars Jedi: Fallen Order“¹¹³. Darin beschreibt er, wie das Spiel verschiedene Mechaniken von „Uncharted“¹¹⁴ über „Prince of Persia“¹¹⁵ und „Metroid“¹¹⁶ bis hin zu „Dark Souls“¹¹⁷ miteinander verbindet, um eine bestimmte Mischung verschiedener Stile zu erreichen. Im Gegensatz dazu nutzen Computerspiele wie beispielsweise „The Beginner’s Guide“ Mechaniken vor allem dazu, um die Grenzen des Mediums auszureizen und zur Diskussion darüber beizutragen, was ein Computerspiel überhaupt erzählen kann. Im nachfolgenden Kapitel möchte ich deshalb erkunden, wie „The Beginner’s Guide“ vorgeht, um dieses Ziel zu erreichen. Dafür spreche ich zunächst darüber, wie verschiedene Ideen innerhalb des Spiels vorgestellt werden und welche erzählerische Funktion diese einnehmen (4.1 „Die Grenzen der Interpretation“). Danach stelle ich Mechaniken vor, die das Spiel nutzt, um sich selbst und andere Spiele zu hinterfragen (4.2 „Dekonstruktion durch Computerspielmechaniken“). Und abschließend untersuche ich die Beziehung der beiden zentralen Figuren, Coda und Davey, und gehe näher darauf ein, wie diese Beziehung durch den Gebrauch von Mechaniken geprägt ist (4.3 „Die Figuren Coda und Davey“).

4. Erzählerische Untersuchung von Davey Wredens „The Beginner’s Guide“

„The Beginner’s Guide“ ist ein Computerspiel, das seine Mechaniken dazu nutzt, um eine bestimmte Geschichte zu erzählen, die in einem anderen Medium nicht umgesetzt werden

¹¹² Juul 2005, S. 37f

¹¹³ Franklin 2020, 08:19 und Respawn Entertainment 2019

¹¹⁴ Naughty Dog 2017

¹¹⁵ Ubisoft 2018

¹¹⁶ Nintendo 2017

¹¹⁷ FromSoftware 2011

könnte. Dabei stellt es in einem zunächst dokumentarischen Stil verschiedene Computerspiele und Computerspielfragmente vor, indem es sie vollständig in die eigene narrative Welt integriert. Die Spielerin kann diese Fragmente räumlich erkunden, während der Designer des Spiels, Davey Wreden, als Erzählfigur auftritt und mögliche Interpretationsansätze präsentiert. Davey Wreden ist damit sowohl die Bezeichnung für den Namen des Autors, als auch der Name des intradiegetischen intern fokalierten Erzählers, da Wreden sich mit seiner eigenen Stimme vorstellt und zumindest am Anfang so handelt, als wären Autor und Erzähler identisch. Um Missverständnisse zu vermeiden, bezeichne ich Wredens Erzählfigur als „Davey“ und ihn in seiner Autorfunktion als „Davey Wreden“ oder abgekürzt „Wreden“. Im Spiel spricht Davey mit dem Spieler darüber, dass er die Computerspiele seines Freundes, Coda, vorstellen möchte, weil diese ihn selbst inspiriert haben und er sie als guten Ansatzpunkt für eigene kreative Arbeiten betrachtet. Im späteren Verlauf der Geschichte findet die Spielerin jedoch heraus, dass die Präsentation eher als Provokation gedacht ist, um eine Reaktion von Coda herbeizuführen, der die Beziehung zu Davey abgebrochen hat, weil dieser seine Spiele ohne seine Erlaubnis modifiziert und anderen Menschen gezeigt hat. Am Ende des Spiels reflektiert Davey darüber, ob er dafür verantwortlich ist, dass die Beziehung gescheitert ist, und lässt den Spieler die letzte Welt allein erkunden.

„The Beginner’s Guide“ bietet eine Vielzahl von Aspekten, die näher untersucht werden können. Für diese Arbeit habe ich mich jedoch dazu entschieden, vor allem die für mich am stärksten hervorstechenden erzählerischen Elemente zu analysieren, da mich besonders interessiert, wie Computerspiele etwas auf eine bestimmte Weise ausdrücken können. Als erstes möchte ich mir deshalb anschauen, wie das Spiel mit der Frage von Fiktionalität und Interpretationsmöglichkeit umgeht. Davey ist die einzige sprechende Figur, der man in der Welt begegnet. Doch die Frage besteht, ab welchem Moment die Spielerin anfängt, daran zu zweifeln, was Davey wirklich über die Spiele sagen kann (4.1 „Die Grenzen der Interpretation“). Als nächstes schaue ich mir konkret die Computerspielmechaniken in „The Beginner’s Guide“ an, die dazu verwendet werden, kritisch über andere Mechaniken nachzudenken. Dafür orientiere ich mich besonders an der Dekonstruktion, um stärker darauf einzugehen, wie diese Mechaniken durch ihre Verwendung im Spiel ihren eigenen Sinn hinterfragen (4.2 „Dekonstruktion durch Computerspielmechaniken“). Gerade dieser Bereich bespricht, wie Computerspiele dazu in der Lage sind, textuelle Eigenschaften zu nutzen, um Aussagen über andere Computerspiele treffen zu können. Abschließend bespreche ich verschiedene Interpretationsmöglichkeiten für die zentralen Figuren der Erzählung, Coda und Davey. Dabei versuche ich, besonders darauf einzugehen, was diese

Beziehung für Davey bedeutet und wie sich Davey über Coda äußert (4.3 „Die Figuren Coda und Davey“). Für diese Untersuchung wurde die englische Version des Spiels genutzt, um den Beschreibungen im Original zu folgen und ohne auf Übersetzungsschwierigkeiten eingehen zu müssen.

4.1 Die Grenzen der Interpretation

Wenn im Hauptmenü von „The Beginner’s Guide“ eine neue Partie des Spiels gestartet wird („Begin the Game“), blendet das Spiel auf einen weißen Hintergrund über. Dies ist bemerkenswert, weil das Spiel für seine sonstigen Ladesequenzen überall einen das Spiel und den Ton unterbrechenden schwarzen Ladebildschirm benutzt. Blenden werden vordergründig dazu benutzt, den inhaltlichen Wechsel für den Zuschauer sichtbar zu machen und die Aufmerksamkeit auf diesen zu lenken. Aus diesem Grund erscheint es so, dass dieser nicht zu schnelle Übergang, bei dem auch nicht der Ton unterbrochen wird, vor allem dazu dient, die Spielerin behutsam darauf hinzuweisen, dass eine Grenze überschritten wird und sie sich darauf einstellen muss, dass das Computerspiel anfängt. Der weiße Hintergrund kann wie auch später bei den Anfängen in „Down“ oder „Island“ mit einer weißen Leinwand verglichen werden, die im Kontrast zum Inhalt steht und darauf wartet, von Davey und dem Spiel gefüllt zu werden. Diese vollkommen weiße Anzeige ist dabei sowohl der Anfang des Spiels als auch ein Übergangsbereich für die nachfolgenden Inhalte. Computerspiele besitzen verschiedene Möglichkeiten, diesen Übergang zu gestalten. Einige Spiele verzichten zum Beispiel ganz auf ihn und beginnen sofort mit dem Inhalt.¹¹⁸ Andere Spiele hingegen ermöglichen vor dem eigentlichen Inhalt noch eine Charaktererstellung¹¹⁹ oder ein Spiel vor dem Spiel¹²⁰. In jedem Fall wird jedoch von Computerspielen individuell bestimmt, wie der Anfang des Inhalts gekennzeichnet wird, da es keine vordefinierte Herangehensweise gibt. „The Beginner’s Guide“ bleibt bei dieser An-

¹¹⁸ Das Spiel „Transistor“ (Supergiant Games 2014) startet sofort mit dem Inhalt, indem eine kurze Zwischensequenz gezeigt und danach sofort die Hauptfigur im Spiel bewegt wird. „Black & White“ (Lionhead Studios 2001) beginnt ebenfalls sofort mit dem Spielinhalt.

¹¹⁹ Die meisten klassischen Rollen- und Actionrollenspiele besitzen eine Charaktererstellung im Design des Hauptmenüs, bei denen Fähigkeiten und Aussehen bestimmt werden, bevor der Spielinhalt beginnt. Bei Bethesda-Spielen („Skyrim“, „Fallout“) wird die Charaktererstellung wiederum häufig in den Inhalt integriert.

¹²⁰ Das Spiel „Firewatch“ (Campo Santo 2016) beginnt mit einer der Hyperfiktionalen ähnlichen Entscheidungsauswahl, in der die Hintergrundgeschichte des Spielinhalts festgelegt wird.

gelegenheit hauptsächlich konventionell, da das Programm mit einem Logo des Entwicklerstudios startet und dann in ein für die Engine¹²¹ übliches Hauptmenü wechselt, in dem Einstellungen vorgenommen werden können, bevor die Spielerin anschließend selbst darüber entscheidet, wann eine einzelne Spielpartie beginnt. Doch mit dieser Beschreibung gibt es grundsätzlich ein Problem: Indem eine Trennung zwischen Menüs oder genereller Vor- oder Nebeninhalten und dem „eigentlichen“ Inhalt eines Spiels impliziert wird, schließt sich die nicht leicht zu beantwortende Frage an, was die beiden voneinander unterscheidet.

„The Beginner’s Guide“ ist in dieser Hinsicht besonders interessant, weil das Spiel grundsätzlich daraus besteht, verschiedene Spiele beziehungsweise Spielfragmente vorzustellen und die Spielerin in diese hineinzusetzen. Das führt dazu, dass die Blende auf den weißen Hintergrund möglicherweise gar keinen eigenen Spielinhalt darstellt, sondern einen weiteren Vorinhalt, bei dem lediglich über das Spiel informiert wird. Das wird dadurch gestützt, dass zunächst ein Hinweis für den Ton und danach Steuerungsinformationen für das Spiel eingeblendet werden, bevor eine erwartungssteigernde Pause schließlich zum ersten Auftritt der Narration von Davey überleitet. Seine Stimme begrüßt dann den Spieler mit einem „Hi there, thank you very much for playing The Beginner’s Guide.“ Und dieser erste Satz ist für das Spiel sehr wichtig, denn der Spielerin wird ab diesem Moment bewusst, dass sie nicht wie üblich einfach die Steuerung über eine Spielfigur übernimmt, sondern dass sie als Person in einem Gespräch direkt angesprochen wird. Ähnlich wie in Italo Calvinos „Wenn ein Reisender in einer Winternacht“¹²² referenziert sich damit das Spiel selbst und erschwert es, zu bestimmen, ob es sich bei dem Satz um den Anfang des Inhalts oder immer noch um einen Vorinhalt handelt.

In den Erzählwissenschaften wird der Unterschied zwischen Inhalt und Vorinhalt über die Frage von Text und Paratext aufgegriffen. Nach Genette umfasst der Paratext all jene Elemente, die einen Haupttext begleiten und zugänglich machen: Titel, Autorenname, Vorwort, Illustrationen. „Der Paratext ist also jenes Beiwerk, durch das ein Text zum Buch wird und als solches vor die Leser und, allgemeiner, vor die Öffentlichkeit tritt.“¹²³ Genette

¹²¹ Eine Engine ist die Programmiervorlage eines Computerspiels. Sie legt dabei vor allem fest, wie ein einzelnes Spiel mit der Ausstattung des Computers und den Dateien auf dem Computer kommuniziert. Weiterhin werden grundlegende Funktionen wie Physik der Spielwelt, Animationen der Spielcharaktere oder Steuerungsoptionen vorgegeben, sodass diese wiederverwendet werden können. „The Beginner’s Guide“ nutzt die Source-Engine.

¹²² Calvinos Roman beginnt mit folgenden Worten: „Du schickst dich an, den neuen Roman *Wenn ein Reisender in einer Winternacht* von Italo Calvino zu lesen. Entspanne dich. Sammle dich. Schieb jeden anderen Gedanken beiseite.“ (Calvino/Kroeber 1985)

¹²³ Genette/Hornig/Weinrich 1989, S. 10

weist dabei ebenfalls darauf hin, dass eine Unsicherheit darüber bestehen kann, ob sie dem Text zuzurechnen sind oder nicht. Er bespricht sie deshalb als „Zone des Übergangs“¹²⁴ zwischen Text und Nicht-Text. Calvins Roman zeigt allerdings auf, dass diese Übergangszone auch bis in den Haupttext hineinreichen kann, was dazu führt, dass die Frage des Anfangs von einer Setzung des Interpretierenden abhängig wird. Dasselbe gilt für Computerspiele. Beginnen sie, wenn das Programm auf dem Computer gestartet wird und müssen sie ab diesem Zeitpunkt analysiert werden, oder beginnen sie, wenn die Spielerin eine neue Partie startet, oder beginnen sie erst, wenn der Inhalt vollständig vorgestellt wurde und die spielentscheidenden Mechaniken für die Spielerin zugänglich werden? Diese Frage lässt sich nicht abschließend beantworten und muss von Text zu Text neu verhandelt werden. Bei „The Beginner’s Guide“ scheint es zunächst einmal jedoch so zu sein, dass der Inhalt zumindest konventionell nach dem Starten einer Partie im Hauptmenü beginnt. Doch um diese Frage ausführlich klären zu können, muss noch ein damit zusammenhängendes Problem betrachtet werden.

