

# NAVI GATIONEN

Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

Benjamin Beil / Sascha Simons / Jürgen Sorg / Jochen Venus (Hrsg.)

## “It’s all in the Game”

### Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung



Venus: Homecoming. Die Genese mentaler Karten in GTA San Andreas ▶ Rauscher: Exile on Mean Street  
▶ Fischer/ Schlüter: The Music of Liverty City ▶ Klevjer: The Way of the Gun ▶ Beil: “Your Are Nothing  
But My Puppet!” ▶ Sorg: Gemischtes Doppel. Zur Psychologie narrativer Formen ▶ Klein: Verfolgungsjagd  
und Suche in Film und Computerspiel ▶ Raczkowski: Die Dramaturgie virtueller Kriege ▶ Simons:  
“Become a Backchannel Icon!” ▶ Kappelhoff: Kriegerische Mobilisierung: Die mediale Organisation des  
Gemeinsinns

SCHÜREN



Jg. 9, H. 1, 2009

NAVI

GATIONEN

Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

Benjamin Beil / Sascha Simons / Jürgen Sorg / Jochen Venus (Hrsg.)  
"It's all in the Game" – Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung

# NAVI GATIONEN

Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

## IMPRESSUM

### HERAUSGEBER:

Peter Gendolla  
Sprecher des Kulturwissenschaftlichen  
Forschungskollegs 615 „Medienumbrüche“

### WISSENSCHAFTLICHER BEIRAT:

Knut Hickethier, Klaus Kreimeier,  
Rainer Leschke, Joachim Paech

### REDAKTION:

Nicola Glaubitz, Christoph Meibom,  
Georg Rademacher

### UMSCHLAGGESTALTUNG UND LAYOUT:

Christoph Meibom, Susanne Pütz

### TITELBILD:

Screenshot aus dem Computerspiel  
'Grand Theft Auto IV'  
Mit freundlicher Erlaubnis von Take-Two  
Interactive Deutschland

DRUCK: Majuskel Medienproduktion,  
Wetzlar

### REDAKTIONSADRESSE:

Universität Siegen  
SFB/FK 615 „Medienumbrüche“  
57068 Siegen  
Tel.: 0271/740 49 32  
Info@fk615.uni-siegen.de

Schüren Verlag GmbH  
Universitätsstraße 55  
35037 Marburg

Erscheinungsweise zweimal jährlich

Preis des Einzelheftes: 13,-  
Preis des Doppelheftes: 22,-  
Jahresabonnement: 20,-  
Jahresabonnement  
für Studierende: 14,-

ISSN 1619-1641  
ISBN 978-3-89472-551-8

Diese Arbeit ist im Kulturwissenschaftlichen Forschungskolleg 615 der Universität Siegen entstanden und wurde auf seine Veranlassung unter Verwendung der von der Deutschen Forschungsgemeinschaft zur Verfügung gestellten Mittel gedruckt.

Benjamin Beil / Sascha Simons / Jürgen Sorg / Jochen Venus (Hrsg.)

# “It’s all in the Game”

Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Die deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der deutschen  
Nationalbibliographie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter  
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

## INHALT

Benjamin Beil, Sascha Simons, Jürgen Sorg und Jochen Venus It's all in the game! .....	7
Jochen Venus Homecoming. Zur Simulation mentaler Karten in <i>GTA San Andreas</i> .....	13
Andreas Rauscher Exile on Mean Street. Popkulturelles <i>genre cruising</i> in der <i>Grand Theft Auto</i> -Reihe.....	25
Erik Fischer und Bettina Schlüter The music of Liberty City. Zur Konvergenz realer und virtueller Musikkulturen.....	39
Rune Klevjer The Way of the Gun. Die Ästhetik des <i>singleplayer first person shooters</i> .....	53
Benjamin Beil „You are Nothing but my Puppet!“ Die <i>unreliable prosthesis</i> als narrative Strategie des Computerspiels .....	73
Jürgen Sorg Gemischtes Doppel. Zur Psychologie narrativer Formen in digitalen Spielen.....	91
Thomas Klein Verfolgungsjagd und Suche in Film und Computerspiel. Zur Intermedialität der Standardsituationen .....	109
Felix Raczkowski Die Dramaturgie virtueller Kriege. Narration in Strategiespielen.....	121
Sascha Simons „Become a Backchannel Icon!“ Ludische Rezipienten-Aktivierung zwischen WWW und TV .....	135

## Fokus Medienumbrüche

Hermann Kappelhoff

Kriegerische Mobilisierung: Die mediale Organisation des Gemeinsinns.

Frank Capras *Prelude to war* und Leni Riefenstahls *Tag der Freiheit* ..... 151

AUTORINNEN UND AUTOREN..... 167

## IT'S ALL IN THE GAME!

Keine andere Mediengattung wird in den letzten Jahren so kontrovers diskutiert wie die der Video- und Computerspiele. Und das mit gutem Grund: Denn keine andere Mediengattung verändert sich so rasant, fesselt so große Publika, hat ein solches Faszinations-, manche sagen: Suchtpotenzial und bietet ein derart reichhaltiges Formenspektrum wie das Computerspiel. Das Spektrum dessen, was man in Betracht ziehen muss, wenn man sich ein Bild von den Möglichkeiten dieses Genres machen will, reicht von abstrakten Puzzlespielen über rundenbasierte Strategiespiele, Flug- und Fahrsimulationen bis hin zu epischen Adventures und filmisch anmutenden Actionspektakeln; es reicht von den wie konkrete Poesie anmutenden ASCII-Wüsten der *rogue-likes* bis zum diskreten Charme der Rechtecke in *Pong* und *Breakout*, von den mehr oder weniger pixeligen *sprites* der 1980er und 1990er Jahre bis zur dynamischen und subtilen Lichtregie in 3D-Computergraphik, durch die sich aktuelle Action-Games wie *Grand Theft Auto IV* auszeichnen. Als wollten die digitalen Spiele Marshall McLuhans Satz, dass der ‚Inhalt‘ eines Mediums immer ein anderes Medium sei, ironisch dekonstruieren, beziehen sie sich nicht nur streng mcluhanianisch auf die klassischen ‚Neuen‘ Medien um 1900 – nämlich so, dass sie Friedrich Kittlers *Grammophon Film Typewriter* in Form von *DVD-Laufwerk*, *Display* und *Keyboard* zur Peripherie digitaler Codes machen; digitaler Codes, die die Spielenden und den Bildschirm in einen heißen Kreislauf zwischen *gaze* und *remote control* versetzen; sondern sie unterlaufen diese allgemeine Form auch beständig, indem sie ihren medienpraktischen Horizont und ihre ästhetische Form beständig überarbeiten, mit jeder neuen Konsolengeneration neu beschrieben werden müssen. Offenbar kennt das Computerspiel keine Grenzen: in ihm können alle nur denkbaren Bildtypen, Textsorten, Klangformen und Bewegungsmuster auftauchen, und es scheint alle möglichen Nutzungsformen zu tolerieren: Computerspiele können allein, zu zweit, in Gruppen, *Clans* und *Ligen* gespielt werden, aber auch von einer amorphen Masse wie im Fall der *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)*. Computerspiele verwerten alle medialen Elemente, Formen und Funktionen, die mit den gegenwärtigen Medienbegriffen überhaupt nur identifizierbar sind: Zwischen *Spiel* und *Erzählung*, zwischen abstrakter Zahlenakrobatik und konkretistischem Rollenspiel, zwischen Feierabendvergnügen und geldwertem *farming* im Akkordbetrieb, zwischen dem selbstvergessenen *flow* des *users*, der naiv die *vollständige Immersion* anstrebt, und dem reflexivem *modding* einer *Prosumentszene*, die die Grenze zwischen Form und Funktion kreuzt, gibt es keine mediale Form, die nicht Gegenstand des Computerspiels werden könnte. *IT'S ALL IN THE GAME !*

Das vorliegende Themenheft der *Navigationen* geht diesem ebenso faszinierenden wie verwirrenden Reichtum der digitalen Spiele nach. Um aber im Dschungel der Phänomene und ihrer möglichen Perspektivierungen nicht vollkommen die Orientierung zu verlieren, unterziehen sich die Aufsätze der Disziplin perspektivischer und thematischer Begrenzungen. Einerseits beschränken sich



die Beiträge auf die ästhetische Immanenz des Spiel-Erlebnisses. Sie fragen danach, *was* man in Computerspielen zu sehen, zu hören und zu verstehen bekommt und sie fragen, *wie* uns Computerspiele etwas zu sehen, zu hören und zu verstehen geben. Die Beiträge fragen, mit einem Wort, nach dem *Erfahrungsgehalt* der Computerspiele. Sie fragen dagegen *nicht* nach den kommerziellen Verwertungsbedingungen der Computerpspielindustrie, den individuellen Nutzungsmotiven, den sozialetischen (Des-)Orientierungspotenzialen, den kurz- und langfristigen persönlichen und gesellschaftlichen Wirkungen und ihrer sozialpädagogischen und medienpolitischen Anreizung bzw. Hemmung. Diese Fragen bleiben nicht deshalb außen vor, weil sie uninteressant wären, im Gegenteil ist die funktionale Einbettung der Computerspiele und die Probleme, die daraus erwachsen mögen, von herausragendem Interesse. Aber zunächst muss man wissen, worum es sich bei dem, was da funktional eingebettet ist, eigentlich handelt. Die öffentliche und leider oft auch die wissenschaftliche Debatte um das Computerspiel hat allzu oft den zweiten Schritt vor dem ersten getan und sehr weitreichende Aussagen über den gesellschaftlichen Nutzen und Nachteil der digitalen Spiele formuliert, ohne sich vorher Rechenschaft darüber abzulegen, welche Beschaffenheit der Gegenstand eigentlich genau hat, von dem da die Rede ist. Die Beiträge dieses Heftes machen vor allem darauf aufmerksam, dass es sich bei Computerspielen um einen neuen Modus der medialen Vermittlung handelt, der einen ähnlich tiefen Einschnitt in der Geschichte der Medienästhetik darstellt wie der Film um 1900.

Schockierte und faszinierte das kinematographische Bewegungsbild um 1900 dadurch, dass sich in ihm das Leben selbst in seiner ganzen dynamischen Anschaulichkeit zu reproduzieren schien, so überbietet heute das Computerspiel genau diese Faszination, indem es erlaubt, in quasi-filmische Simulakren des Lebens einzugreifen und an ihnen teilzunehmen. In Computerspielen kann die Illusion der Lebendigkeit nicht nur beobachtet werden, man kann sie performativ gestalten. Man kann in den Computerspielen lebendig wirkende Figuren laufen, fahren, suchen und sammeln lassen, man kann ihnen Fragen stellen, man kann sie antworten lassen, man kann ihnen Befehle erteilen und sie mit allerlei Werkzeug umgehen lassen.

Das spezifisch Neuartige des Computerspiels, das diese Simulation ermöglicht, besteht in der *Virtualisierung des Spielfeldes*: Während in konventionellen Spielen das Spielgeschehen sich in Griffnähe der Spielenden vollzieht – weshalb gerade Kampfspiele zumeist nur streng stilisiert und unter schiedsrichterlicher Kontrolle ausagiert werden können –, sind im Computerspiel die Spielenden vom Spielfeld getrennt. Zwar agieren die Spielenden in einem physikalisch-phänomenologischen Hier und Jetzt. Qua Spielherausforderung und Spielerfolg zeigt sich das Spielgeschehen aber, vermittelt durch das Display, auf einer situations-abstrakten, symbolisch konstituierten Bildebene bzw. in einem symbolisch konstituierten Bildraum, als ein Dort-und-Dann, das der allgemein gültigen Zeitrechnung und Topographie perfekt entzogen ist.

Mit dieser Virtualisierung des Spielfeldes virtualisiert sich aber auch das Spiel selbst und schafft Raum einerseits für phantasmatische Projektionen, wie sie für darstellende und narrative Formen typisch sind, und andererseits für gemeinsames Dösen, Geplauder, Tratsch und leichte Konversation. In dem Schnittfeld von Spielformen, Erzählformen und sozial freigestellter Interaktion suchen die Beiträge dieses Heftes die Medienästhetik des Computerspiels in exemplarischen Analysen zu umreißen.

Jochen Venus untersucht in seinem Aufsatz die mediale Form von *GTA San Andreas*. Dieses Spiel gilt allgemein als ein Meilenstein der Computerspielgeschichte. Dies wird meistens mit dem besonderen Spielprinzip begründet, der großen spielerischen Freiheit, die *GTA San Andreas* ermögliche. *GTA San Andreas* ist in diesem Sinne als Klassiker des *sandbox games* kanonisiert worden. Venus argumentiert dagegen, dass *GTA San Andreas* keineswegs ein so offenes, nichtlineares und freies Spiel ermögliche, wie behauptet wird. Aber das Spiel sei auch gar nicht das ästhetisch Entscheidende. Entscheidend sei vielmehr die Darstellungsfunktion von *GTA San Andreas*. *GTA San Andreas* benutzt Spielmechanismen um dem Spieler auf stilisierte Weise die Form einer Erfahrung zu vermitteln, nämlich wie es ist, sich den Raum einer Megalopolis durch die Bildung kognitiver Karten subjektiv anzueignen.

Andreas Rauscher widmet sich mit dem popkulturellen Verweisspiel einem der zentralen Erfolgsfaktoren der *GTA*-Reihe. Filmische, musikalische und spielhistorische Referenzen werden souverän in die Spiel-Handlung integriert. Dadurch entsteht ein intertextueller fiktionaler Kosmos mit hoher Eigendynamik, der wiederum selbst zum Gegenstand populärkultureller Bezugnahmen innerhalb und außerhalb der Grenzen der *GTA*-Welt wird. Dieses *Genre Cruising* kann gleichzeitig als Angebot zur Überwindung der Dichotomien innerhalb der von der *Ludologie-Narratologie-Debatte* geprägten *Game Studies* gedeutet werden.

Auch Erik Fischer und Bettina Schlüter betonen die konstitutive Funktion populärkultureller Referenzen für den simulativen Charakter der virtuellen *GTA*-Umgebung unter besonderer Berücksichtigung der spieleigenen Musikkultur. Die Postfiguration der musikalischen Gegenwartskultur implementiert hochgradig konventionalisierte Strukturschemata, die die Vernetzung der Elemente im Sinne einer über die einzelnen Missionen und Reihentitel hinausweisenden virtuellen *GTA*-Welt ebenso gewährleisten wie die erfolgreiche Überlagerung und freie Kombination unterschiedlicher kultureller Codes nach dem Vorbild Tarantinos. Die audiovisuelle, narrative Adaption realer und fiktionaler Vorbilder und Genrekonventionen beeinflusst zugleich die Mensch-Maschine-Interaktion. Da Avatar und Spieler nicht zwingend einen gemeinsamen kulturellen Horizont teilen, bildet sich im Zuge der Ausdifferenzierung virtueller Sozial- und Kulturmuster eine doppelte Interaktionsstruktur, deren Konvergenzen und Differenzen durch kulturelle und mediale Codes präfiguriert werden. Soziokulturelle Codes prägen also nicht nur den narrativen Verlauf und Stil bzw. das Level- und Spielerdesign, sondern formieren darüber hinaus auch die Spielweise.

Rune Klevjer rekapituliert anhand zahlreicher Beispiele die Genre-Geschichte des *singleplayer first person shooters (FPS)* vom *arcade action*-Konzept *Castle Wolfensteins* hin zu narrativ ambitionierteren, kinematografischen Entwürfen wie *GoldenEye 007* und taktisch geprägten *squad shootern* wie der *Tom Clancy's Rainbow Six*-Serie. Verbindendes Merkmal aller *FPS* ist trotz z.T. erheblicher Differenzen bei Gameplay oder narrativer Rahmung die Ästhetik der *camera-gun*. Die subjektive Perspektive des Spielers ist an die Zielrichtung der Waffe gebunden und unterwirft den simulierten Raum einer vereinheitlichen Kontrolle von Blick und Zerstörung. Dieser Darstellungsmodus erhebt die Waffe zum Sinnbild technologischer Entwicklung. Sie vereint metaphorisch zwei kulturelle Formen des Umgang mit Technologie als gegenüberliegende Pole einer spielerischen Praxis: die der Übertreibung und Parodie im *adventure*-basierten *FPS* sowie die Assimilation einer militärischen Simulation im taktischen *FPS*.

Benjamin Beil nähert sich der Modifikation von Spiel- und Erzählformen im Hybridkonstrukt Computerspiel über das Verhältnis zwischen Spieler und Avatar. Mit Rune Klejers Begriff der *Unreliable Prosthesis* analysiert er am Beispiel des *survival horror shooters The Darkness* die Integration einer Funktionsstörung in das Gameplay und die daraus resultierende Dramaturgie von Kontrolle und Kontrollverlust. Der inszenierte Kontrollverlust unterläuft die Genre-Konventionen und dehnt vermittelt über die zentrale Schnittstelle Avatar narrative Strukturen auf spielerische Elemente aus.

Am Beispiel der *Handicap*-Form in *ICO* veranschaulicht Jürgen Sorg die zunehmende Hybridisierung von Spiel und Erzählung im Computerspiel. Die Implementierung narrativer Formen rahmt und plausibilisiert die nicht länger expliziten Spielregeln folgenden Spielherausforderungen und Spielhandlungen zugunsten einer alltagskompatiblen narrativen Logik der fiktionalen Spielwelt. Der dem Computerspiel eigene virtuelle Tätigkeits- und Erfahrungsraum kann im Rückgriff auf Kenneth Burkes *Psychologie der Form* näher bestimmt werden: Computerspiele werden aufgrund der gleichermaßen narrativen wie ludischen Funktionalisierung ihrer Figuren und Objekte zu interaktiven Lebenssimulationen, die den Spielern empathisch nachvollziehbare Erfahrungen mit hohem Tätigkeits- und Alltagsbezug anbieten.