In den Erzählwissenschaften gibt es das Konzept der Erzählebene.¹²⁵ Erzählebenen werden darüber bestimmt, dass Erzählinstanzen in einer bereits laufenden Narration auftauchen und in dieser anfangen, eigene Geschichten zu erzählen. Wenn dies geschieht, erhöht sich die Erzählebene für die von diesen Erzählinstanzen erzählte Geschichte. Und wenn dann die Geschichte in der Geschichte abgeschlossen wird, kehrt die Erzählung zu der nächstniedrigeren Erzählebene zurück und setzt diese fort. Dieses Konzept hilft dabei, komplexe Erzählstrukturen zumindest als Hierarchien besser zugänglich zu machen. Bei Computerspielen ist es jedoch so, dass Erzählungen in unterschiedlichen Darstellungsweisen existieren, was es verkompliziert, die Grenzen der verschiedenen Erzählebenen zu bestimmen, da die Reihenfolge der Erzählinstanzen nicht unbedingt klar ist. Dasselbe Problem lässt sich auch in Filmen beobachten. Wenn zum Beispiel ein Film eine Landschaft zeigt und eine Stimme etwas über diese Landschaft erzählt, dann kann gefragt werden, ob sich die beiden Erzählinstanzen (Stimme und die Visualisierung der Landschaft) auf derselben oder auf unterschiedlichen Erzählebenen befinden. Eine Antwort auf diese Frage ist für die Bestimmung der Erzählebenen zwingend notwendig, sodass das Modell bei Medien, die mehrere Erzählverfahren einsetzen, zu Problemen führen kann. Trotz dieser Probleme ist das Modell für „The Beginner’s Guide“ hilfreich, denn mit ihm können die

¹²⁴ Genette/Hornig/Weinrich 1989, S. 10

¹²⁵ Genette u. a. 2010, S. 147ff

verschiedenen Erzählstrukturen der Spielfragmente besser von den Vorinhalten und Davveys Kommentaren abgegrenzt werden. „The Beginner’s Guide“ ist damit ein gutes Beispiel für die Möglichkeit, andere Spiele vollständig in sich aufzunehmen und diese wiederum auf unterschiedlichen Erzählebenen untersuchen zu können.

Das Konzept der Erzählebene ist in diesem Fall eng mit dem Konzept der Metalepse verbunden. Eine Metalepse bezeichnet die Möglichkeit, die Grenzen verschiedener Erzählebenen zu ignorieren oder zu vermischen.¹²⁶ Dies kann zum Beispiel geschehen, wenn eine Erzählerin in einen Dialog mit einer ihrer Figuren gerät. Die Metalepse ist in diesem Fall ein Mittel, um verschiedene Charakterebenen außer Kraft zu setzen. Ryan hebt in diesem Zusammenhang hervor, dass Computerspiele in besonderer Weise dazu in der Lage sind, Metalepsen einzusetzen und Erzählebenen miteinander zu verbinden:

„Computer games offer a particularly favorable environment for metalepsis: as programs that produce fictional worlds, they can play with the levels of world and code; as worlds that invite the player to play the role of a character, they can exploit the contrast between the player’s real and fictional identities; and as fictional worlds, they can resort to many of the metaleptic tricks of standard literary fiction.“¹²⁷

Für „The Beginner’s Guide“ ist die Metalepse jedoch noch auf eine andere Weise wichtig. Das Spiel besitzt, wie bereits beschrieben, ein Startmenü als Vorinhalt, mit dem interagiert werden muss, um beispielsweise zu einer unterbrochenen Spielsitzung zurückzukehren oder eine neue Partie zu starten. Darüber hinaus besitzt es eine Oberfläche als Nebeninhalt, die über die Kameraperspektive des Computerspiels gelegt wird, um dem realen Spieler Informationen über den aktuellen Spielstatus zu geben (zum Beispiel Untertitel). Diese Oberflächen befinden sich dann auf einer oder mehreren Ebenen¹²⁸, die sich allerdings eher außerhalb der Erzählebenen befinden, da sie vordergründig eine Zugänglichkeit zum Text ermöglichen. In diesem Zusammenhang besteht eine weitere Frage darin, ob eine Ebene, wie es Ryan bereits andeutet, vielleicht mit dem bereits erwähnten Weltbegriff oder mit der Diegese (in Anlehnung an den Film¹²⁹) gleichgesetzt werden kann. In diesem

¹²⁶ Ryan 2006, S. 204ff

¹²⁷ Ryan 2006, S. 224

¹²⁸ Es kann zwischen Menü- und Spieloberflächen unterschieden werden, da erstere keinen Einfluss auf die Erzählung besitzen müssen, während zweitere sehr relevant für alle möglichen Entscheidungen im Spiel sind.

¹²⁹ Étienne Souriau beschreibt sein Konzept eines Filmuniversums, der Diegese, 1950 im Rahmen einer von ihm gehaltenen Vorlesung (Souriau/Kirsten 1997).

Fall würde eine durch ein Computerspiel beschriebene Welt, die in sich selbst „Schach“ implementiert hat, die erste Ebene darstellen, während das Schachspiel mit dessen Welt die zweite Ebene darstellt. In diesem Fall sind Erzählebenen zweigeteilt und die Oberflächen (Untertitel, Lebenspunktanzeige, Menüs) werden damit sowohl zum Teil des nicht-diegetischen Bereichs einer Erzählebene als auch zum Teil des diegetischen Bereichs der darüber liegenden Erzählebene des jeweiligen Spiels zugerechnet. Bei dieser Art der Einteilung von Erzählebenen ergeben sich gewisse Vorteile für die Frage danach, wie das Problem der Reihenfolge der Darstellungen aufgeklärt werden kann, da in diesem Fall nicht die Erzählerin die Grundlage für die Erzählebene darstellt, sondern die vorgestellte Welt. Andererseits ergeben sich daraus wiederum Probleme in Bezug auf die Überlappung von mehreren Welten, die dadurch nicht sichtbar sind.

Grundsätzlich ist also nicht geklärt, wie mit den Oberflächen als Vorinhalten, Nebeninhalten oder eigentlichen Inhalten erzähltheoretisch verfahren werden soll. „The Beginner’s Guide“ erweckt über die Gestaltung des Menüs und den Umgang mit den Spieloberflächen zwar den Eindruck, dass diese Elemente als Übergangsstrukturen und nicht als Bestandteil des Haupttextes zu betrachten sind, aber dennoch ergibt sich die grundsätzliche Frage, ob Oberflächen nicht doch als eigenständige Erzählebene aufgefasst werden sollten, weil sie eigene Entscheidungen (zum Beispiel über das Starten oder Organisieren des Spiels) ermöglichen. Das würde dann wiederum dazu führen, dass Daveys Gespräch mit dem Spieler auf eine zweite Erzählebene verschoben wird, da Davey erst eingeführt wird, nachdem eine Partie des Spiels gestartet wurde.

Auch wenn ich selbst längere Zeit anderer Meinung gewesen bin, spreche ich mich bei „The Beginner’s Guide“ für eben diese Herangehensweise, also für die Anerkennung des Menüs als Erzählebene, aus. Das hat damit zu tun, dass ich aufgrund eines Kommentars¹³⁰ darauf aufmerksam gemacht wurde, dass einem das Spiel die Möglichkeit bietet, in den Optionen Daveys Kommentare vollständig auszustellen. Dies führt dazu, dass die Spielfragmente so gespielt werden können, wie sie möglicherweise vom fiktiven Coda intendiert wurden, ohne dass Davey Änderungen an ihnen vornehmen kann. Aufgrund dieser Einstellung im Menü wird Davey zu einem vollkommen optionalen Bestandteil des Spiels. Dies führt dazu, dass entweder von zwei verschiedenen Versionen von „The Beginner’s Guide“ gesprochen werden kann, eine mit und eine ohne Daveys Kommentare.¹³¹ Oder es wird davon ausgegangen, dass „The Beginner’s Guide“ bereits im Menü Entscheidungen

¹³⁰ „R/Beginnersguide - *spoilers* Turn off the Narrator“ 2020

¹³¹ Murray beschreibt diese Sichtweise als

ermöglicht, die zu unterschiedlichen Geschichten führen. In dieser Arbeit argumentiere ich für diese zweite Variante und bezeichne die Menüs aus diesem Grund als *Vordergrundebene*, da sie als Erzählebene als erstes für die Spielerin zugänglich und sichtbar sind. Auch wenn die Standardeinstellung des Spiels darin besteht, Daveys Kommentare anzuhören, so ist für mich vor allem die Möglichkeit ausschlaggebend, sich für oder gegen sie entscheiden zu können, um das Menü als Bestandteil der Gesamterzählung und damit des Haupttextes zu betrachten. Dies mag merkwürdig erscheinen, weil ich zuvor davon gesprochen habe, dass das Menü eher als Vorinhalt betrachtet werden sollte. Ich halte diese Entscheidung aber dennoch für gerechtfertigt, weil die Einstellung im Menü geschichtsentscheidende Veränderungen an der gesamten Handlung vornimmt. Dennoch gehe ich in den weiteren Untersuchungen davon aus, dass die Geschichte *mit* Daveys Kommentaren die intendierte Spielweise von „The Beginner’s Guide“ darstellt.

Mit dem weißen Hintergrund und dem ersten Satz des Spiels wird dementsprechend die zweite Erzählebene eingeführt. Davey tritt darin als intradiegetischer Erzähler auf, der sich darüber bewusst ist, dass die Kommunikation gerade durch ein Computerspiel erfolgt. An dieser Stelle ergibt sich allerdings ein weiteres Problem für die Bestimmung der Erzählstruktur: Es lässt sich nicht mit Sicherheit feststellen, inwiefern Daveys Stimme sich darüber bewusst ist, dass sie ein Bestandteil des Spiels ist. Obwohl die Stimme auf die Handlungen des Spielers eingeht und auch auf das Spiel verweist, geht zu keinem Zeitpunkt klar hervor, was die Stimme über ihre Position im Spiel denkt. Weiterhin muss bei den Selbstreferenzen nicht unbedingt das Spiel gemeint sein, das der reale Spieler spielt, sondern es könnte auch die von Davey zusammengestellte Kollektion von Spielfragmenten gemeint sein. Möglicherweise geht Davey dementsprechend selbst nicht davon aus, dass sich seine Stimme gerade im Spiel befindet, da er zum Beispiel am Ende davon spricht, dass er weggehen muss: „I think I need to go.“¹³² Außerdem wäre sein Gefühlsausbruch am Ende des Spiels ansonsten als eine bewusst gespielte Szene anzusehen, was im starken Kontrast zu seinem bisherigen Auftreten, seinen gesetzten Zielen in „Intro“, seinen Zweifeln, seiner generellen Emotionalität, zur Entwicklung der Situation in „Tower“ und der gesamten Aussage des Spiels aufzufassen wäre. Dennoch ist es nicht auszuschließen, dass Davey die Kommentare in diesen Situationen als ehrlichen Gefühlsausbruch, als ehrliches Eingeständnis und als Entschuldigung betrachtet und sie deshalb so belassen hat. Diese Argumentation erscheint aber vor allem deshalb unwahrscheinlich, weil sie darauf setzt, dass Daveys Kommentare und Anpassungen der Spielwelt im selben Moment stattfinden

¹³² The Beginner’s Guide: „Epilogue“

könnten. Um allerdings einen solchen Effekt zu erzielen, müsste vorher bereits alles fertig programmiert worden sein, was seine Narration grundsätzlich eher als ein Schauspiel erscheinen lässt, da ihm für diese bewusst sein musste, was programmiertechnisch möglich ist. Wreden erzeugt über Davey aber eher den Eindruck einer allmächtigen Erzählinstanz, da Davey darüber entscheidet, wann eine Geschichte auserzählt wurde, wann bestimmte Veränderungen vorgenommen werden müssen und wann er den Spieler zum nächsten Abschnitt bewegt. Dies erzeugt beim Spieler die Illusion, dass Davey gerade bei ihm ist und in diesem Moment diese Aktionen umsetzt. Das ist jedoch nicht der Fall. Jeder Level musste für jede dargestellte Interaktion zwischen Davey und dem Spieler vorbereitet werden. Wenn Wreden aber mit seiner Erzählinstanz die Illusion erzeugen möchte, dass die Figur gerade in diesem Moment anwesend ist und Entscheidungen trifft, dann kann sich Davey nicht als Bestandteil des Spiels betrachten, da dieses fertiggestellt wurde und er sonst bereits weiß, was er sagen möchte und wohin sich das Spiel entwickelt. Vielmehr ist Davey ein fiktiver, interaktiver Erzähler, worauf ich in Kapitel 4.3 näher eingehen werde. Wenn Davey sich allerdings nicht als Teil des Spiels betrachtet, dann ist nicht klar, wie die Interaktionen zwischen Spieler und Davey überhaupt stattfinden und was mit seinen Kommentaren über die Veröffentlichung der Spielkollektion¹³³ genau gemeint ist. Aus diesem Grund entsteht für eine Interpretin eine problematische Entscheidungssituation zwischen der möglichen Unaufrichtigkeit in Bezug auf Daveys Aussagen und einer nicht nachvollziehbaren Erzählsituation. Für diese Arbeit entscheide ich mich für die zweite Option, weil dadurch Daveys Aussagen aufrichtig und damit die Aussage des Spiels intakt bleibt. Daran anschließend spaltet sich jedoch die Erzählebene: einmal in die Ebene, die Davey als real existierende Person vorsieht und in der Davey weggehen kann, und einmal in die Ebene, in der sich die Spielerin in Daveys Präsentation bewegen kann. Auf dieser zweiten oder mit Einbezug des Menüs dritten Erzählebene finden dann die eigentlichen vom realen Spieler durchgeführten Handlungen statt. Innerhalb dieser Ebene können dann wiederum weitere Geschichten auftreten, die wie zum Beispiel der Text an den Wänden in „Backwards“ eine weitere Erzählebene ermöglichen.¹³⁴ Diese *Hintergrundebene* lässt sich jedoch nicht ohne Probleme von den vorherigen Ebenen trennen, da die beschriebenen Welten wiederum durch die vorherigen Ebenen dargestellt werden. Auch wenn der Text

¹³³ In „Tower“ spricht Davey am Ende davon, dass er die Kollektion von Spielen veröffentlicht hat. Es ist wahrscheinlich, dass er damit die Veröffentlichung auf einer Spieleplattform meint. Es ist aber nicht klar, wie das im Zusammenhang mit der gespielten Rolle steht, und es wirkt eher wie eine Täuschung des Spielers, der Davey und Davey Wreden als eine Person betrachtet.