Thomas Klein bestimmt das Verhältnis zwischen Spielfilmen und Computerspielen im Rückgriff auf im Verlauf der Ausdifferenzierung von Einzelmedien konventionalisierte Standardsituationen, die handlungsstrukturierende Funktionen erfüllen. Im intermedialen Vergleich der Standardsituationen Verfolgungsjagd und Suche bzw. *quest* bestätigt er die *refashioning*-These Bolter und Gruisins: Computerspiele wie die *GTA*-Serie greifen filmtypische Standardsituationen auf und transformieren sie unter Berücksichtigung des ludischen Imperativs des Computerspiels.

Felix Raczkowski leitet aus einer narratologischen Analyse des Echtzeit-Strategiespiels *Starcraft* eine Kritik an der Dominanz der Verräumlichungs-These in den *Game Studies* sowie der Verkürzung des Diskurses auf die mit dieser These

korrespondierenden Spielgenres ab. Die dezentrale Handlungssteuerung sowie die komplexe und multiperspektivisch erzählte Rahmenhandlung führen bei *Starcraft* zu einer zeitlichen Narrativierung der Raumerfahrung, deren Struktur mit den literarischen Weltentwürfen J.R.R. Tolkiens vergleichbar ist.

Sascha Simons widmet sich webbasierten Formen der Rezipienten-Aktivierung am Beispiel des Online-Spiels *Backchannel* und dessen spezifischen Verhältnis narrativer und spielerischer Elemente. Via *web community* kommentieren Zuschauer hier die MTV-Serie *The Hills* parallel zur TV-Ausstrahlung und bestimmen in Echtzeit, welche Kommentare im Anschluss in das TV-Bild integriert werden. Vermittelt durch die über die narrativen Zusammenhänge der TV-Handlung ‚geschichtete‘ Spielpraxis von *Backchannel* werden die Zuschauer zum aktiven Mitgestalter des Medienprodukts und lösen das Interaktionsversprechen des Internets spielerisch im TV ein. Zugleich etablieren sich über die visuelle Integration des Rezipienten-Kommentars neue Darstellungsformen televisionärer Bilder.

In der vom Thema der Einzelausgabe unabhängigen Rubrik *Fokus Medienumbrüche* untersucht Hermann Kappelhoff den US-amerikanischen Mobilisierungsfilm *Why We Fight: Prelude to War* von Frank Capra und Leni Riefenstahls *Tag der Freiheit – Unsere Wehrmacht* auf ihre politischen Intentionen sowie die Konzeptualisierung und Positionierung des jeweils avisierten Publikums. Die komparatistische Analyse der audiovisuellen Inszenierungsstrategien entlarvt die Funktionsweisen medial-propagandistischer Gemeinssinn-Produktion und spürt ästhetischen Analogien der weltanschaulichen Differenz zwischen totalitärem Terrorregime und demokratischem Verfassungsstaat nach.



## HOMEcomings

Zur Simulation mentaler Karten in  
*GTA San Andreas*

VON JOCHEN VENUS

„After five years on the East Coast, it was time to come home.“ – Carl Johnson, ein junger Afroamerikaner, kehrt zurück in die Grove Street, in seine *hood*, in die Metropolregion Los Santos, das an der Westküste der USA, im Bundesstaat San Andreas, liegt. Noch im Flughafengebäude von Los Santos ruft ihn sein Bruder Sweet an, um ihm mitzuteilen, dass ihre Mutter gestorben ist. Auf dem Weg zu seinem Elternhaus wird CJ von den beiden Polizisten Tenpenny und Pulaski aufgehalten:

TENPENNY Welcome home, Carl. Glad to be back? You haven't forgotten about us, have you boy? – CJ Hell no, Officer Tenpenny. I was just wondering what took y'all so long. – TENPENNY Get in the car. [...] – TENPENNY How you been, Carl? How's your wonderful family? – CJ I'm here to bury my Moms. You know that. – TENPENNY Yeah, I guess I do. So what else you got shakin' Carl? – CJ Nothing. I live in Liberty City now. I'm clean. Legit. – TENPENNY No, you ain't never been clean, Carl. – PULASKI Well what've we got here? – TENPENNY This is a weapon, Officer Pulaski, that was used to gun down a police officer not ten minutes ago. Officer Pendelbury. A fine man, I might add. You work fast, nigga. – CJ You know I just got off the plane! – PULASKI It's a good thing we found you and retrieved the murder weapon. – CJ That ain't my gun. – TENPENNY Don't bullshit me, Carl – PULASKI Yeah, don't bullshit him, Carl. – CJ What the fuck you want from me this time? – TENPENNY When we want you, we'll find you. In the meantime, try not to gun down any more officers of the law.

Tenpenny und Pulaski fahren CJ in das Gebiet der feindlichen Ballas-Gang und entlassen ihn dort unter höhnischen Kommentaren. CJ muss sich vorsehen, dass er nicht von den Mitgliedern der Ballas-Gang erkannt wird:

CJ Ah shit, here we go again. Worst place in the world. Rollin Heights Balla Country. I ain't represented Grove Street in five years, but the Ballas won't give a shit.

CJ schnappt sich ein Fahrrad und radelt durch das feindliche Gebiet, in dem an fast jeder Straßenecke kleine Gruppen bewaffneter Ballas stehen und ihn bedro-

hen. Sein Ziel ist das Haus, in dem er mit seinen Brüdern Sweet und Brian und seiner Schwester Kendl aufgewachsen ist: „Grove Street. Home. At least it was before I fucked everything up.“

– So beginnt das Computerspiel *Grand Theft Auto: San Andreas*. Der Protagonist CJ ist unser Avatar, und wir lernen in der Eingangssequenz einige der plotbestimmenden Konflikte kennen: CJs Mutter ist gestorben (im zweiten Teil der Eingangssequenz werden wir erfahren, dass sie ermordet worden ist), CJ ist offenbar vor fünf Jahren im Konflikt von zu Hause weggegangen („I fucked everything up“), und CJ steht zwischen den Fronten feindlicher Gangs und einer korrupten Staatsmacht. Wir identifizieren uns mit CJ, wir sind gespannt, wie er diese Konflikte lösen wird, und wir werden unser Bestes geben, um durch unseren Spielerfolg die Handlung voran zu treiben.

### SPIELERISCHE UNTIEFE ODER DIE APOTHEOSE DER VERPACKUNG

So soll das *Spiel* beginnen? – Das *Spiel* fängt natürlich anders an: Die ersten ‚Einstellungen‘, die wir zu sehen bekommen, das Gepäck auf dem Rollband, das Telefonat zwischen CJ und Sweet, das Gespräch mit Tenpenny und Pulaski im Polizeiwagen, sind bloßes Vor-Spiel. Zwar handelt es sich bei ihnen schon um Bilder, die von der Spielsoftware, der *physical* und der *graphical engine* des Spiels, ‚gerechnet‘ sind, aber wir können die Bildelemente noch nicht mit geeigneten Steuerungseingaben manipulieren. Wir nehmen die ersten Szenen wahr wie Szenen eines Animationsfilms.

Das *Spiel* fängt erst an, nachdem die Polizisten den armen CJ aus dem Polizeiwagen geworfen haben, der Fluss der Bewegungsbilder abbricht, unser Avatar CJ gleichsam apathisch im Bildraum herumhängt und auf Steuerungseingaben wartet, während am oberen Rand des Bildschirms Textblöcke erscheinen, die mit knappen Worten den Spieldauftrag nennen und die Benutzung der virtuellen Objekte, der Spielmittel, erläutern (in diesem Moment merken wir überhaupt erst, dass es sich bei CJ um ‚unsere‘ Spielfigur handelt); unser Avatar wartet auf Steuerungseingaben, die ihn nach vorne, nach hinten, nach rechts oder nach links laufen lassen, die ihn auf ein Fahrrad steigen lassen, das dann mit den Bewegungsbefehlen gesteuert werden kann, so dass der virtuelle Raum im wahrsten Sinne des Wortes erfahren werden kann. Das Spiel beginnt mit der Herausforderung, den Avatar aus einem Areal der Spielkarte, nämlich dem ‚gefährlichen‘ Areal der Ballas, in dem der Avatar Gefahr läuft, durch KI-gesteuerte Nicht-Spieler-Figuren ‚herausgeworfen‘ zu werden, in ein anderes zu bewegen, in das sichere Areal der Grove-Street-Boys, in dem keine gegnerischen Nicht-Spieler-Figuren zu erwarten sind. Genau genommen besteht die Spielherausforderung in der Eingangssequenz von *GTA San Andreas* allein darin, den Avatar, ein virtuelles Objekt, das als zentralperspektivisch projizierter Körper auf dem Bildschirm erscheint, in einem virtuellen Labyrinth, das auf dem Bildschirm nach Art eines halbsubjektiven Kamerablicks ausschnittshaft gezeigt wird, durch geeignete Steuerungseingaben am Joypad

bzw. an Tastatur und Maus und unter Verwendung virtueller Objekte von A nach B zu bewegen.

Die deskriptiven Momente und narrativen Motive, die dieses Spielgeschehen anreizen – die an Los Angeles gemahnende Stadtlandschaft von Los Santos und die dem Genrekino entlehnten Konflikte<sup>1</sup> – sind für die Logik dieser Spielherausforderung unwesentlich. Ebenso wie die materielle und skulpturale Ausgestaltung von Schachfiguren für die Spielfunktionalität eines Schachspiels bloß ornamentalen Stellenwert genießt, so lassen sich die deskriptiven Momente und narrativen Motive im Computerspiel als bloß ornamental ansehen. Die Spielherausforderungen eines Computerspiels, so könnte man argumentieren, lassen sich hinreichend als Spezifikationen des allgemeinen Dispositivs digitaler Spiele beschreiben: Die Eingabe- und Ausgabegeräte eines Computers oder eines computerähnlichen Geräts werden algorithmisch derart aufeinander bezogen, dass sich auf dem Display des Ausgabegeräts Spielherausforderungen mitteilen, die durch *zeitkritische*, *entscheidungskritische* und *konfigurationskritische* Eingaben gemeistert werden müssen.<sup>2</sup> Erfolg und Misserfolg des Eingabeverhaltens zeigt sich auf dem Display und motiviert eine entsprechende Adjustierung des Eingabeverhaltens. Die deskriptiven Momente und narrativen Motive in *GTA San Andreas* sind *qua Spiel* bloße Verpackung, und eine sachgemäße Analyse könnte sich, folgt man etwa der Argumentation Markku Eskelinens, auf das Spielgerüst beschränken:

The old and new game components, their dynamic combination and distribution, the registers, the necessary manipulation of temporal, causal, spatial and functional relations and properties not to mention the rules and the goals and the lack of audience should suffice to set games and the gaming situation apart from narrative and drama, and to annihilate for good the discussion of games as stories, narratives or

- 
- 1 Die Erzählhandlung von *GTA San Andreas* spielt Anfang der 1990er Jahre und bezieht sich audiovisuell auf die Formensprache der zeitgenössischen Popkultur, insbesondere auf die Formensprache des *Gangsta-Rap* (Sprache, Aussehen und Bewegungsmuster der Figuren sind der zeitgenössischen Club- und Videokultur des *Westcoast-HipHop* nachempfunden, Protagonisten dieser Szene wie *Ice-T*, die als *voice actor* den Figuren klanglich Plastizität geben, produzieren die gewünschten Authentizitätseffekte). Mehr oder weniger offene Anspielungen auf Muster des Action-Kino und des publikumswirksamen Milieudramas (z.B. *Boyz n the hood*, USA 1992, *Menace II Society*, USA 1993) sorgen außerdem für stabil einschnappende Interpretationen und entlasten das Spielgeschehen von aufwändiger Bild- und Geschehenshermeneutik.
  - 2 Die Unterscheidung *zeit-*, *entscheidungs-* und *konfigurationskritischer* Handlungsdimensionen des Computerspiels stammt von Claus Pias: „*Zeitkritisch* ist die Interaktion im Gegenwartigen von Actionspielen: Sie fordern *Aufmerksamkeit* bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten aus einem Repertoire normierter Handlungen. *Entscheidungskritisch* ist die Navigation durch ein Zuhandenes in Adventurespielen: Sie fordern optimale *Urteile* beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms. *Konfigurationskritisch* ist die Organisation eines Möglichen in Strategiespielen: Sie fordern *Geduld* bei der optimalen Regulierung voneinander abhängiger Werte“ (Pias: *ComputerSpielWelten*, S. 4).



cinema. In this scenario stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy. It's no wonder gaming mechanisms are suffering from slow or even lethargic states of development, as they are constantly and intentionally confused with narrative or dramatic or cinematic mechanisms.<sup>3</sup>

Im Sinne dieser Perspektive erscheint *GTA San Andreas* als mit aufwändigem Geschenkpapier drapierte Banalität. Das Spielprinzip besteht in der Verknüpfung verschiedener als Stadtlandschaften figurierender Labyrinth mit einer schier endlosen Serie relativ gleichförmiger, nur durch das gift-wrapping differenzierter Parcours herausforderungen, die im Verein mit ortsbezogenen Navigations-, Such-, und Abräumaufgaben narrativ als kriminelle Aufträge (Missionen) ausgeführt sind. Die Steuerung des Avatars variiert den mittlerweile etablierten Standard von Action-Computerspielen. Der Spieler kann seinen Avatar CJ vorwärts, rückwärts und seitwärts laufen lassen und den »Kamerablick« schwenken (in der PC-Version wird dies ermöglicht durch die WASD-Standardbelegung der Tastatur und durch Mausbewegungen, in den Konsolenversionen durch entsprechende Belegungen der Controllertasten und -analogsticks), er kann ihn unterschiedliche Fahrzeuge entern lassen (die nahezu identisch zu steuern sind, sich also wiederum nur qua gift-wrapping voneinander unterscheiden), um mit ihnen die Orte zu erreichen, an denen ein Auftrag gegeben bzw. ausgeführt werden muss, er kann ihn verschiedene als Waffen ausgeführte Ressourcen akquirieren lassen, um die Parcours hindernisse zu überwinden und die KI-gesteuerten Nicht-Spieler-Figuren zu »erschießen« und dergleichen mehr.

Die als Stadtlandschaften ausgeführten Labyrinth bilden dabei ein so redundantes Wegenetzwerk, dass derselbe Ort auf unendlich vielen Pfaden erreicht werden kann, und die Vielzahl verwendbarer virtueller Objekte ermöglicht, die Spielaufgaben auf sehr unterschiedliche Weise zu lösen. Gleichwohl entsteht in *GTA San Andreas* keine Spieltiefe: Denn die unterschiedlichen Pfade und Problemlösungen machen im Spielverlauf keinen Unterschied. Der Spieler wird nicht motiviert, nach einer kürzesten, elegantesten, ökonomischsten Lösung zu suchen. Er wird nicht motiviert, vorausschauend zu planen und auf implizite Erfolgsregeln zu achten, die in Regelspielen quasi die gültigen Theoreme des im Regelwerk festgelegten Axiomensystems darstellen. So wie ein mathematischer Kalkül als besonders mächtig erscheint, wenn er die Ableitung vieler Theoreme erlaubt, vor deren Hintergrund weitere Theoreme beweisbar werden, so wirken Spiele dann besonders tief, wenn sie dem Spieler mit jedem Spieldurchlauf und wachsender Spielerfahrung immer neue und oft verblüffende, am Anfang unabsehbare Erfolgsregeln offenbaren. *GTA San Andreas* ist in diesem Sinn kein tiefes Spiel: Allerlei Nebenmissionen, Minigames und die vielfältigen Variationsmöglichkeiten des gift-

---

3 Eskelinen: The Gaming Situation.

wrappings (Hintergrundmusik, Avatarfrisur, Tattoos, Klamotten, Autotuning) laden dazu ein, das allgemeine Spielziel aus dem Auge zu verlieren. Die Stadtlandschaften sind so reichhaltig mit offenen und versteckten Anspielungen auf realweltliche Vorbilder gespickt, die Radiosendungen, die man beim *cruisen* hören kann, sind so unterhaltsam, dass man gerne noch eine Extrarunde dreht, bevor man einen Auftrag erledigt; CJ kann in Boutiquen eingekleidet werden, im Gym Muskelberge aufbauen und in Fastfoodrestaurants tatsächlich bis zum virtuellen Erbrechen Burger verschlingen. Und all dies kann während einer Spielmission durchgeführt werden. Die Spielherausforderung sinkt aber in den während einer Mission fakultativ einzuschaltenden Kleinepisoden auf Null. *GTA San Andreas* ist breit, weit und bunt, aber keineswegs tief. Wirkliche Spielspannung entsteht allenfalls lokal, in Missionen, die z.T. unter Zeitdruck beendet werden müssen. *GTA San Andreas* ist flach. *GTA San Andreas* ist die Apotheose des virtuellen giftwrappings.