¹³⁴ Im Anhang I befindet sich eine grafische Darstellung der Erzählstruktur, die die Beschreibung zugänglicher machen soll.

an den Wänden auf eine eigene Welt verweist, besitzt die Spielerin zu dieser nur einen Zugang auf der Ebene ihrer Handlungen.

Aus dieser Festlegung der Erzählebenen ergeben sich zwei größere Folgen für mögliche Interpretationen. Zuerst führt die Festlegung dazu, dass sich das Spiel zwar auf der *Handlungsebene* dokumentarisch und faktisch präsentiert, aber diese Bestimmung nicht aufrechterhalten kann. Dies möchte ich nachfolgend näher ausführen. Der gesamte Dialog in „Intro“ ist darauf ausgerichtet, eine reale Situation zu beschreiben. Bereits der zweite Satz besteht zum Beispiel vollständig aus faktischen Behauptungen: „My name is Davey Wreden, I wrote The Stanley Parable, and while that game tells a pretty absurd story, today I'm going to tell you about a series of events that happened between 2008 and 2011.“ Mit der Referenz auf seinen eigenen Namen, wird von Wreden dabei der Versuch unternommen, Erzähler und Autor gleichzusetzen, was dazu führt, die Fiktionalität der Geschichte aufzugeben. Das hat damit zu tun, dass mit der Gleichsetzung ein Anspruch auf Überprüfbarkeit erhoben wird und die beschriebenen Ereignisse zwischen 2008 und 2011 damit unabhängig vom Spiel zugänglich sein sollten. Dies wird aber durch keine Quelle gestützt. Der dritte Satz der Narration führt anschließend ein an der Realität orientiertes selbstgestecktes Ziel ein: „We're going to look at the games made by a friend of mine named Coda.“ In dem Spiel geht es also darum, verschiedene Spiele anzuschauen. Wreden führt dabei Coda als Freund ein, der diese Spiele programmiert hat. Dabei ist anzumerken, dass Coda jedoch nirgendwo im Abspann oder in den Informationen zum Spiel auftaucht. In der Handlungsebene wird das zum Teil darüber aufgeklärt, dass die Erzählinstanz, Davey, seinen eigenen Namen mit dem Spiel verknüpfen möchte, um mehr Menschen zu erreichen.¹³⁵ Dabei geht er wahrscheinlich davon aus, dass ihm der Erfolg mit seinem Vorgängerspiel, „The Stanley Parable“¹³⁶, helfen kann, mehr Aufmerksamkeit zu erzeugen, um Coda damit zu erreichen, da Davey es nicht geschafft hat, ihn irgendwie sonst zu erreichen. In der Realität wird Coda nirgendwo als real existierende Person erwähnt, was zu der Schlussfolgerung führt, dass Coda einzig eine Figur im Spiel ist und keinen eigenständigen Menschen in der Welt eins zu eins repräsentiert. Das Spiel sollte dementsprechend nicht als dokumentarisches Werk betrachtet werden, sondern allein als fiktionale Erzählung.

Die zweite Folge aus der Festlegung der Erzählebenen besteht anschließend in den Auswirkungen auf diese fiktionale Erzählung. Davey erklärt am Anfang des Spiels, dass es

¹³⁵ “And... so a part of me has hope, that if I put this compilation out into the world, and if I put my name on it, that maybe enough people will play it so that it will find its way to you, so that I can tell you that...I'm sorry.”

¹³⁶ Wreden 2013

ihm mit der Präsentation von Computerspielfragmenten darum geht, besser verstehen zu wollen, was für eine Person hinter der Programmierung dieser Spiele steckt: „I want us to see past the games themselves, I want to know who this human being really is, and that’s exactly what we’re going to do here.“¹³⁷ Und mit dieser Präsentation möchte er anscheinend Coda dazu anregen, wieder neue Computerspiele zu programmieren: „And that’s why I’ve taken this opportunity to gather all of his work together, is because I find his games powerful and interesting, and I’d like this collection to reach him to maybe encourage him to start creating again.“ Wenn Davey ein Bestandteil der Handlungsebene wäre, ist dieser Anspruch nicht zu halten. Ihm ginge es nicht darum, herauszufinden, was Coda für ein Mensch ist. Er weiß es in diesem Moment bereits. Aus diesem Grund verknüpfe ich Daveys Auftreten als Erzählinstanz mit einer eigenen Erzählebene, in der er sich als Charakter weiterentwickelt und noch nicht bereits weiß, wohin die Ereignisse im Spiel führen. Diese Erzählebene bezeichne ich als „*Daveys Realität*“ und sie ist im Spiel nur darüber zugänglich, dass die Erzählinstanz handeln kann und intern fokalisiert ist. Davey handelt zunächst einmal in Einklang mit der Darstellung der Welt, die er kommentiert. Er besitzt die Fähigkeit, jeden Bestandteil der Handlungsebene zu verändern und lässt der Spielerin diese Fähigkeiten darüber erleben, dass er Teile der Spielwelt außer Kraft setzt.¹³⁸ Gleichzeitig handelt er aber außerhalb der Handlungsebene in seiner eigenen Welt, wenn er in „Epilogue“ einfach verschwindet. Hier stellt sich die Frage, wo er sich überhaupt in der Handlungsebene befindet, wenn er mit dem Spieler nur über seine Stimme kommuniziert, und wohin er verschwinden kann. Davey verhält sich als Bestandteil der Erzählung ebenfalls intern fokalisiert. Er kann zwar alles in der Handlungsebene verändern, aber er sieht sich selbst als Mensch, der auf das Werk eines anderen Menschen schaut. Seine Frage nach Codas Charakter ergebe andernfalls auch keinen Sinn, wenn er nicht in den Grenzen einer einzelnen Figur danach fragen würde. Die Einteilung der Erzählebenen in *Daveys Realität* und Handlungsebene macht es dementsprechend möglich, das Entwicklungspotenzial der Erzählinstanz zu erkunden.

Abschließend möchte ich darauf eingehen, dass das Spiel nicht nur die zentrale Frage aufwirft, wie man eine andere Person über ihr Werk verstehen kann, sondern auch ob dies überhaupt möglich ist. Sind Interpretationen überhaupt dazu in der Lage, objektive Aussagen über die Welt zu treffen oder sind sie immer von der Interpretin abhängig und damit

¹³⁷ The Beginner’s Guide: „Intro“

¹³⁸ Zum Beispiel passiert das, wenn Davey den Spieler in „Whisper“ ungewollt durch das Labyrinth teleportiert.

subjektiv gefärbt? Jeder, der versucht das Spiel zu interpretieren, fällt genau in diese aufgestellte Falle: Wenn das Spiel erklärt werden soll, dann muss wenigstens die Voraussetzung zutreffen, dass man einen Teil verstanden hat und dieses Verständnis anderen mitteilen kann. In diesem Fall verhält man sich aber nicht unbedingt anders als Davey. Davey gibt dabei unter anderem zu, dass er nicht dazu in der Lage ist, alle Elemente zu entschlüsseln und weist ihnen aus diesem Grund weniger Bedeutung zu.¹³⁹ Er verhält sich weiterhin intransparent gegenüber der Spielerin.¹⁴⁰ Und er passt die Spiele darüber hinaus so an, dass sie zu seiner Interpretation passen.¹⁴¹ Davey wird als Erzählinstanz damit zu einer Repräsentation des Interpreten selbst. Zwar werden Davey vor allem die negativen Eigenschaften einer Interpretation zugewiesen. Aber es gibt keine Möglichkeit, diese negativen Aspekte vollständig aufzulösen, da es sich dabei um inhärente Merkmale einer Interpretation handelt. Wenn ein Merkmal nicht zentral oder wichtig erscheint, dann spricht ein Interpret in geringerem Umfang über dieses Merkmal. Dasselbe trifft auf den Ansatz dieser Arbeit und jeglicher interpretativer Arbeit zu. Ich persönlich halte diese Erkenntnis für ein zentrales Element des Spiels, aber kann nur in der Diskussion mit anderen feststellen, ob dieser Aspekt wirklich relevant ist. Darüber hinaus habe ich dieses Kapitel dazu verwendet, Argumente anzuführen, die gegen die Übereinstimmung von Erzählinstanz und Autor sprechen. Ich versuche dementsprechend wie Davey, herauszufinden, ob der Autor hinter dem Spiel über das Spiel selbst zugänglich wird, wenn er sich wie bei „The Beginner’s Guide“ als Erzählinstanz, sogar mit seiner eigenen Stimme, in das Spiel integriert. Dies führt allerdings zu den Grenzen der Interpretation des Spiels, da es nicht möglich ist, eine endgültige Antwort zu geben. Dies wird im Spiel selbst vordergründig an Daveys Kommentaren in „Tower“ deutlich:

„And this is where I have trouble saying anything meaningful about Coda's work, because more than anything else The Tower just feels distant, it feels like it's trying to distance itself from the world. It's a very cold game. [...] Was I a failure for not understanding this game? I mean I don't know why I would be, it's not like everything needs to have a solution, but I feel it somehow. I feel like I failed, and I don't understand why.“¹⁴²

¹³⁹ In „Whisper“ sagt er zum Beispiel, dass er keine Ahnung hätte, was der Sinn des Labyrinths sein soll.

¹⁴⁰ Davey spricht zum Beispiel wie bei „House“ nicht immer an, wenn er Veränderungen vornimmt.

¹⁴¹ Davey fügt wie in „Tower“ beschriebenen Straßenlaternen in die Spiele von Coda ein, damit sie ein für ihn verständliches Ziel bekommen.

¹⁴² The Beginner’s Guide: Tower

Egal, wie nah ein Interpret einem Werk durch das immer wieder erneute Interpretieren kommt, er schafft nur Möglichkeiten. Und diese Möglichkeiten sind nur deshalb interessant, weil sie anderen Menschen neue Wege offenbaren, die verschiedenen Welten zu betrachten; nicht weil das Werk diese Überzeugungen unbedingt in sich selbst wirklich besitzen muss (was bedeutet schon „wirklich“ in diesem Zusammenhang), sondern weil die Argumente die einer Interpretation folgen, überzeugend genug waren, um nicht widerlegt zu werden.