## DIE GRENZEN DER SPIELANALYSE ODER JENSEITS DES SANDKASTENS

Die geringe Spieltiefe von *GTA San Andreas* ist offenkundig kein Effekt mangelnden Könnens der Spieldesigner. Sie ist, ebenso wie das aufwändige gift-wrapping, die aufwändigen *skins* und das aufwändige *voice acting*, intentional produziert. So werden z.B. nicht die klassischen Steuerungsmuster der Fahr- und Schießsimulationen verwendet, die *GTA* den einschlägigen *racer*- und *shooter*- Titeln einfach hätte anschauen können, es werden eigenständige, bemerkenswert simple Steuerungsmuster implementiert. Die Schießsimulation etwa wird nicht wie in *shootern* zumeist üblich in Anlehnung an das realweltliche Vorbild des Zielfernrohrs mit Fadenkreuz als feinmotorische Adjustierung eines Zielpunktes ausgeführt, sondern gleichsam ‚unrealistisch‘ diskretisiert. Durch einen Tastendruck wird eine Nicht-Spieler-Figur ‚automatisch‘ ins Visier genommen (dargestellt durch eine entsprechende Markierung dieser Figur im Bildfeld); solange die Taste gedrückt ist, bleibt die Figur im Visier. Weitere Tasten starten Attacken, die je nach der gewählten Waffe als kleine In-Game-Filme ausgeführt sind. Andere Tasten lassen das Visier zur nächsten im Bildfeld sichtbaren Nicht-Spieler-Figur springen. Das *aiming system* in *GTA San Andreas* imitiert auf diese Weise weniger einen tatsächlichen Zielvorgang als vielmehr die Sakkadensprünge des natürlichen Blicks. Sehen können heißt in *GTA San Andreas* schießen und treffen können. Durch diese Form, die die Tätigkeit des Zielens in der virtuellen Welt nicht wie der konventionelle *shooter* zu einer relativ anspruchsvollen Herausforderung der Hand-Auge-Koordination macht, sondern zum Automatismus einer einfachen Tastendruckkombination, wird die Aufmerksamkeitsanforderung drastisch herabgesetzt. Zielen, schießen und treffen wird zu einer Selbstverständlichkeit. Die Rezeptionskapazitäten werden frei für eine ‚entspanntere‘ Wahrnehmung der Details des giftwrappings. Morphologisch resoniert die ‚coole‘ Schieß- und Kampfsimulation in *GTA San Andreas* intensiv mit den weiteren Simulakra, die in dem Spiel realisiert

sind: dem stereotyp implementierten Laufen, Klettern, Fahren, Fliegen, Tauchen etc. Hat man das performativ relativ einfache Gameplay von *GTA San Andreas* erlernt, genießt man in der virtuellen Welt des fiktiven US-Bundesstaates San Andreas das *eye / ear candy* der popkulturellen Reminiszenzen und die für die GTA-Serie insgesamt typischen Freiheitsgrade virtuellen Daseins.<sup>4</sup>

Diese Freiheitsgrade virtuellen Daseins lassen sich allerdings mit einer spielanalytischen Perspektive, wie sie am prägnantesten von den skandinavischen *game studies* eingeklagt wird – neben dem schon erwähnten Text von Markku Eskelinen sind hier insbesondere Arbeiten von Espen Aarseth<sup>5</sup> und Jesper Juul<sup>6</sup> zu nennen – lediglich negativ beschreiben: Alle im engeren Sinne spielkonstitutiven Merkmale, die Redundanzen des Wegenetzes und der verwendbaren virtuellen Objekte sowie die wenig komplexe Steuerung, erzeugen programmatisch eine Herabsetzung der strategischen, kombinatorischen und motorischen Geschicklichkeitsanforderung. D.h. spielanalytisch gibt es an den Titeln der *GTA*-Reihe wenig zu entdecken. Allenfalls lässt sich mit der Spieltypologie Roger Caillois<sup>7</sup> konstatieren, dass mit der Herabsetzung regelhaft vorgegebener Herausforderungen das Moment der *paidea* in den Vordergrund rückt, der unregelmäßigen Exploration, hier: des gift-wrappings. Da aber dieses gift-wrapping nur durch einfache Plotlinien und satirisch überzeichnete Milieustereotype integriert ist, und da durch die freie Navigierbarkeit des Bildraumes die Maßgaben bildkünstlerischen Gestaltens von vornherein außer Kraft gesetzt sind, ist der Gegenstand dieser *paidea*, die Ästhetik des gift-wrappings, ebenso trivial wie das *gameplay*. Die an Spielkategorien orientierte Analyse von *GTA San Andreas* kann, wenn sie konsequent verfährt, in diesem Spiel nur eine Art virtuellen Themenpark erkennen, in dem der Spieler gewissen eskapistischen Phantasien nachgehen kann. In der geschützten Situation vor dem Bildschirm kann er am zwar harten und gesetzlosen, aber auch lustigen und intensiven Alltag klischeehaft überzeichneter Kleinkrimineller und Gangs (*GTA I* u. *GTA II*), Mafiosi (*GTA III* und *GTA Vice City*), afroamerikanischer Homeboys an der Westküste (*GTA San Andreas*) und serbischer Immigranten an der Ostküste (*GTA IV*) teilnehmen.<sup>8</sup>

4 In seiner enthusiastischen Besprechung des Titel *GTA III* berichtet Gonzalo Frasca: „I conducted a non-scientific poll among my friends asking which word described GTA3 the best. The answer was practically unanimous: ‚freedom.‘“ (Frasca: „Sim Sin City“).

5 Vgl. Aarseth: „Computer Game Studies, Year One“.

6 Vgl. Juul: *half real*.

7 Vgl. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*.

8 Alle Titel der *GTA*-Reihe derart über einen Leisten zu schlagen scheint zu ignorieren, dass sich die Titel in ihrer audiovisuellen Anmutung erheblich voneinander unterscheiden. In der Tat: Die Form des gift-wrappings hat in der *GTA*-Reihe einige bedeutende Wandlungen durchgemacht. Ließen *GTA I* und *GTA II* nur eine Vogelperspektive auf den Spielplan zu, wodurch die Spielfiguren lediglich als ameisenhafte Spielmarken erschienen, stieg die Komplexität der audiovisuellen Verpackung seit *GTA III* rapide an: Das Bildfeld bietet seither, basierend auf einer 3D-Computergraphik-Engine, eine avatarbezogene *over-the-shoulder*-Perspektive auf das Geschehen, die Spielfiguren können in al-

Eine solche Analyse, so konsequent sie kategorial sein mag, widerspricht jedoch eklatant der Rezeptionserfahrung, die sich weniger als eine Immersion in eskapistisch besetzte Handlungsrollen darstellt, als vielmehr zunächst sprachlos macht angesichts einer so noch nicht erlebten Medienerfahrung. Insbesondere nachdem *GTA III* die buchstäblich freie Erfahrung eines filmisch anmutenden Bildraums ermöglichte, ist *GTA* zu einem Referenztitel der Computerspielgeschichte geworden.<sup>9</sup> Dieser Effekt lässt sich durch die eskapistische Funktionalität alleine kaum erklären.

Unter dem Druck, die außergewöhnliche Medienerfahrung, die das Spielen der *GTA*-Titel vermittelt, anzuerkennen, hat der Computerspieldiskurs sich in seiner kategorialen Verlegenheit darauf verständigt die Titel der *GTA*-Reihe als *sandbox games* anzusprechen. Das Prinzip des *sandbox games* besteht in der Nichtlinearität der Aufgabenverkettung, der Unabgeschlossenheit der Spielhandlung und der Mannigfaltigkeit der Möglichkeiten, die eigene Spielwelt zu gestalten. Dies trifft auf Spiele wie *Sim City* oder *Dwarf Fortress* zu, bei denen es sich um hochkomplexe Aufbau-Strategiespiele handelt, die dem Spieler in weitem Maße erlauben, Ausgangsbedingungen des Spiels festzulegen, und ihn dann aber nötigen, mit deren weitreichenden Implikationen fertig zu werden.<sup>10</sup> Die Spiele der *GTA*-Reihe weisen nichts derartiges auf. Sie als *sandbox games* zu bezeichnen verwechselt die Offenheit eines Regelsystems mit dessen *Irrelevanz*. *GTA San Andreas* ist keine offene, gestaltbare virtuelle Welt. Die Welt ist fix und fertig vorgegeben, das Regelwerk, das die Haupt- und Nebenmissionen beherrscht, ist so geschlossen wie ein Regelwerk nur sein kann. Es ist nicht offen, es ist *irrelevant*. Der Spielcharakter von *GTA San Andreas* tritt während der Rezeption in den Hintergrund. Man nimmt nicht mehr so deutlich wie in anderen Computerspielen wahr, dass man es mit einem Spiel zu tun hat. Man kann das mit Offenheit verwechseln.<sup>11</sup> Allerdings

---

len denkbaren Einstellungsgrößen von der Totalen bis zum Close-up betrachtet werden, sie werden stimmlich und visuell prägnant differenziert, und die Aufträge werden durch aufwändige *cut scenes* eingeleitet und abgeschlossen. Auch die Steuerungsmöglichkeiten der virtuellen Figuren und Objekte sind entsprechend erweitert worden. Die Anmutung des *gameplay* aber wirkt über die verschiedenen Teile der Serie erstaunlich konstant und stützt Eskelinens Befund, dass die audiovisuelle Präsentationsformen des Spiels der Spielmechanik äußerlich bleiben.

9 Stellvertretend für das einhellige Meinungsbild sowohl in der professionellen als auch in der laienhaften, fankulturellen Computerspielkritik kann man wiederum Gonzalo Frasca zitieren, der den Status der Reihe prägnant auf den Punkt bringt: „Every once in a while, an important game is released. By ‚important‘ I mean a game that can change our idea of what games are supposed to be“ (Frasca: „*Sim Sin City*“).

10 Vgl. Soren: „*Stories from the sandbox*“.

11 Diese Spielvergessenheit wird in einer Erläuterung des terminus *sandbox game* deutlich, die die Fachzeitschrift *Edge* in ihrer Auflistung der bedeutendsten Fortschritte der Computerspielentwicklung anbietet: „The term (sandbox game, J.V.) refers to a mode of play in which you can *fool around* in a game’s world *without being required to meet a particular objective*. By far the best-known sandbox modes are in the later Grand Theft Auto games, contributing greatly to their popularity“ („50 Greatest Game Design Innovations“, Herv. J.V.). Diese Fassung des Terminus deckt dann aber nicht Spiele wie *Sim City* oder

dürfte es aufschlussreicher sein, sich die sehr konventionelle Missionen- und Mini-game-Logik der *GTA*-Titel zu vergegenwärtigen und vor diesem Hintergrund zu fragen, wie sich eigentlich der kanonische Status der *GTA*-Reihe erklären lässt, wenn die Faszination weder im Spielmechanismus, noch in den manifesten Erzähl-inhalten liegt?

## COMPUTERSPIELE ALS SIMULATIONEN VON SELBSTTÄTIGKEIT

Man kommt der Faszination von *GTA* m.E. auf die Spur, wenn man sich klar macht, dass das Spielerische gar nicht das Innovationsmoment der Computerspiele darstellt. Geschicklichkeitsherausforderungen, Wettkämpfe und Rätselaufgaben sind nahezu kulturhistorische Universalien. Computerspiele hinsichtlich ihrer Spielprinzipien zu untersuchen nimmt gerade nicht das Neue an ihnen in den Blick, sondern das Alte, dasjenige, worin sich Computerspiele von den Spielparadigmen, die ihnen vorausgegangen sind: Kampf-, Tanz- und Sportspiele, Brett- und Kartenspiele, Rätselbilder und Logeleien, nicht unterscheiden. Vielleicht kommt man weiter, wenn man Computerspiele nicht so sehr in die Reihe der Spielparadigmen stellt, sondern in die Reihe der darstellenden Künste, in die Reihe der Bild-, Klang- und Textparadigmen.

In diesem Zusammenhang fällt das Neue der Computerspiele unmittelbar auf: Video- und Computerspiele verwirklichen einen historisch völlig neuartigen Darstellungstyp. Ältere Darstellungstypen wie die des Theaters und der Literatur, der bildenden Kunst und der Musik, aber auch die der massenmedialen Unterhaltungskünste: Film, Radio, Comic, Fernsehen und Popmusik, beruhen auf einer Aktivierung der Fernsinne und auf der kognitiven Beherrschung medialer Codes. Man muss sehen, hören und lesen können, – und man muss die Indizes deuten können, wie jeweils zu sehen, zu hören und zu lesen sei, um an der Kommunikation, die durch die Darstellungstypen vermittelt wird, teilzunehmen.

Video- und Computerspiele gehen über diese strukturellen Vorgaben hinaus, indem sie nicht nur die Fernsinne und das medienkulturelle Wissen sondern auch die Motorik provozieren. Um den Spielherausforderungen, die sich auf den Video- und Computerspiel-Bildschirmen mitteilen, erfolgreich begegnen zu können, muss man an Tastatur und Maus, am Joypad oder an spielspezifischen Eingabegeräten wie Lenkrädern, Schwertern, Tanzmatten u.ä. bestimmte Tasten drücken, Analogregler schieben und drehen oder Bewegungssensoren aktivieren. Und dies ist nicht nur eine spiel- und sporttypische Geschicklichkeitsfrage. Denn die Motorik bleibt nicht, was sie ist. Der motorische Vollzug wird im Rechner nach Maßgabe der zu Grunde liegenden Software in eine bestimmte Audiovision übersetzt.

---

*Dwarf Fortress*, die im Diskurs auch unter den Begriff des *sandbox games* subsumiert werden. Die Assoziation der Gestaltung einer Welt im Sandkasten scheint mir ganz passend für komplexe Aufbau-Strategiespiele zu sein. Die Bezeichnung der *GTA*-Titel als *sandbox games* ist vermutlich nicht aus der Welt zu schaffen, aber es handelt sich unter analytischen Gesichtspunkten um eine schlechte Verlegenheitslösung.

Dadurch wird der motorische Vollzug am Eingabegerät nicht nur leiblich gespürt als ein physischer Vorgang im situativen Hier und Jetzt; er erscheint auch als klanglich begleitete Form- oder Positionsänderung eines situationsabstrakten (also dem physischen Hier und Jetzt perfekt entzogenen) Bildobjekts oder einer situationsabstrakten Bildperspektive.

Auf diese Weise geht der motorische Vollzug, so wie er leiblich gespürt wird, als ein distinktes Moment in die situationsabstrakte Form des wahrgenommenen Medienangebots ein. Die Formen des Computerspiels verknüpfen besondere Bildräume und besondere performative Möglichkeiten derart miteinander, dass man meint, im Bild selbst agieren und mit den Bildobjekten interagieren zu können.<sup>12</sup> Video- und Computerspiele erzeugen auf diese Weise eine Simulation von Selbsttätigkeit in einem Raum virtueller Anwesenheit. In dieser Simulation wird nicht allein die äußere, audiovisuell wahrnehmbare Form des Tuns in Szene gesetzt, wie dies in den performativen Bühnenkünsten und im Bewegungsbild des Films der Fall ist, das Tätigkeitsempfinden selbst wird zum Gegenstand der Darstellung. Dieses das Tätigkeitsempfinden einbeziehende Moment der Video- und Computerspielästhetik ist medienhistorisch beispiellos.

#### HOMECOMING ODER DIE SIMULATION SUBJEKTIVER RAUMANEIGNUNG

Das Besondere von *GTA San Andreas* muss demnach in einer besonderen Einbeziehung des Tätigkeitsempfindens des Spielers in die virtuellen Handlungen des Avatars liegen. So betrachtet, gewinnt die Herabstufung der Herausforderungsdimensionen und die Motivation, den virtuellen Raum zu erkunden, eine hohe Plausibilität. Unser Avatar CJ erfährt im Laufe des Spiels peu à peu den Raum des gesamten Bundesstaates San Andreas. In demselben Maß, in dem CJ die narrativen Konflikte löst, seinen Status in der Grove Street wiedergewinnt und am Schluss des Spiels seine Hauptwidersacher Big Smoke und Tenpenny besiegt, erarbeiten wir uns, die wir CJ steuern, Kenntnis und Verfügungsmacht über den Raum. Indem das Spielprinzip dazu herausfordert, verschiedene Orte in einem Labyrinth anzusteuern, bildet sich im Verlauf des Spiels eine immer intimere Kenntnis der Stadt und ihrer Viertel aus.

---

12 Reflektiert man auf das Verhältnis zwischen sozialer Interaktion und der Interaktion im Computerspiel, wird schnell deutlich, dass im Fall des Computerspiels einige konstitutive Merkmale der Interaktion wie doppelte Kontingenz, Selbstorganisation u.a. nicht gegeben sind. In der medienwissenschaftlichen Diskussion gibt es daher viele kritische Stimmen, die vor einem unreflektierten Umgang mit dem Begriff der Interaktivität warnen. Allerdings zeigt sich gerade in der Kritik des Interaktivitätsbefundes, wie überwältigend und stabil der Eindruck *prima vista* ist. Ein einschlägiger Aufsatz von Mathias Mertens trägt den Titel: „Computerspiele sind nicht interaktiv“ (vgl. Mertens). Ein solcher Titel wäre läppisch, wenn niemand auf die Idee käme, vom Gegenteil auszugehen. Die These ist nur deshalb titelfähig, sie wirkt nur deshalb als Fanfare, weil sich der gegenteilige Eindruck so überaus prägnant vermittelt.