4.2 Dekonstruktion durch Computerspielmechaniken

„The Beginner’s Guide“ besitzt eine Reihe von Computerspielmechaniken, die dazu beitragen, nicht nur über das Spiel, sondern vor allem auch über die generelle Verwendung der Mechaniken selbst nachzudenken. Das Spiel bietet in dieser Hinsicht eine bestimmte Perspektive an, wie die Bedeutung einer Computerspielmechanik entsteht und interpretiert werden kann. Dies kann auch als ein möglicher Grund dafür betrachtet werden, warum das Spiel überhaupt „The Beginner’s Guide“ heißt, denn das Spiel bietet eine lockere Einführung in die Besprechung der Bedeutung von Mechaniken und damit einen Einblick in die Gedankengänge, die bei der Entwicklung und Analyse eines Spiels relevant sind. Gleichzeitig ermöglicht es das Spiel, zu erkunden, wie diese Bedeutungsinterpretation durch eine fokalisierte Erzählinstanz subjektiv eingeschränkt wird, indem das Spiel aufzeigt, wie diese Erzählinstanz selbst an ihrer Aufgabe scheitert. Wenn Davey dementsprechend im „Epilogue“ darauf eingeht, dass er noch viel Arbeit vor sich hat, dann wird klar, dass das Spiel Daveys Interpretation der verschiedenen Mechaniken als eine von vielen beschreibt und nicht als einzig mögliche. Davey wird sich über diese Beschränkung in der Auseinandersetzung mit Coda bewusst:

„I guess If someone had told me ahead of time that he just really enjoyed making prison games, maybe I wouldn't have thought he was so desperate? I wouldn't have told so many people that he was depressed. Maybe he just likes making prisons.“¹⁴³

Davey beschreibt mit diesen Worten, dass seine Interpretationen der Spiele dazu geführt haben, ein falsches Bild darüber aufzubauen, wer Coda ist. Davey ist davon ausgegangen,

¹⁴³ The Beginner’s Guide: „Epilogue“

dass Coda depressiv ist, weil er Spiele programmiert hat, die Davey als Indiz für psychologische Probleme gedeutet hat. Der Spieler erhält im Laufe des Spiels von Davey eine dazugehörige Argumentation, die durch die von Davey präsentierte Welt und seine Kommentare gestützt werden. Auf der anderen Seite versucht das Spiel jedoch abseits von Davey, die Spielerin darauf hinzuweisen, dass Davey nicht vertrauenswürdig ist. Mir ist es beim ersten Durchspielen zwar nicht gelungen, die Hinweise ernstzunehmen, da ich der Erzählinstanz vertraut habe und ihre Argumentation für schlüssig erachtet habe. Wenn das Spiel jedoch Davey und damit auch der Spielerin aufzeigt, dass ihre Schlussfolgerungen nicht nur falsch, sondern schädlich sind, dann trifft diese Erkenntnis mit voller Wucht. Innerhalb der Literaturwissenschaft gibt es das Analyseverfahren der Dekonstruktion, das sich darum bemüht, solche Probleme, die durch die verwendeten Begriffe und Konzepte eines Textes entstehen, offenzulegen und aufzuzeigen, wie diese sich in ihrer Bedeutung behindern, hinterfragen und widersprechen. Terry Eagleton beschreibt diese Methodik folgendermaßen:

„The tactic of deconstructive criticism, that is to say, is to show how texts come to embarrass their own ruling systems of logic; and deconstruction shows this by fastening on the 'symptomatic' points, the *aporia* or impasses of meaning, where texts get into trouble, come unstuck, offer to contradict themselves.“¹⁴⁴

Im Gegensatz zu anderen Texten blamiert sich „The Beginner's Guide“ jedoch nicht in demselben Maße, denn es weist selbst auf die Fehleranfälligkeit in einer seiner eigenen Erzählebenen hin. Aus diesem Grund kann „The Beginner's Guide“ dem Spieler dabei helfen, dieses kritische Nachdenken über Erzählinstanzen als Ausgangspunkt für eigene Untersuchungen einzuführen.

In Anlehnung an diese Methode versuche ich, in diesem Kapitel aufzuzeigen, 1. wie Daveys Kommentare und Interpretationen durch die Spielfragmente selbst widerlegt werden und 2. wie Computerspielmechaniken generell Bedeutungen vermitteln und diese hinterfragen können. Für diese Aufgabe schaue ich mir zunächst die Analyse von Glitches¹⁴⁵ in „Whisper“ an, gehe dann näher auf den Konventionsbruch des Rückwärtslaufen in „Backwards“ ein und schließe diese Untersuchung mit dem Hinterfragen von Computerspielmechaniken in „House“ ab. Dies ist nur eine kleine Auswahl der Mechaniken, die in dem

¹⁴⁴ Eagleton 1996, S. 116

¹⁴⁵ Ein Glitch ist die Bezeichnung für ein nicht intendiertes und manchmal nicht einmal vom Spieler gewolltes Ereignis in einem Computerspiel, das die Grenzen der jeweiligen Welt aufzeigt.

Spiel bearbeitet werden können. Ich habe mich jedoch auf diese konzentriert, weil sie vor allem Merkmale hervorheben, die für das Medium selbst interessant sind.

Jedes Spielfragment von „The Beginner’s Guide“ besitzt jedoch auf der *Hintergrundebene* eine Spielwelt, die eigenständig untersucht werden kann, ohne auf die Narration von Davey eingehen zu müssen. Im vorherigen Kapitel habe ich allerdings erwähnt, dass ich davon ausgehe, dass die intendierte Rezeption von eingeschalteten Kommentaren ausgeht. Dies wird unter anderem dadurch deutlich, dass es anscheinend ein paar inhaltliche Widersprüche gibt, wenn davon ausgegangen wird, dass das Spiel ohne Narration genau der von Coda intendierten Form der Spiele entsprechen würde. In „Tower“ spricht Davey unter anderem davon, dass er das Spielfragment „House“ so modifiziert hat, dass das Aufräumen irgendwann endet. Im Spiel ohne Narration bricht das Aufräumen allerdings ebenfalls ab. Gleichzeitig ist es fragwürdig, was der „Epilogue“ sein soll, wenn nicht ein Spielfragment, das von Davey selbst hinzugefügt wurde. Dies führt dazu, dass man davon ausgehen kann, dass die Narration ein intendierter Bestandteil der Rezeption ist. Dennoch habe ich im vergangenen Kapitel ebenfalls festgestellt, dass diese Interpretation nur eine Möglichkeit darstellt und niemand genau wissen kann, was die intendierte Spielweise darstellt. Dennoch entscheide ich mich in diesem Zusammenhang dafür, die Kommentare in die Analyse der einzelnen Spielfragmente und ihrer Mechaniken mit aufzunehmen, weil ich denke, dass diese dabei helfen können, eine mögliche Bedeutung vorzugeben, von der man sich gegebenenfalls kritisch distanzieren kann, aber nicht muss.

„Whisper“ oder „Escape from Whisper“ ist die Bezeichnung für das erste experimentelle Spielfragment von Coda, das Davey vorstellt. Dabei befindet sich die Spielerin mit einer Waffe in den Gängen einer Raumstation oder eines Raumschiffs, das in einen Alarmzustand versetzt wurde und dem man wie der Titel andeutet vorgeblich entkommen möchte. Der Alarm ist auf die Aktivierung der „Whisper machine“ zurückzuführen, die allerdings nicht näher beschrieben wird. Es können demnach nur Vermutungen darüber angestellt werden, was diese für eine Bedeutung hat. Das englische Wort „Whisper“ kann dabei auf unterschiedliche Weise aufgefasst werden. Vordergründig wird es als Flüstern übersetzt. Doch es gibt auch eine Nebenbedeutung des Flüsterns als Einflüstern. Damit zusammenhängend kann „Whisper“ ebenfalls für Gerücht oder Getuschel stehen. Der Begriff der Maschine wiederum ist in „The Beginner’s Guide“ ein Motiv, das später auch in „Island“ referenziert und in „Machine“ sogar abgebildet wird. Dort wird die Maschine sehr indust-

riell dargestellt, sie bezeichnet sich selbst als Coda und sie wird mit der Entstehung „vergifteter Spiele“¹⁴⁶ in Verbindung gebracht. Gleichzeitig wird auch die Waffe, die in „Whisper“ eingeführt wurde, in „Machine“ dazu genutzt, um Elemente aus den vorherigen Spielfragmenten abzuschließen. Das führt dazu, dass die Maschine möglicherweise eben genau diese „Whisper machine“ ist, die sonst nur erwähnt wurde. Die Maschine ist demnach dazu da, Computerspiele zu entwickeln, die andere genießen können. Und wenn diese Maschine nicht mehr funktioniert, dann wird sie für ihr Fehlverhalten, wie in „Machine“ gezeigt, zur Rechenschaft gezogen.

Da in „Whisper“ selbst kein Flüstern vorkommt, erscheint es so, dass der Titel und auch die Maschine etwas mit einem Einflüstern zu tun haben könnten. Diese Argumentation wird dadurch gestützt, dass Davey nach der Einführung genau an dieser Stelle damit beginnt, der Spielerin und in gewisser Weise auch Coda seine Interpretationen vorzustellen. Das Spiel könnte dementsprechend darauf aufmerksam machen, dass damit die „Whisper machine“ aktiviert wurde und sich die Spielerin davor in Acht nehmen soll. Indem Davey also das Spiel interpretiert, flüstert er Coda und der Spielerin zu, was diese gut finden und machen sollen. Eine andere Interpretation besteht darin, die „Whisper machine“ nicht auf Davey zu beziehen, sondern auf das Flüstern selbst, das Coda zu kreativen Handlungen anregt. In diesem Fall ist die Maschine eine Repräsentation seiner eigenen Kreativität, die eben auch durch seine Umgebung wie der in „Machine“ mitgeprägt wird. Indem er kreativ tätig ist, muss sich Coda demnach nicht nur mit seinem eigenen Ausdruck und Wohlbefinden beschäftigen, sondern auch mit den Reaktionen seiner Umgebung. Und indem Coda die Maschine verbildlicht, kann er sich selbst bewusst werden, dass dieser Einfluss besteht. Davey geht in „Whisper“ nicht auf die Maschine ein und formuliert selbst überhaupt keine Theorie über diese, was darauf schließen lässt, dass er in „Machine“ das Präsentierte möglicherweise für offensichtlich hält (dass die Maschine Coda oder Codas Kreativität repräsentiert, während der Spieler diese wiederum zerstört¹⁴⁷). Andererseits kann die Maschine auch lediglich ein Symbol darstellen, das nicht weiter erkundet werden soll, da Codas Intentionen der Interpretin nicht anders als über Davey und den Spielfragmenten zugänglich sind. Es ist damit nicht ein Symbol für das Einflüstern, sondern ein Symbol für den Ver-

¹⁴⁶ Einige Journalisten im Raum vor der Maschine fragen: „Do you know where the poisonous games have come from?“

¹⁴⁷ Diese Sichtweise wird dadurch gestützt, dass in „Tower“ Codas Texte darauf hinweisen, dass Davey ihn negativ beeinflusst hat. In diesem Fall wäre der Spieler in „Machine“ eine Repräsentation für Davey, der die Maschine und damit Codas Kreativität zerstört.

such, etwas zu verstehen, was nicht verstanden werden möchte. Das Spiel zeigt zum Beispiel in „Tower“ auf, dass sich Davey mit seinen Interpretationen getäuscht hat. Dementsprechend kann es auch sein, dass dem Außenstehenden Informationen fehlen, um eine sinnvolle Aussage über die „Whisper machine“ treffen zu können.

Mit diesem Hintergrundwissen über das Motiv ist die Situation in „Whisper“ auf mehrfache Weise interessant. Der erste Satz zeigt dabei bereits auf, dass Davey stark dazu tendiert, seine eigene Interpretation und Meinung in den Vordergrund zu stellen, anstatt auf mögliche Gründe für das Szenario einzugehen.¹⁴⁸ Weiterhin empfindet er das von Coda hinzugefügte Labyrinth als überflüssig: „Apparently this space station has a labyrinth on it! I – heh, sure, I dunno. There's really no reason for it that I've ever been able to discern so in the interest of time I'm just going to skip you on past it.“ An dieser Stelle macht das Spiel deutlich, dass Teile der Erzählebene durch den Einfluss von Davey übersprungen werden können. Weil Davey keinen Sinn in ihnen sieht, werden sie als nicht wichtig aufgefasst. Und dies hat auch bei mir zunächst dazu geführt, dass ich das Labyrinth in meiner Analyse überspringen wollte, um zu denselben interessanten Gedankengängen zu kommen, die Davey in den Spielen von Coda sieht. Das Labyrinth und Daveys Kommentare dazu können damit als Hinweise des Spiels betrachtet werden, die darauf aufmerksam machen, dass eine Interpretation die Dinge ausblendet, die nicht in sie hineinpassen. Davey denkt zwar sehr intensiv darüber nach, was das Labyrinth bedeuten könnte, findet aber keine Lösung, die in seine Interpretation hineinpasst. Aus diesem Grund überspringt er es, weil es ihm selbst um etwas anderes geht. Das Labyrinth ist jedoch sehr kurz gehalten und kann in unter einer Minute abgeschlossen werden. Aber jede Unterbrechung, die von den interessanten Elementen ablenken könnte, führt für Davey dazu, dass die Spielerin vielleicht gestresst werden könnte und dann nicht mehr für die anderen Elemente aufnahmefähig ist. Und das ist eine kritische Beobachtung des modernen Spieldesigns. Wie anstrengend soll ein Abschnitt, ein Rätsel oder eine Computerspielmechanik sein, damit diese Elemente genau das ausdrücken, was der Designer für diesen Moment vorgesehen hat? Diese Frage ist nicht leicht zu beantworten. Für Davey ist das Labyrinth überflüssig. Andere Spieler finden es aber vielleicht anregend, weil sie sich gedanklich damit auseinandersetzen können. Sie sehen die Anstrengung als Bestandteil der Spielerfahrung, der sie durch Daveys Sprung hinter das Labyrinth beraubt werden.