Das figurative Thema, das Heimischwerden, wird in den *cut scenes* zu Beginn des Spiels dreimal betont und damit dominant gesetzt: „After five years on the East Coast, it was time to come home“, „Welcome home, Carl“, „Grove Street. Home. At least it was before I fucked everything up.“ Der letzte Trailer, der das Spiel im Oktober 2004 ankündigte, trägt den Titel *homecoming* ebenso wie eine der letzten zu spielenden Missionen. Figurativ, so wird dem Spieler überdeutlich gemacht, bezieht sich die Simulation auf die Wiedergewinnung von Heimat, oder, milieuspezifisch formuliert, auf ein *reclaiming the hood*. Der Erfahrungstyp, der die gesamte Simulation integriert, die vom Spieler gespürte Tätigkeit, die dem Medienerlebnis seine unverwechselbare Gestalt verleiht, ist dabei die Genese einer mentalen Karte des virtuellen Raums.

Man hat es in *GTA San Andreas* gleichsam mit einer ästhetischen Anwendung der Wahrnehmungsgeographie zu tun: Kevin Lynch, einer der einflussreichsten Vertreter dieser Disziplin, hat schon in den 1960er Jahren unter dem Begriff der ‚kognitiven Karte‘ die subjektive Aneignung des sozialen Raums systematisch untersucht<sup>13</sup>: Demnach verstehen Leute ihre Umwelt geographisch auf der Basis von *paths* (Straßen, Wegen, Verkehrsverbindungen ganz allgemein), *edges* (Mauern, Zäune, Küstenlinien, d.h. räumliche Grenzen), *districts* (größere Einheiten, die nach Bebauung, Vegetation, sozialer Funktion unterschieden werden), *nodes* (Kreuzungen, Bahnhöfe, Markthallen, Orte der Konjunktion verschiedener Rationalitäten) und *landmarks* (Denkmale, Wahrzeichen, Orte, die einen hohen Symbolwert haben). – Eine Detailanalyse der Selbsttätigkeitssimulation von *GTA San Andreas* könnte anhand dieser Kategorien minutiös die Genese der spielerischen Aneignung der virtuellen Welt nachzeichnen.

*GTA San Andreas* bietet mit seinem außerordentlich reichhaltigen Angebot von *paths*, *edges*, *districts*, *nodes* und *landmarks* auf der Ebene simulierter Selbsttätigkeit an, das Heimischwerden in einer Megalopolis artifiziell nachzuvollziehen, und zwar in Form einer hochgradig stilisierten Emergenz einer mentalen Karte. Das Stilprinzip dieser Emergenz drückt sich dabei in komplexen Symmetrien des Emergenzprozesses aus. Durch diese Symmetrien wird die Emergenz gleichsam ornamental gerahmt und dadurch prägnant ausgestellt.

Ornamental verschafft *GTA San Andreas* der reflexiven Erfahrung geographischer Eingewöhnung dadurch eine feste Form, dass in den Raum- und Zeitdimensionen prägnante Symmetrien und Asymmetrien erlebt werden können, die mit der figurativen Selbsttätigkeitsreferenz, der Erarbeitung einer mentalen Karte, selbst nichts zu tun haben. Der Raum des fiktiven San Andreas wird durch ein Filialprinzip strukturiert: Orte spezifischer Spielfunktionalität, z.B. Waffenläden, Restaurants, Wettbüros u.ä. sind seriell ausgeführt und in Form eines Netzes von Filialen über die Spielkarte verteilt. Auf diese Weise entstehen Kraftfelder der Spielkarte, räumliche Einzugsbereiche. Kontrastierend dazu ist die Zeit, in der das Spiel gespielt wird, durch ein Missionenprinzip strukturiert: Der Karrierefort-

---

13 Vgl. Lynch: *The Image of the City*.

schritt CJs vollzieht sich als eine Serie abzuarbeitender Spielherausforderungen. Indem die Missionen an spezifischen Orten gestartet und beendet werden müssen, man also gezwungen ist, sich seinen Weg durch das Stadtlabyrinth zu suchen, erfährt man zugleich die Kraftfeldstruktur des Filialprinzips. Wie nebenbei entdeckt man auf den Fahrten, die zu den Missionen gehören, die Orte spezifischer Spielfunktionalität, die man während der Missionen oder auch nach ihrem Abschluss, aufsuchen kann. Man erinnert sich an diese Orte. An ihnen (und ihren visuellen Umgebungen) findet die Bildung der mentalen Karte Anknüpfungspunkte. Die Reflexivität der Selbsttätigkeit wird einerseits durch die comicartige Stilisierung der Bewegungsmuster und ihrer audiovisuellen Repräsentation provoziert, andererseits und vor allem aber durch ihre aufsummierende Wiederholung. Der fiktive Bundesstaat San Andreas besteht aus drei Großstädten, Los Santos, San Fierro und Las Venturas sowie ländlichen Gebieten und Wasserstraßen, die diese Städte trennen und verbinden. Das Spiel beginnt in Los Santos, und zunächst bildet sich der Spieler während der ersten Missionen eine mentale Karte von Los Santos. Narrativ motiviert wird der Spieler und seine Figur nach etwa einem Drittel der zu bestehenden Missionen nach San Fierro versetzt, einer Stadt mit einer anderen städtischen Morphologie, aber demselben Filialnetz und herausgefordert wiederum durch eine Serie von Missionen, die in San Fierro zu bestehen sind. Das Gleiche wiederholt sich ein drittes Mal in der Stadt Las Venturas. Schließlich kehrt CJ für die letzten Missionen wieder nach Los Santos zurück. Der Kreis hat sich geschlossen. Am Ende des Spiels haben sich die mentalen Karten, die der Spieler sich von den drei Städten bilden konnte, zur gemeinsamen mentalen Karte des Staates San Andreas verbunden.

Diese ornamentale Betonung des Heimischwerdens in San Andreas durch das Filialprinzip, das Missionenprinzip und den dreigliedrigen aufsummierenden Kreislauf, hebt das lebensweltlich bekannte Vorbild dessen, was *GTA San Andreas* darstellt, den Aufbau einer kognitiven Karte, auf eine Ebene reflexiven Erlebens. Die Spielfunktionalität, die eskapistischen Offerten, der durchsichtige Plot: Das alles ist Mittel zum Zweck und für sich kein Grund, *GTA San Andreas* besonders zu schätzen. Neuartig, staunenswert, ästhetisch komplex durchgeführt, und damit ebenso kommentarbedürftig wie paradigmfähig ist, dass *GTA San Andreas* dem Spieler durch die stilisierte Form, in der hier im virtuellen Raum eine kognitive Karte emergiert, die allgemeine Form dieser Emergenz auf nichtsprachliche, sinnliche Weise vermittelt und damit der Sache nach nicht mehr allein als Spielspaß, als Proliferation möglicherweise problematischer Ideologeme und Verhaltensmuster angesehen werden muss, sondern als aufschlussreiches Experiment medialer Möglichkeiten und Formen oder, wie man früher gesagt hätte, – als Kunst.



## LITERATURVERZEICHNIS

- Aarseth, Espen: „Computer Game Studies, Year One“, in: Game Studies, the international Journal of computer game research, vol 1., issue 1, July 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>, 09.03.2009.
- Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München/Wien 1958.
- „50 Greatest Game Design Innovations“, in: Edge. The Global Game Industry Network, Nov. 2007, <http://www.edge-online.com/features/50-greatest-game-design-innovations?page=0%2C0>, 09.03.2009.
- Eskelinen, Markku: „The Gaming Situation“ in: Game Studies, the international Journal of computer game research, vol 1., issue 1, July 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, 09.03.2009.
- Frasca, Gonzalo, „Sim Sin City: some thoughts about Grand Theft Auto 3“ in: Game Studies, the international Journal of computer game research, vol 3., issue 2, December 2003, <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/>, 09.03.2009.
- Juul, Jesper: half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, Cambridge MA, London 2004.
- Lynch, Kevin, The Image of the City, Cambridge MA 1960.
- Mertens, Mathias, „Computerspiele sind nicht interaktiv“, in: Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff, hg. v. Christoph Bieber u. Claus Leggewie, Frankfurt a.M., New York 2004, S. 272-289.
- Pias, Claus, Computer Spiel Welten, <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/>, 09.03.2009.
- Soren, Neil, „Stories from the Sandbox“, in: Gamasutra. The Art and Business of Making Games, Februar 2008, [http://www.gamasutra.com/view/feature/3539/stories\\_from\\_the\\_sandbox.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3539/stories_from_the_sandbox.php) 09.03.2009.

## SPIELE

- Grand Theft Auto (DMA 1997).
- Grand Theft Auto 2 (DMA 1999).
- Grand Theft Auto III (Rockstar North 2001).
- Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar North 2002).
- Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North 2004).
- Grand Theft Auto IV (Rockstar North 2008).
- SimCity (Maxis 1989).
- Slaves To Armok II: Dwarf Fortress (Bay 12 Games 2006).