¹⁴⁸ „This game is called Escape from Whisper, and it's one of the more generic games you'll see from Coda.“

Das Ende des Labyrinths führt in einen Kontrollraum hinein, in dem eine weibliche Stimme zu hören ist, die eine Entscheidungssituation einführt. Vor dem Spieler ist ein blauer Strahl zu sehen, der die Energieversorgung der „Whisper machine“ darstellt. Wenn der Spieler in diesen Strahl hineingeht, stirbt er, aber er rettet andere Menschen, die von der weiblichen Stimme repräsentiert werden:

„Hey, you there, in the engine room. You could save us all! That beam is powering the whisper machine. We could disrupt it by introducing a great enough heat signature. If you...your body could stop the beam. It's so much to ask, but for all of our lives, would you do it? Could you give yourself?“¹⁴⁹

Bei dieser Entscheidung handelt es sich aber um gar keine wirkliche Entscheidung auf der Handlungsebene, da die Geschichte gar nicht weiterläuft, solange der Spieler nicht in den Strahl hineingeht. Vielmehr ist es ein Gedankenexperiment für den Spieler in der Realität. Der Spieler muss sich demnach Gedanken darüber machen, ob er sich für eine Gruppe opfern würde. Das Spiel setzt diese Entscheidung auf der Handlungsebene allerdings so um, dass der Spieler gar keine Möglichkeit besitzt, einen alternativen Pfad zu wählen. Davey geht selbst auf diesen Umstand ein, indem er es für die Spielerin noch einmal ausspricht, wenn diese sich unsicher verhält, was sie tun soll: „This is not a branching point unfortunately, the only option is to step into the beam.“ Das Spiel weist mit dieser Situation und dem Kommentar darauf hin, dass Computerspiele zwar in der Lage dazu sind, Entscheidungen zu ermöglichen, sie aber bei einer linear erzählten Geschichte im Weg stehen können, weil verschiedene Pfade unterschiedliche Geschichten erzählen.¹⁵⁰ Dieser Aspekt wird auch noch einmal in „Escape“ aufgegriffen, wenn alle auswählbaren Dialogoptionen zum selben Ergebnis für die Situation führen. Wenn die Spielerin letztendlich in den blauen Strahl hineingeht, wird die Standardtodesanimation für die Kamera der Engine abgespielt. Davey kommentiert die Situation damit, dass dieser Ablauf wahrscheinlich das ist, was Coda intendiert hat. Aber als Coda das Spiel zum ersten Mal gespielt hat (jedenfalls nach Daveys Informationen), gab es irgendwo einen Fehler in der Programmierung. Die Spielerin wird von Davey zurückgesetzt und kann erneut in den blauen Strahl hineingehen. Daraufhin fängt die Spielfigur an, zu schweben:

¹⁴⁹ The Beginner's Guide: „Whisper“

¹⁵⁰ Ryan spricht unter anderem über diesen Vorwurf und macht deutlich, dass gut erzählte Computerspielgeschichten die Entscheidungsmöglichkeiten einschränken, damit eine Erzählung nahtlos erfolgen kann. (Ryan 2006, S. 186)

„The beam causes you to start floating. And this is an important moment for him. Because yes, this is technically a glitch, but Coda identifies something human about it, like how small it makes you feel in the face of this larger chaotic system, or this floating could be the afterlife, a peaceful place juxtaposed against all the hysteria you've just had to traverse. I don't even know, I have no idea what he was thinking, but what's clear is that after making this something lodges itself in his brain, he wants to do more of these really weird and experimental designs. So he stops work on this and moves onto a stream of tiny little games that go in all sorts of directions. Let's go ahead and take a look at the first game he made after leaving this one behind.“¹⁵¹

An dieser Stelle ist es interessant, darauf zu achten, wie Davey über Coda und die Ereignisse spricht. Er spricht über diese Dinge nicht mit Zweifel, sondern mit der Gewissheit, dass es genau wie beschrieben abgelaufen sein muss. Obwohl er ein kleines Eingeständnis macht, dass er es zwar nicht genau weiß, betrachtet Davey den Glitch als zentralen Moment für Codas Hinwendung zu experimentellen Spielen. Davey kann diese Dinge nicht wissen, da er in „Tower“ eingesteht, dass er Coda nicht einmal ansatzweise verstanden hat. Und doch ist dieser Kommentar fast schon unfokalisiert, weil er das Innenleben von und die Folgen für Codas kreatives Schaffen beschreibt. Unabhängig von der Bedeutung des Glitches für Coda, wird anhand von diesem auch deutlich, dass Computerspiele in der Lage dazu sind, die Welten in ihrer Weltbildung zu hinterfragen. Auch wenn Daveys Perspektive auf Coda nicht stimmig ist, so stellt sich hier eine allgemeinere Frage darüber, wie Glitches bestimmte Situationen ermöglichen, die nur in Computerspielen vorhanden sein können. Glitches sind von den Programmierinnen und Programmierern unvorhergesehene oder übersehene nicht intendierte Ereignisse in der fiktiven Welt eines Computerspiels. Da Computerspiele digital sind und auf bestimmten Prozessen basieren, können diese Prozesse aufgrund der Computerausstattung zu Fehlern führen, die das Spiel nicht zum Absturz bringen, aber dennoch die intendierte Welt entstellen. Dies können Grafikfehler sein, die das Sichtfeld blockieren oder Physikfehler wie beim Beispiel von „The Beginner's Guide“, die eine Aktion ermöglichen, die bisher außerhalb der Möglichkeiten des Spielers lag. Da das Computerspiel diesen Prozessen dennoch folgt, erzählen die Glitches eine eigene Geschichte, die über die Erzählebenen hinausgeht, weil sie einen Einblick in die Entwicklung des Spiels selbst gestatten. In „The Beginner's Guide“ handelt es sich

¹⁵¹ The Beginner's Guide: „Whisper“

nicht um einen Glitch, denn die Situation wurde so fabriziert, dass sie den Anschein eines Programmierfehlers erwecken soll. Aber diese Situation ist intendiert und wird eben nicht durch das Brechen der Spielweltregeln ausgelöst. Die Situation in „The Beginner’s Guide“ weist dementsprechend nur darauf hin, wozu Glitches in der Lage sind. Sie hinterfragen den Sinn, den eine Spielpartie möglicherweise erzeugen könnte. Und sie sind ein Aspekt, mit dem in Computerspielen immer gerechnet werden muss.

„Backwards“ ist das zweite Spielfragment und schließt direkt an „Whisper“ an. In „Intro“ und „Whisper“ wurde eine Steuerung über die Tasten „WASD“ eingeführt, die die Figur in acht unterschiedliche Richtungen laufen lässt (Kombinationen aus vorn, links, hinten, rechts). Darüber hinaus kann die „Leertaste“ für einen Sprung genutzt werden. „Backwards“ zeichnet sich dadurch aus, dass die Tasten „W“, „A“ und „D“ keine Funktion zugewiesen bekommen haben, sodass der Spieler wie der Titel es bereits andeutet, nur rückwärtslaufen kann. Dieser Konventionsbruch führt dazu, dass das Spiel eine Geschichte erzählen kann, die nur innerhalb eines Computerspiels umsetzbar ist, weil dort die Immersion durch Regelsetzungen bewusst gebrochen werden kann. Indem „Backwards“ nur das Rückwärtslaufen gestattet, hinterfragt es die in vielen Spielen als selbstverständlich hingewommene Steuerung über „WASD“. Computerspiele sind dazu in der Lage, über die Einschränkungen gewohnter Regelkonventionen etwas auszudrücken, was in analogen Spielen auf dieselbe Weise nicht möglich ist, da in diesen wie bereits schon erwähnt, einzig die Naturgesetze befolgt werden müssen. „Backwards“ nutzt seine Einschränkung allerdings dazu, ein gewisses Gefühl von Unvorhersehbarkeit auszudrücken. Die Spielfigur startet in einem Bereich mit Backsteinmauern. Nachdem sie bemerkt, dass sie sich nicht nach vorn bewegen kann und sich dann umdreht, sieht sie einen ersten Textabschnitt, der damit beginnt, eine Geschichte über eine Person zu erzählen: „The past was behind her“. Wenn die Spielerin die Umgebung erkundet, verändert das Spiel jeweils die Mauern, sodass die Spielerin sich nicht darauf verlassen kann, was sie zunächst beim Umschauen gesehen hat. Der Text erzählt parallel dazu, wie die Zukunft nicht gesehen werden kann, möglicherweise weil diese sich ständig verändert („Why does the future ... keep changing?“) und auch wenn die Zukunft klarer wird, wenn die benannte Frau anhält und nach ihr schaut, so bleibt doch die Frage, wie sie, wenn sich die Zukunft immer hinter ihr befindet (und damit unzugänglich ist), die Stärke finden soll, sie zu konfrontieren („But if the future was always behind her [...] How will she find the strength [...] To confront it?“). Die Mechaniken des Spiels unterstützen dabei die erzählte Geschichte, weil sie es ermöglichen, das Rückwärtslaufen als Metapher für das Fortbewegen in die Zukunft einzuführen. Menschen sind nicht dazu in der Lage, die Zukunft vorherzusehen, weil sie nur

durch unser Denken aus der Gegenwart heraus greifbar wirkt. Indem sich die Umgebung aber nur während des Laufens verändert, führt das Spielfragment einen Unterschied zwischen Schauen und Bewegen ein. Am Ende des Spiels ist eine Treppe zu sehen, die zu einer Tür hinaufführt. Wenn der Spieler dieser Treppe folgt, stößt er allerdings gegen etwas und wenn er sich dann umdreht, ist die Tür verschwunden und der bereits erwähnte letzte Text wird sichtbar.

„The Beginner’s Guide“ nutzt dieses Spielfragment dazu, um Coda’s Interesse an experimentellen Spielideen zu verdeutlichen, bleibt aber vage, was Davey über die Bedeutung des Spiels denkt. Davey geht davon aus, dass es sich um ein relativ minimalistisches, aber in gewisser Weise fokussierteres Spiel handelt, das Bewegung und Erzählung miteinander verbindet. Er scheint dabei die Erzählung des Spiels selbst vollkommen zu ignorieren und lobt lediglich, dass Coda dem Spiel eine eigene Stimme gibt, anstatt auf einem etablierten Motiv aufzusetzen. An diesen Kommentaren von Davey wird deutlich, dass Computerspiele dazu in der Lage sind, intertextuelle Referenzen aufzubauen und sich aufeinander zu beziehen. Während generell die Source-Engine bereits Referenzen zu den Spielen aufbaut, die dieselbe Engine benutzen, besitzen die Mechaniken ein vollkommen eigenständiges Gefüge von Verbindungen. Diese können in Bezug auf Lotman als künstlerische Sprache bezeichnet werden, da sie eine konkrete Auswahl von bestimmten Zeichen darstellen, die auf dem Medium des Computerspiels aufbauen. Indem Konventionen gebrochen werden, wird auf die Konventionen und die Normalität der Bewegungsmöglichkeiten in anderen Spielen verwiesen. „The Beginner’s Guide“ ist damit dazu in der Lage, diese anderen Mechaniken vorzuführen und sie dann zu eliminieren. Wenn davon ausgegangen wird, dass „Backwards“ mit allen Bewegungsmöglichkeiten gespielt wird, die sonst im Spiel auch zugänglich sind, dann verändert sich vor allem der Effekt, den der Text und die Veränderungen in der Umgebung haben. Diese Veränderungen finden dann plötzlich im Sichtfeld des Spielers statt. Gleichzeitig verändert sich damit auch die Reihenfolge, in der die Texte gelesen werden, da sich nicht mehr umgedreht werden muss, bevor sie erscheinen. Die Veränderung der Bewegungsmechanik in „Backwards“ verschiebt damit die Wirkung und die Bedeutung, die das Spiel versucht hat, zu erzeugen. Veränderungen werden sichtbar und der Unterschied zwischen Schauen und Bewegen wird aufgelöst. Wäre das Spiel ein anderes, wäre damit auch der natürlichsprachliche Text, den das Spiel in sich einbindet, nicht auflösbar.

Für das letzte Spielfragment, das ich vorstellen möchte, überspringe ich einen wesentlichen Teil des Inhalts, der für das Verständnis der Beziehung von Davey und Coda sehr

wichtig ist. Unter anderem wird bereits in „Stairs“ deutlich, dass Davey nicht immer vertrauenswürdig ist, da er sowohl bestimmte Elemente weglässt als auch fehlerhaft darstellt. In „Stairs“ behauptet Davey zum Beispiel, dass die Treppen, die zu einem Raum mit Spielideen führen, die Figur der Spielerin irgendwann zum Stillstand bringen, sodass diese niemals dort ankommen kann. Er beschwert sich darüber, was dann der Sinn dieses Spiels ist, wenn die Spielerin diesen Raum nicht erreichen kann. Wenn die Spielerin aber nicht wie von Davey erwartet „Enter“ drückt, sondern weiter die Treppen nach oben läuft, hält die Spielfigur nicht an, sondern kommt sogar irgendwann sehr langsam oben an. Davey übersieht diese Möglichkeit der anstrengenden Überwindung und stellt das Spiel sowie seine Idee daraufhin falsch dar.

„House“ ist dafür noch ein extremeres Beispiel. In diesem Spielfragment verändert Davey aufgrund seines Präsentationsstils das gesamte Konzept, worauf er auch in „Tower“ näher eingeht. In dem Spiel wird ein modernes Haus in einem verschneiten Gebirgsbereich gezeigt. Dort angekommen trifft der Spieler auf eine Figur, die ihn dazu anleitet verschiedene Haushaltsarbeiten zu erledigen (Tisch abräumen, Betten machen, Teppich glattstreifen, Kissen aufschütteln, Bücher ins Regal zurückstellen). Davey führt dieses Segment damit ein, dass er davon ausgeht, dass das Spiel den dunklen Abschnitt zwischen den in „Puzzle“ eingeführten zwei Türen darstellt und dass Coda damit vor allem ein Spiel programmieren wollte, das eine Kommunikation aufzeigt, die er nicht nur mit sich selbst führt. Das Besondere dieses Spielfragments besteht jedoch darin, dass die Haushaltsarbeiten ohne den Eingriff von Davey niemals enden würden. Der Spieler kehrt einfach zum Anfang der Arbeiten zurück, wo er bemerkt, dass bereits alles wieder unordentlich geworden ist. In diesem Spiel müsste der Spieler ohne Davey demnach selbst entscheiden, wann er es beenden möchte, da niemand ihm einen Abschluss vorgibt. Dies ist nicht nur für „House“ relevant, sondern gilt als offene Frage für eine ganze Reihe verschiedener Spiele, die keinen klaren Endpunkt besitzen. Ryan führt als Beschreibungsmuster für Interaktion unter anderem das Begriffspaar explorativ/ontologisch ein.¹⁵² Dieses beschreibt den Unterschied zwischen Handlungen, die nur einen bestimmten Raum erkunden, ohne einen Einfluss auf die Geschichte auszuüben (explorativ) und Handlungen, die die Geschichte direkt beeinflussen, indem sie zu verschiedenen alternativen Wegen führen (ontologisch). Wenn

¹⁵² Ryan 2006, S. 108

Spiele jedoch keine ontologische Interaktivität besitzen und immer nur aus denselben Aktivitäten bestehen, dann bieten sie keinen natürlichen Abschluss an, weil sie sich ja genau dadurch auszeichnen.¹⁵³

Diese Besonderheit ermöglicht unter anderem einen literarischen Vergleich zu der Sisyphos-Auslegung von Albert Camus¹⁵⁴, da der Spieler wie Sisyphos in einem endlosen Kreislauf aus den immer gleichen Aufgaben gefangen ist und damit bildhaft immer wieder denselben Stein den Berg hinaufwälzen muss. Camus' Philosophie behandelt dabei den Widerstreit zwischen der Sinnsuche des Menschen auf der einen Seite und dem Fehlen eines klar ersichtlichen Sinns in der Welt auf der anderen Seite. Alles, was dem Menschen dabei nach Camus übrig bleibt, ist die Revolte gegen die Absurdität, die in der absoluten Selbstverwirklichung auch bei banalster Sinnlosigkeit besteht. Während Davey demnach versucht, Coda's Spielen von Anfang an, einen Sinn zu geben und diesen Sinn auf Coda zu übertragen, scheint „House“ mit seinem endlosen Ablauf derselben Tätigkeiten darauf hinzuweisen zu wollen, dass diese Sinnsuche letztendlich zum Scheitern verurteilt ist. Die Figur im Haus fragt nach einigen Runden des Aufräumens als letztes, bevor Davey sich einmischt und den Kreislauf unterbricht: „Do you enjoy this?“ Und Coda's und Camus' Antwort könnte darauf lauten:

„Der absurde Mensch sagt ja, und seine Anstrengung hört nicht mehr auf. Wenn es ein persönliches Geschick gibt, dann gibt es kein übergeordnetes Schicksal oder zumindest nur eines, das er unheilvoll und verachtenswert findet. Darüber hinaus weiß er sich als Herr seiner Tage. In diesem besonderen Augenblick, in dem der Mensch sich seinem Leben zuwendet, betrachtet Sisyphos, der zu seinem Stein zurückkehrt, die Reihe unzusammenhängender Handlungen, die sein Schicksal werden, als von ihm geschaffen, vereint unter dem Blick seiner Erinnerung und bald besiegelt durch den Tod. Derart überzeugt vom ganz und gar menschlichen Ursprung alles Menschlichen, ein Blinder, der sehen möchte und weiß, daß die Nacht kein Ende hat, ist er immer unterwegs. [...] Wir müssen uns Sisyphos als einen glücklichen Menschen vorstellen.“¹⁵⁵

„House“ spricht damit eine wesentliche Metamechanik von fast jedem Spiel an, den sogenannten Loop¹⁵⁶, die wiederkehrenden grundlegenden Aufgaben, die ein Spieler ausüben

¹⁵³ Computerspiele wie Proteus (Twisted Tree Games 2013) besitzen keinen klassischen Abschluss, sondern sind vollständig auf die Erkundung der Welt ausgerichtet.

¹⁵⁴ Camus/Wroblewsky 2016

¹⁵⁵ Camus/Wroblewsky 2016, S. 159f

¹⁵⁶ Hennig/Krah 2018, S. 59ff

muss. Das Spielfragment fragt dementsprechend danach, was jegliche andere Mechanik überhaupt für einen Sinn ergibt, wenn sie immer und immer wiederholt wird, ohne eine konkrete Auswirkung bestimmen zu können. Reicht es aus, wenn die Spielerin es für angenehm empfindet, die entsprechende Aufgabe zu erfüllen? „The Beginner’s Guide“ hilft dabei, sich in Davey hineinzusetzen und seinem Versuch zu verfolgen, Coda besser zu verstehen. Das Spiel hilft aber auch dabei, diese Frage nach dem Sinn von Computerspielen für sich selbst zu stellen und danach zu fragen, was Coda und Davey überhaupt in ihnen sehen. Im letzten Kapitel gehe ich deshalb darauf ein, wie diese Frage Coda und Davey miteinander verbindet und wie ihre Beziehung unter all diesen Vorbedingungen betrachtet werden kann.

4.3 Die Figuren Coda und Davey

Davey ist eine direkte Repräsentation von Davey Wreden. Er wird dabei nicht nur von Wreden selbst gesprochen, sondern besitzt seine realen Eigenschaften und hat wie Wreden „The Stanley Parable“ programmiert. Er ist fiktional, aber er und Wreden sind aufgrund der Prämisse des Spiels nahezu identisch. Davey ist dabei fast schon der Prototyp eines klassischen Erzählers¹⁵⁷, da er mit seiner Stimme über Ereignisse aus der Vergangenheit berichtet und diese so aufbereitet, wie er es für richtig erachtet. Ein Großteil von „The Beginner’s Guide“ beschäftigt sich, wie in den anderen Kapiteln bereits ausgeführt, allerdings damit, diese Erzählinstanz auf verschiedenen Ebenen zu hinterfragen. Dies wird dadurch erreicht, dass der Spielerin aufgezeigt wird, wie Davey bereits in „Whisper“ das Spielgeschehen überspringt, in „Stairs“ die Umgebung manipuliert und Informationen verheimlicht und überall sonst die Welt verändert, ohne auf die Veränderungen hinzuweisen. Er fügt zum Beispiel Straßenlaternen als sichtbare Ziele für die Spielerin ein, damit diese ein Zeichen dafür bekommt, ein konkretes Spiel abzuschließen. All diese Funktionen besitzt die Erzählerin eines natürlichsprachlichen Textes häufig ohne einen Bruch. Eine Erzählerin ist zum Beispiel dazu in der Lage, unwichtige Ereignisse zu überspringen, ohne dass es der Leser oder Zuhörer mitbekommt. Eine Erzählerin kann ebenfalls Fakten verändern oder Informationen verheimlichen. Und sie kann all den sinnlosen Ereignissen einen Grund verleihen, der nicht weiter hinterfragt werden kann, weil die Erzählerin zunächst einmal den einzigen Zugang zur Geschichte darstellt. Indem aber in „The Beginner’s Guide“ Davey eine ganze Spielwelt zur Seite gestellt wird, erhält die Spielerin einen

¹⁵⁷ Albes/Saupe 2010, S. 35f

zusätzlichen, einen alternativen Einblick in die Erzählung. Dieser Konflikt zwischen den Erzählinstanzen hilft dabei, auch Daveys Figur besser einschätzen zu können.

Wie bereits erwähnt, erscheint Davey als intradiegetischer, größtenteils intern fokalisierter Erzähler. Diese Einteilung ist allerdings als Annäherung zu betrachten, da Davey in verschiedenen Situationen unterschiedliche Merkmale zeigt. Intradiegetisch meint zunächst, dass Daveys Erzählung in einer anderen Erzählung stattfindet. Davey erzählt etwas mündlich als Bestandteil der Handlungsebene von „The Beginner’s Guide“, die in die Erzählebenen von *Daveys Realität* und der *Vordergrundebene* eingebettet ist. Weiterhin ist er größtenteils intern fokalisiert. Das bedeutet, dass Davey den Wissensstand einer konkreten Figur einnimmt und aus Sicht dieser Figur heraus erzählt. Davey spricht zunächst von sich selbst und seinen Gedanken über die verschiedenen Spiele. Da aber das Ziel seiner Untersuchung darin besteht, Coda besser verstehen zu wollen, erscheint seine Erzählung unter anderem auch als nicht mehr an seine Figur gebunden:

„So it's 2008, Coda starts making these games, and he never releases any of them. He doesn't put them onto the internet, he just makes them and then immediately abandons them and they sit on his computer forever.
And I think he really understood this image of himself as a recluse, at one point he jokingly renamed his computer's recycling bin to ‘Important Games folder.’“¹⁵⁸

In Genettes Typologie wird die Zuordnung zu den verschiedenen Fokalisierungen an die Präsenz eines Helden gebunden.¹⁵⁹ Wenn der Held über sich selbst erzählt, dann ist er intern fokalisiert. Wenn aber jemand anderes über ihn erzählt, dann scheint es eine externe Fokalisierung zu geben. Ich würde den Begriff „Held“ in diesem Fall mit der Figur gleichsetzen, die am meisten Aufmerksamkeit erhält und die Handlung voranbringt, also das, was auch einen Protagonisten auszeichnet. Doch in „The Beginner’s Guide“ ist nicht ganz klar, wer dieser Protagonist sein soll. Ist es der Spieler, weil nur dieser die Handlung voranbringen kann? Aber Davey erzählt nichts über den Spieler. Ist es Coda, weil Davey ihn ins Zentrum seiner Untersuchung setzt und die Geschichte um ihn herum erzählt wird? Aber Coda verändert nichts mehr. Er handelt nicht während des Spiels. Davey ist also die einzige Figur, die eine Veränderung während des Spiels durchmacht. Aber Coda bleibt dennoch in der Narration von Davey die präsenteste Figur. Das führt dazu, dass sowohl

¹⁵⁸ The Beginner’s Guide: „Intro“

¹⁵⁹ Genette u. a. 2010, S. 122f

Davey als auch Coda als Protagonisten in ihren jeweiligen Geschichten betrachtet werden können. Davey ist der Protagonist in der vom Spieler erlebten Handlungsebene, während Coda der Protagonist in Daveys Narration über diese Handlungsebene ist. Doch auf welcher Ebene befindet sich dann Codas Geschichte? Vielleicht muss man davon ausgehen, dass die *Hintergrundebene* auch für Daveys Narration herangezogen werden muss, sobald dieser von der Interpretation der Spielwelt zu Codas Handlungen und Gedanken in der Vergangenheit übergeht.

Dieser Wechsel zwischen interner und externer beziehungsweise sogar Nullfokalisierung wirkt dabei sehr natürlich, weil Davey die einzige Instanz ist, die auf diese Informationen zugreifen und von ihnen erzählen kann. Diese Wechsel werden unter anderem auch dadurch unterstützt, dass Davey als eigenständige Figur handeln kann und demnach nicht wie eine feste Instanz wirkt. So verlässt er zum Beispiel in „Epilogue“ die Geschichte oder manipuliert über das gesamte Spiel hinweg Elemente der Spielwelt. Dabei ist er zwar vordergründig implizit über den realen Wreden selbst charakterisiert, aber es gibt immer wieder Momente, in denen Davey explizit über sich und seinen Charakter spricht. Das passiert zum Beispiel in „Tower“, wenn er seinen Gefühlsausbruch hat und darüber spricht, dass er nur glücklich sein kann, wenn andere ihm Bestätigung geben. Ein mit dieser Vermischung von Erzähler und Figur zusammenhängendes Merkmal besteht in der Funktion von Davey als interaktiver Begleiter des Spielers.

In diesem Zusammenhang möchte ich das Konzept des interaktiven Erzählers vorstellen, das auf dem bereits beschriebenen Konzept der Interaktivität aufsetzt. Interaktivität meint die Möglichkeit, durch Entscheidungen einer Spielerin den Inhalt einer Spielwelt zu verändern. Ein interaktiver Erzähler ist dementsprechend die Bezeichnung für eine Instanz, die ihre Narration auf Basis der Entscheidungen einer Spielerin anpasst. Das Spiel selbst, aber auch einzelne Figuren innerhalb des Spiels, die eine Erzählfunktion übernehmen und sich nach den Entscheidungen des Spielers richten, können damit als interaktive Erzählinstanzen bezeichnet werden. Der Begriff lässt sich auf den Spielorganisator in Pen-&-Paper-Rollenspielen zurückführen, da dieser vollständig auf alle Aktionen der Spieler eingeht und seine Spielwelt daraufhin anpasst. In analogen oder digitalen Spielen ist der interaktive Erzähler jedoch auf bestimmte Aktionen eingeschränkt. In „The Beginner’s Guide“ übernimmt Davey die Funktion eines interaktiven Erzählers, weil er seine Narration den Handlungen der Spielerin anpasst. Bereits in „Whisper“ reagiert Davey auf bestimmte Aktionen der Spielerin mit zusätzlichen Kommentaren. Wenn zum Beispiel die Spielerin nicht versucht, mit der linken Maustaste die Waffe abzufeuern, dann wird ein

zusätzlicher Text von Davey gesprochen, der darauf hinweist, dass es eine mögliche Aktion ist: „You can click to fire the gun.“ Davey ist in „The Beginner’s Guide“ also unter anderem dann interaktiv, wenn das Spiel davon ausgeht, dass der Spieler unbewusst eine für das Verständnis notwendige Aktion nicht kennt. In dieser Hinsicht hilft das Spiel dem Spieler dabei, es besser zu verstehen. Gleichzeitig wird Davey aber als interaktiver Erzähler aktiv, wenn die Spielerin etwas tut, was Daveys Charakter nicht vorgesehen hat. In „Whisper“ passiert das zum Beispiel, wenn die Spielerin in das Labyrinth zurückkehrt, obwohl Davey es für die Spielerin übersprungen hat: „Or if you'd really like to solve the labyrinth you're welcome to do that too.“ Diese Text wird von Davey nicht gesprochen, wenn die Spielerin das Labyrinth nicht beachtet. Der interaktive Erzähler wird durch diese Reaktionen vermenschlicht und in die Gegenwart geholt, da sich der Inhalt in dem Moment verändert, in dem der Spieler eine Handlung ausübt. Mit seiner Funktion als interaktiver Erzähler ist Davey damit sehr präsent in der Handlung und wirkt verstärkt als real existierende Person. Dies ist auch der Grund, warum ihm eine eigene Erzählebene zugewiesen wurde, da nur so verständlich gemacht werden kann, wie seine Handlungen außerhalb der Handlungsebene einen Sinn ergeben können.

Coda (italienisch für Schwanz) ist die Bezeichnung für den beendenden Teil eines Musikstücks. Gleichzeitig ist es ein Homophon für „Coder“, den englischen Begriff für eine Programmiererin, unter anderem von Computerspielen. Coda taucht zum ersten Mal in Bezug auf das Spiel als Symbol für die Anwendung auf dem Computer auf. Dort wird mit schwarzer Farbe auf weißem Hintergrund die musikalische Notierung für eine Coda benutzt. Coda scheint im Gegensatz zu Davey keine konkrete Person in der Realität als Gegenstück zu besitzen, da es keine Hinweise auf einen realen Namen gibt, der mit Coda verbunden ist. Zwar wird im Abspann des Spiels auf „For R.“ hingewiesen, aber es scheint sich dabei lediglich um einen früheren Mitbewohner von Wreden zu handeln, der keinen Bezug zu Coda im Spiel besitzt.¹⁶⁰ Davon abgesehen spricht Wreden selbst über Coda und Davey als fiktionale Charaktere.¹⁶¹

Im Spiel selbst bleiben aber ebenfalls Fragen offen, wer Coda sein soll. So gibt es zum Beispiel eine Diskrepanz in Bezug auf die Geschlechteridentität, da Davey zwar regelmäßig Coda mit männlichen Pronomen anspricht, aber in den Spielen vor allem weibliche verwendet werden.¹⁶² Da Davey als Erzählinstanz nicht verlässlich ist, kann nicht einmal mit Sicherheit geklärt werden, ob Davey Coda in Daveys Realität getroffen hat. Coda

¹⁶⁰ „Who’s R.? :: The Beginner’s Guide General Discussions“ 2018

¹⁶¹ Tone Control 2018, 01:18:54

¹⁶² Zum Beispiel am Anfang von „Machine“, wo die Spielfigur mit „Ma’am“ angesprochen wird.

bleibt damit vordergründig eine Projektionsfläche für verschiedene Theorien, die zwischen Daveys Kommentaren und den Informationen aus den präsentierten Spielfragmenten liegt. Coda wird von Davey als Programmierer der Spielfragmente eingeführt, der Davey zumindest Zugang zu seinen Spielen ermöglicht hat. Ob er Davey die Spiele immer per E-Mail zugeschickt hat, wie es am Ende von „Machine“ angedeutet wird, ist nicht gesichert. Es erscheint allerdings unwahrscheinlich, dass Davey sich unberechtigt Zugang zu Codas Computer verschafft hat, da er keine tiefgehenden privaten Informationen von Coda präsentiert, was im Konflikt mit seiner Aussage in „Tower“ steht, dass er alles unternommen hat, um Coda zu erreichen.

Coda ist damit – wie es der Spieler in „Tower“ durch die Botschaften an den Wänden erfährt – vordergründig eine Figur, die vor der Erzählung in „The Beginner’s Guide“ mit Davey in Kontakt stand, aber diesen Kontakt abgebrochen hat, da Davey in negativer Weise seine Gedanken vereinnahmt hat. Davey hat ihm Hinweise zu seinen Spielen gegeben, die dazu geführt haben, dass er sie so angepasst hat, dass er selbst nicht mehr mit ihnen zufrieden ist. In diesem Moment vermischt sich die kreative Arbeit von Davey und Coda und es nicht mehr klar, wer nun eigentlich für was, in den einzelnen Spielen verantwortlich ist. Davey möchte Coda wie in „Tower“ geschildert erreichen, weil er selbst nicht dazu in der Lage ist, für sich einen anderen Sinn zu finden, als Bestätigung über die Präsentation anderer Werke zu erhalten. Er beschreibt sich dabei sogar als Süchtigen, der nicht genug davon bekommt. Sobald der Spieler die Botschaften von Coda in „Tower“ erreicht, spricht Davey den Spieler dabei so an, als würde Coda in diesem Moment das Spiel selbst spielen, wovon Davey gedacht hat, dass es passieren könnte:

„I’m the reason that you stopped making games, aren’t I? It’s because of what I did. I poisoned it for you.

I don’t think I ever told you this, but when I took your work and I was showing it to people, it actually felt... It felt as though I were responsible for something important and valuable.

And the people who played them, they treated me like I was important! They really listened and cared about what I had to say. Even though I was showing your work, it was... I felt good about myself. Finally. For a moment, while I had that, I liked myself.“¹⁶³

¹⁶³ The Beginner’s Guide: „Tower“

Coda ist in diesem Fall Daveys scheinbar einziger Zugang zu einem sinnvollen und erfüllten Leben. Doch Coda möchte kein Bestandteil dieses Lebens sein, da es ihn verletzt und gefährdet.

Auch wenn Davey und Coda lediglich fiktionale Figuren innerhalb von „The Beginner’s Guide“ sind, so erlebt sie der Spieler doch als sehr real. Wenn Davey den Spieler in seiner Funktion als interaktiven Erzähler durch die Spielfragmente von Coda leitet, wird über den dokumentarischen Stil ein Gefühl von Realität erzeugt, das ich an anderer Stelle als Immersion bezeichnet habe. An dieser Stelle wirkt es aber noch stärker als Immersion, weil die Interpretin zunächst nicht wissen kann, was der Wahrheit entspricht und was von Wreden als fiktive Erfahrung intendiert wurde. Dieses Gefühl ist für Computerspiele selten. In „The Beginner’s Guide“ lässt dieses Gefühl allerdings die Geschichten von Davey und Coda als Möglichkeit erscheinen.

5. Zusammenfassung

In dieser Arbeit habe ich es mir zur Aufgabe gemacht, einige erzählerische Mittel in Davey Wredens „The Beginner’s Guide“ zu untersuchen, um damit den Fragen näher zu kommen, ob und wie Computerspiele etwas erzählen können. Dabei bestand ein besonderer Fokus auf der Frage, ob Computerspiele ebenfalls dazu in der Lage sind, etwas mit ihren eigenen Mitteln zu erzählen, die im Verlauf der Arbeit als Computerspielmechaniken identifiziert wurden.

Um diese Fragen zu beantworten, habe ich mich zunächst mit der Textualität des Computerspiels auseinandergesetzt. Wenn Computerspiele erzählerisch analysiert werden sollen, dann müssen sie Aspekte besitzen, die es möglich machen, ihnen erzählerische Kategorien zuweisen zu können. Eine Möglichkeit dies zu überprüfen, besteht darin, Ähnlichkeiten mit anderen Erzählungen zu finden, um darüber deutlich zu machen, wozu Computerspiele fähig sind. Meine Herangehensweise konzentriert sich jedoch darauf, das Computerspiel nach Lotman als künstlerischen Text zu betrachten. Dies beinhaltet, zu überprüfen, welche Aspekte eines Textes auf das Computerspiel anwendbar sind. Dabei wurde festgestellt, dass das Medium Bedeutungen tragen (aufgrund hierarchischer Beziehungen von bedeutungstragenden Elementen) und zur Kommunikation genutzt werden kann. Dementsprechend besitzt ein Computerspiel die Voraussetzungen, um Ereignisse darzustellen und diese in einen strukturierten Zusammenhang zu setzen, der sie für eine erzählwissenschaftliche Analyse zugänglich macht.

Im Anschluss an die Klärung der Textualität wurde der Versuch unternommen, Computerspiele in ihren eigenen Eigenschaften näher zu bestimmen und deutlich zu machen, wie diese Eigenschaften mit Computerspielmechaniken verbunden sind. Dabei wurden – in Bezug auf Juul, Ryan, Bogost und Bigl – Computerspiele über drei Abgrenzungen als digitale, intendiert interaktive, auf eine konkrete Rezeption orientierte Anwendungen definiert. Diese Zusammenstellung von Eigenschaften führt dazu, dass der Computer eine virtuelle Welt ermöglicht, die eine prozedurale Rhetorik aufweist, die für eine Analyse entpackt werden kann. Aufgrund dieser rhetorischen Möglichkeiten bezeichne ich die durch ein Computerspiel entstehenden Welten nicht nur als virtuell, sondern auch als narrativ. Die Narrativität bezieht sich hier auf die Eigenschaft einer virtuellen Welt, ihre programmierte Form dazu zu nutzen, eine Veränderung zu kommunizieren. Computerspiele sind dementsprechend nicht nur ein Experimentierfeld für verschiedene Handlungen, sondern sie erzählen bereits etwas dadurch, dass dieses Experimentierfeld auf eine bestimmte Weise entwickelt wurde.

In der konkreten Analyse wird daraufhin das Experimentierfeld von „The Beginner’s Guide“ näher untersucht und anhand konkreter Mechaniken zugänglich gemacht. Dabei habe ich mich vordergründig darauf konzentriert, die Narration der Erzählinstanz, Davey, mit der Narration der Spielwelt zu vergleichen und in Tradition zur Dekonstruktion zu überprüfen, wie sie sich gegenseitig behindern und hinterfragen. Dabei bin ich näher darauf eingegangen, wie die Konzepte der Erzählebene und der Metalepse dabei helfen, die unterschiedlichen Erzählinstanzen voneinander abzugrenzen und ihre fiktiven Welten miteinander zu vergleichen. Weiterhin wurde näher auf das Symbol der „Whisper machine“ eingegangen. Dieses zeigt, wie „The Beginner’s Guide“ und damit Computerspiele generell vielschichtige Symbole nutzen können, um eine bestimmte Aussage über einzelne Figuren treffen zu können. Dabei wird in der Analyse von „Backwards“ unter anderem darauf eingegangen, wie die Computerspielmechanik eine bestimmte Bedeutungsebene ermöglicht, die ohne den Konventionsbruch der Mechanik nicht auf dieselbe Weise zugänglich ist. Abschließend führe ich das Konzept einer interaktiven Erzählinstanz ein, um darüber sprechen zu können, wie Davey dazu in der Lage ist, in der Gegenwart der Spielerhandlungen auf diese eingehen zu können und damit eine Erzählweise zu ermöglichen, die sehr viel direkter als in schriftlichen Texten erscheint.

Computerspiele besitzen die Möglichkeit, Bedeutungen zu tragen und diese Bedeutungen anhand von Ereignissen darzustellen. Damit lässt sich die erste Frage, ob Computerspiele etwas erzählen können, mit einem eindeutigen Ja beantworten. Wie Computerspiele eine

Geschichte erzählen können, wurde bereits an mehreren Stellen in dieser Arbeit ausgeführt. Sie können dabei andere Medien imitieren, indem sie ihre Darstellungsweisen in sich integrieren. Aber sie sind auch dazu in der Lage, über ihre prozedurale Interaktivität, etwas zu erzählen, was nur innerhalb eines Computerspiels möglich ist. Wenn in „Backwards“¹⁶⁴ dem Spieler die Möglichkeit genommen wird, sich in alle Richtungen zu bewegen, dann führt das dazu, dass sich der Spieler gegen diese Einschränkung nicht wehren kann, sondern sie in der Erzählung als Einschränkung seiner Möglichkeiten hinnehmen muss. Diese Einschränkung gilt allerdings nur für das Computerspiel, weil sich Spieler in analogen Spielen nicht an den prozeduralen Zwang eines Computers halten müssen. Ein Schachbrett kann in der Realität umgeworfen werden, weil der Spieler nur an die Naturgesetze der Realität gebunden ist. Ein virtuelles Schachbrett kann allerdings nur umgeworfen werden, wenn diese Interaktivität durch die Computerspielmechaniken intendiert ist. Computerspiele ermöglichen auf diese Weise Erfahrungen, die in anderen Medien nicht gemacht werden können. Dies führt dazu, dass Computerspiele über ihre Imitation hinaus ebenfalls eine eigenständige Ausdrucksweise besitzen, und zwar in der Form von Computerspielmechaniken, der konkreten Programmierung der Regeln eines Spiels.

Ich gehe davon aus, dass sich Computerspielmechaniken wie jedes andere Codesystem systematisieren und kategorisieren lassen. Der Versuch einer Einteilung ist dabei bereits in einigen Werken sichtbar.¹⁶⁵ Die große Aufgabe besteht meiner Ansicht nach allerdings darin, einen Weg zu finden, die beschriebenen Erkenntnisse nutzbar zu machen, um nicht nur bessere Computerspiele auf Basis des Spieldesigns zu ermöglichen, sondern eben auch Computerspiele auf poetischer Ebene weiterzuentwickeln. Die Erzählung besitzt dabei im Computerspiel grundsätzlich eine unbegrenzte Vielfalt, die Schwierigkeit besteht lediglich darin, diese für ambitionierte Autorinnen und Autoren zugänglich zu machen.

¹⁶⁴ The Beginner's Guide: „Backwards“

¹⁶⁵ Brathwaite/Schreiber 2009, S. 29

Anhang I: Erzählstruktur

4.	Erzählebene (Hintergrunde-ebene)	Eigenständige Geschichten werden in den Computerspiel-fragmenten erzählt. Vermischt sich mit der Handlungsebene. Beispiel: Der Text an den Wänden in „Backwards“
3.	Erzählebene (Handlungsebene)	Computerspielfragmente beschreiben eigenständige Welten und Handlungsmöglichkeiten. [Davey kommentiert bei angeschalteter Narration Computerspielfragmente und Handlungsmöglichkeiten]
2.	[Erzählebene (Daveys Realität)]	Computerspiel ermöglicht je nach Interpretation ein Verhalten von Davey außerhalb der Handlungsebene
1.	Erzählebene (Vordergrunde-ebene)	Computerspiel ermöglicht im Menü die Wahl zwischen an- und ausgeschalteter Narration, bevor eine Partie gestartet wird
	Realität	Autor (Davey Wreden) / Spielerin

Anhang II: Kapitelübersicht

Die nachfolgende Liste umfasst alle Kapitel im Computerspiel „The Beginner’s Guide“, die über das Hauptmenü in der Kapitelauswahl angesteuert werden können.

Intro

Kapitel 1: Whisper

Kapitel 2: Backwards

Kapitel 3: Entering

Kapitel 4: Stairs

Kapitel 5: Puzzle

Kapitel 6: Exiting

Kapitel 7: Down

Kapitel 8: Notes

Kapitel 9: Escape

Kapitel 10: House

Kapitel 11: Lecture

Kapitel 12: Theater

Kapitel 13: Mobius

Kapitel 14: Island

Kapitel 15: Machine

Kapitel 16: Tower

Kapitel 17: Epilogue

Bibliografie

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press.
- Albes, Claudia; Saupe, Anja Hrsg. 2010. *Vom Sinn des Erzählens: Geschichte, Theorie und Didaktik*. Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik, Bd. 20. Frankfurt am Main ; New York: Peter Lang.
- Atkins, Barry. 2003. *More than a game: the computer game as fictional form*. Manchester, UK ; New York : New York, NY: Manchester University Press ; Distributed exclusively in the USA by Plagrave.
- Berman, Rick; Piller, Michael; Taylor, Jeri. 1995. „Star Trek: Voyager“.
- Bigl, Benjamin. 2016. *Virtuelle Computerspielwelten: Rezeption und Transfer in dynamisch-transaktionaler Perspektive*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Blankenheim, Björn. 2020. *Die Kunst des Computer Game Design Zur Produktionsästhetik von Computerspielen (1982-1996) im Spiegel der historischen Kunstliteratur*.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bolter, Jay David; Joyce, Michael. 1987. „Hypertext and Creative Writing“. In *Proceeding of the ACM Conference on Hypertext - HYPERTEXT '87*, 41–50. Chapel Hill, North Carolina, United States: ACM Press. Zugegriffen 7. Februar 2020. doi:10.1145/317426.317431.
- Borges, Jorge Luis; Haefs, Gisbert. 1994. *Fiktionen: Erzählungen*. Limitierte Sonderausg. Fischer-Taschenbücher 12403. Frankfurt am Main: Fischer.
- Brathwaite, Brenda; Schreiber, Ian. 2009. *Challenges for game designers*. Boston, MA: Course Technology/Cengage Learning.
- Burdorf, Dieter; Fasbender, Christoph; Moennighoff, Burkhard; Schweikle, Günther; Schweikle, Irmgard Hrsg. 2007. *Metzler Lexikon Literatur: Begriffe und Definitionen*. 3., völlig neu bearb. Aufl. Stuttgart: Metzler.
- Calvino, Italo; Kroeber, Burkhard. 1985. *Wenn ein Reisender in einer Winternacht*. 7. Aufl. München: Hanser.
- Camus, Albert; Wroblewsky, Vincent von. 2016. *Der Mythos des Sisyphos*. 21. Auflage. Rororo 22765. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Cassell, Justine; Jenkins, Henry Hrsg. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Eagleton, Terry. 1996. *Literary theory: an introduction*. 2nd ed. Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press.
- Eco, Umberto. 2016. *Das offene Kunstwerk*. Übersetzt von Günter Memmert. 13. Auflage 2016. Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 222. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Tosca, Susana Pajares. 2008. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge.
- Ende, Michael. 2014. *Die unendliche Geschichte*. [12]. Aufl. Stuttgart Wien: Thienemann.
- Endres, Martin; Pichler, Axel; Zittel, Claus Hrsg. 2017. *Textologie: Theorie und Praxis interdisziplinärer Textforschung*. Textologie, Band 1. Berlin ; Boston: De Gruyter.
- Ensslin, Astrid. 2012. *The language of gaming*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire ; New York: Palgrave Macmillan.
- „Everything Unlimited Ltd.“ 2015. *Everything Unlimited Ltd*. 1. Oktober 2015. Zugegriffen 31. März 2020. <http://everythingunlimitedltd.com/>.
- Fatsquatch. 2003. „Of Dragons and Easter Eggs: A Chat With Warren Robinett – The Jaded Gamer“. 13. Mai 2003. Zugegriffen 15. Februar 2020. <http://thejadedgamer.com/of-dragons-and-easter-eggs-a-chat-with-warren-robinett/>.

- Fiedler, Jana. 2016. „Operativ/Performativ. Das Spiel mit den Zeitebenen in FreeCol“. In *Time to play: Zeit und Computerspiel*, herausgegeben von Jan Claas van Treeck und Stefan Höltgen, 22–50. Game Studies. Glückstadt: VWH, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft.
- Genette, Gérard; Hornig, Dieter; Weinrich, Harald. 1989. *Paratexte: das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt/Main: Campus-Verl. [u.a.].
- Genette, Gérard; Knop, Andreas; Vogt, Jochen; Kranz, Isabel. 2010. *Die Erzählung*. 3., durchges. und korrigierte Aufl. UTB Literatur- und Sprachwissenschaft 8083. Paderborn: Fink.
- Grübel, Rainer; Lotman, Jurij M. 1973. *Die Struktur des künstlerischen Textes*. 2. Aufl. Suhrkamp Verlag.
- Gygax, Gary; Arneson, Dave. 1974. *Dungeons & Dragons*.
- Hennig, Martin; Krahl, Hans Hrsg. 2018. *Spielzeichen. 2: Raums Spiele/Spielräume*. Game studies. Glückstadt: vwh, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft.
- Höltgen, Stefan; Treeck, Jan Claas van Hrsg. 2016. *Time to play: Zeit und Computerspiel*. Game Studies. Glückstadt: VWH, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft.
- Jerz, Dennis. 2000. „Colossal Cave Adventure“. *Jerz's Literacy Weblog (Est. 1999)*. Juni 2000. Zugegriffen 15. Februar 2020. <https://jerz.setonhill.edu/intfic/colossal-cave-adventure/>.
- Jerz, Dennis G. 2007. „Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original Adventure in Code and in Kentucky“. *Digital Humanities Quarterly* 001 (2).
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- . 2019. *Handmade pixels: independent video games and the quest for authenticity*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kehoe, Donald. 2009. „Designing Artificial Intelligence for Games (Part 1)“. 20. Juni 2009. Zugegriffen 7. Februar 2020. <https://software.intel.com/en-us/articles/designing-artificial-intelligence-for-games-part-1>.
- Kreuzer, Franz; Ende, Michael; Kanitscheider, Bernulf. 1984. *Zeit-Zauber: unser Jahrhundert denkt über das Geheimnis der Uhren nach*. Wien: Deuticke.
- Martínez, Matías Hrsg. 2011. *Handbuch Erzählliteratur: Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart: Metzler.
- Montfort, Nick. 2005. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Murray, Janet Horowitz. 1998. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- ProjectMakers. 2019. „Game Mechanics: Climate and Weather in Faena“. *Azura*. 17. November 2019. Zugegriffen 7. Februar 2020. <https://azura-game.com/index.php/2019/11/17/game-mechanics-climate-and-weather-in-faena/>.
- Rand, Ayn. 1934. „Night of January 16th“. Zugegriffen 31. März 2020. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Night_of_January_16th&oldid=947684606.
- „R/Beginnersguide - *spoilers* Turn off the Narrator“. 2020. *Reddit*. Zugegriffen 22. Februar 2020. https://www.reddit.com/r/beginnersguide/comments/3ntw6g/spoilers_turn_off_the_narrator/.
- „R/Games - Weekly /r/Games Mechanic Discussion - Day/Night Cycle“. 2014. *Reddit*. 2. Mai 2014. Zugegriffen 7. Februar 2020. https://www.reddit.com/r/Games/comments/24igkc/weekly_rgames_mechanic_discussion_daynight_cycle/.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of story*. Electronic mediations, v. 17. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Scheuermann, Arne; Vidal, Francesca Hrsg. 2017. *Handbuch Medienrhetorik*. Handbücher Rhetorik, Band 6. Berlin ; Boston: De Gruyter.

- Souriau, Étienne; Kirsten, Guido. 1997. „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [1951]“. Herausgegeben von Guido Kirsten. *montage AV* 6/2/1997 (Februar): 140–57. doi:10.30965/9783846764367_005.
- „Sport und Spiele in der Antike“. 2020. Zugegriffen 19. Februar 2020. <http://antikersport.uni-mannheim.de/Griechenland/hist00.html>.
- Tone Control. 2018. „Davey Wreden“. <https://www.idlethumbs.net/tonecontrol/episodes/davey-wreden-1>.
- „Top Games Tagged Transgender“. 2020. *Itch.Io*. 2020. Zugegriffen 6. Februar 2020. <https://itch.io/games/tag-transgender>.
- Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat; Crumpton, Michael Hrsg. 2004. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- „Who’s R.? :: The Beginner’s Guide General Discussions“. 2018. 23. Januar 2018. Zugegriffen 29. Februar 2020. <https://steamcommunity.com/app/303210/discussions/0/490121928347757694/#c1693785035827721484>.
- „Xyzy (Computing)“. 2019. *Wikipedia*. Zugegriffen 15. Februar 2020. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Xyzy_\(computing\)&oldid=930890988](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Xyzy_(computing)&oldid=930890988).

Filmografie

- Brown, Mark. 2017. *The Secret of Mario’s Jump (and other Versatile Verbs) | Game Maker’s Toolkit*. Zugegriffen 20. Februar 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=7daTGyVZ60I>.
- Caldwell-Gervais, Noah. 2015. *Bloggheads.tv Interview About Storytelling in Games*. Zugegriffen 17. November 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=Aul9bM49oJM>; <https://bloggheads.tv/videos/34968>.
- Franklin, Christopher. 2020. *Star Wars: The Franchise Strikes Back*. Zugegriffen 3. Januar 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=SvYPaUGGR1w>.
- [game array]. 2016. *Mechanically Speaking: Jumping in 2D*. Zugegriffen 7. Februar 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=yuRRPT-Isp4>.

Ludografie

- 11 bit studios. 2014. „This War of Mine“.
- Beat Games. 2019. „Beat Saber“.
- Campo Santo. 2016. „Firewatch“.
- CD Projekt Red. 2007. „The Witcher“.
- Crowther, William. 1975. „Colossal Cave Adventure“.
- EA Sports. 2019. „FIFA“-Serie“.
- Electronic Arts. 2019. „Need for Speed“-Serie“.
- Everything Unlimited Ltd.; Wreden, Davey. 2015. „The Beginner’s Guide“.
- FromSoftware. 2011. „Dark Souls“.
- id Software. 2020. „Doom“-Serie“.
- Lionhead Studios. 2001. „Black & White“.
- Naughty Dog. 2017. „Uncharted“-Serie“.
- Nintendo. 1985. „Super Mario Bros.“
- . 2017. „Metroid“-Serie“.
- Pajitnov, Alexey. 1984. „Tetris“.
- PopCap Games. 2001. „Bejeweled“.
- Respawn Entertainment. 2019. „Star Wars Jedi: Fallen Order“.

Square Enix. 2018. „Tomb Raider“-Serie“.
Supergiant Games. 2014. „Transistor“.
The FreeCol Team. 2003. „FreeCol“.
Toy, Michael; Wichman, Glenn. 1980. „Rogue“.
Twisted Tree Games. 2013. „Proteus“.
Ubisoft. 2018. „Prince of Persia“-Serie“.
Walkin, Cary. 2013. „Arena.Xlsm“.
Wreden, Davey. 2013. „The Stanley Parable“.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit bestätige ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.