## EXILE ON MEAN STREET

Popkulturelles *genre cruising* in der *Grand Theft Auto*-Reihe

VON ANDREAS RAUSCHER

Die Veröffentlichung des dritten *Grand Theft Auto* (GTA) Spiels durch das innerhalb weniger Jahre zum Kult-Label avancierte Studio *Rockstar Games* markierte 2001 für die Entwicklung der Videospiele einen ebenso wichtigen Einschnitt wie einige Jahre zuvor die Erschließung dreidimensionaler Landschaften im *first person shooter* *Doom* oder die Erweiterung der eher gemächlichen *adventure*-Rätselspiele um dynamische Hindernisläufe durch geheimnisvolle Ruinen in *Tomb Raider*.

Zwar stellte der Wechsel von einer *top down* Perspektive, die in den beiden Vorgängern (*GTA I*, *GTA II*) zum Einsatz kam, zu einer dreidimensionalen Simulation eine eindrucksvolle grafische Verbesserung dar. Die revolutionäre kreative Leistung von *GTA III* bestand jedoch in der raffinierten Balance des Gamedesigns zwischen der Navigation durch eine offene Spielwelt, die mit Hilfe des komplexen Sounddesigns eine zuvor ungekannte Eigendynamik entfaltete, und einer episodisch strukturierten Dramaturgie, die den Spielern Entscheidungsfreiheit ließ und dennoch eine stringent entwickelte Background-Story entwarf. Als Inspirationsquelle für die *GTA*-Spiele dienten Gangsterfilme, Neo-Noir-Szenarien und Gauner-Grotesken der vergangenen dreißig Jahre, von den existentialistischen Konflikten in John Boormans *Point Blank* über die nächtlichen, unterkühlten Neon-Settings von Michael Mann (*The Thief*, *Heat*, *Miami Vice*) und die stilbewussten Schattenwelten der Filme *Scarface* und *Carlito's Way* von Brian De Palma bis hin zu den postmodernen Sampling-Techniken und der popkulturellen *sophistication* von Quentin Tarantinos Arbeiten (*Pulp Fiction*, *Jackie Brown*, *Kill Bill*).

Wie der Videospieletheoretiker Gonzalo Frasca in einem 2003 veröffentlichten Aufsatz treffend bemerkt, überwand *GTA III* in der Umsetzung von längeren Fahrten durch die virtuelle Metropole das von ihm als „errand boy syndrome“ bezeichnete Gefühl, sich auf einer endlosen und monotonen Kuriermission zu befinden:

When you need to go to the other side of Liberty City, you do not waste your time: you actually enjoy it. [...] Driving in *GTA 3* is a game in itself. One of *GTA 3*'s particular design characteristics is that it succeeds at transforming a traditionally boring activity (moving through space) into an enjoyable game (car simulation).<sup>1</sup>

---

1 Gonzalo Frasca: „Sim Sin City“, o.S.

In der Kombination aus Rennspiel, *action adventure* und *third person shooter* realisierte *GTA* exemplarisch jene Tendenz zu hybriden Spielkonzepten, die sich heute in nahezu allen Game-Genres, von der Integration von Minispielen in Rollenspielen bis hin zu *adventure*-Elementen in *shootern*, findet. Der in zahlreichen Rezensionen zu *GTA* hervorgehobene Eindruck von Handlungsfreiheit ergibt sich aus dem raffiniert gestalteten *gameplay*, das den Spielern die freie Wahl lässt, ob sie der Haupthandlung folgen oder lediglich die Stadt im Rahmen von zahlreichen Subquests, beziehungsweise auf eigene Faust erkunden wollen.

Die Attraktionen der *GTA*-Reihe beschränken sich im Unterschied zu ihren Epigonen nicht auf die Struktur eines Vergnügungsparks mit verschiedenen, in sich geschlossenen Mini-Spielen. Aus dem Wechselspiel zwischen ludischen und narrativen Passagen entsteht eine Form von Kontinuität, die mit Hilfe der sorgfältigen audiovisuellen Umsetzung den Spielkosmos als eine lebendige Welt mit hoher Eigendynamik erscheinen lässt.

Eine der hervorstechendsten Qualitäten des Konzepts besteht im souveränen Umgang mit filmischen, musikalischen und spielhistorischen Referenzen. Diese beschränken sich nicht auf amüsante Querverweise, sondern schaffen neue Kontexte, aus denen sich der prägnante Stil der *GTA*-Reihe ergibt, dessen Besonderheiten im Folgenden genauer betrachtet werden.

*GTA* nutzt die zahlreichen Anspielungen, um auf mehreren Ebenen, sowohl inhaltlicher, als auch spieltechnischer Art, einen intertextuellen fiktionalen Kosmos zu kreieren. In den sieben Jahren zwischen *GTA III* und *IV* entwickelte sich dieser von einem ironischen Pastiche über pophistorische Retro-Szenarien zu einem Spielfeld für ausgearbeitete Gangsterdramen, auf dem sich freies Spiel und dramatische Performance gegenseitig ergänzen.

## 1. DO YOU REMEMBER ROCK'N'RAP RADIO?

Auf der unmittelbarsten Ebene sorgen das detailverliebte Sounddesign, das ein hektisches Treiben im Off suggeriert, und der mit zahlreichen bekannten Songs bestückte Soundtrack für das als Immersion<sup>2</sup> bezeichnete Eintauchen in die fiktionale Welt. Das Phänomen des *crusing*<sup>3</sup>, das der Medienwissenschaftler Matthias Mertens „in all seiner sinnentleerten, ziellosen, manischen amerikanischen Pracht“<sup>4</sup> als Schlüsselmotiv der *GTA*-Reihe ausmacht, wird durch die große Auswahl an Radiosendern zu einer eigenen spielerischen Attraktion. Wie in George Lucas' autobiographischer Rock'n'Roll-Hommage *American Graffiti* können die Spieler je nach individuellen musikalischen Vorlieben, begleitet von Hip Hop, Soul, Funk, Heavy Metal, Classic Rock, Techno, Fusion Jazz, Salsa oder einem selbst zu-

2 Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 98.

3 Der Begriff des *crusing* bezieht sich auf das ziellose, nächtliche Umherfahren bei aufgedrehtem Radio und ist eng mit der amerikanischen Popkultur der späten 1950er und frühen 1960er Jahre verbunden.

4 Mertens: „Los Santos als Bushaltestelle, Las Venturas als Dorfdisco“.

sammengestellten MP3-Mix die Mean Streets der Gangster-Metropolen erkunden. Prominente Gastmoderatoren wie Old School-Rap-Veteran Chuck D, der sich von einem Anrufer erklären lassen muss, dass dieser lieber eingängigen R'n'B als den anstrengenden Polit-Hip Hop von dessen Gruppe Public Enemy höre, Funk-Legende George Clinton, Punk-Pionier Iggy Pop und Guns'n'Roses-Sänger Axl Rose verstärken die durch die Songauswahl ohnehin bereits detaillierten popkulturellen Bezüge. Fiktionale DJs wie der sich im Drogendelirium bei einer Marathon-Rave-Session im Studio verbarrikadierende Techno-Guru Hans Oberländer oder der als Beziehungstherapeut aktive Soft Rock-Experte Fernando Martinez sorgen neben den mitwirkenden realen Musikern für einen zusätzlichen parodistischen Subtext.

Am deutlichsten zeigen sich die satirischen Ambitionen der Gamedesigner in der Gestaltung der skurrilen Radio-Talk Shows. In diesen wird der jugendgefährdende Einfluss einer Videospielekonsole namens *Degenathron* diskutiert, ein selbsternannter Wiedergänger des nordischen Gottes Thor wirbt um neue Anhänger und ein neokonservativer Politiker sammelt Spenden, um sich selbst ein Denkmal zu errichten. Der aktuelle Teil *GTA IV* enthält sogar eine umfassende Persiflage auf den umstrittenen, konservativen Nachrichtensender *Fox News* und dessen häufig als einseitig kritisierte Berichterstattung über den „War on Terror“.

Die während der Fahrt frei wählbaren Radio-Sender befördern das scheinbar von allen narrativen Anliegen befreite Spielerlebnis, ganz im Sinne der Ludologen um Frasca und den dänischen Spieltheoretiker Jesper Juul, der betont, dass *GTA – San Andreas* trotz seiner Zielorientierung den Spielern eine eigene „personal agenda“ ermögliche.<sup>5</sup> Es bleibt den Spielern überlassen, ob sie sich auf die Suche nach versteckten Mini-Spielen begeben, erst einmal zusätzliche Aufträge wie die an das Spiel *Crazy Taxi* angelehnten Taxi-Missionen erledigen, der Haupthandlung folgen oder eine Rundfahrt durch die Stadt unternehmen.

Bei genauerer Betrachtung erweist sich das Radio-Programm als vielschichtiges Arrangement mit Hörspiel-Qualitäten. In dem Mitte der 1980er Jahre angesiedelten *Vice City* und dem zu Beginn der 1990er Jahre spielenden *San Andreas* verstärken die Radio-Programme den jeweiligen zeitgeschichtlichen Kontext, nicht zuletzt durch das satirische Aufgreifen damaliger Mode-Themen, wie etwa die Begeisterung für Synthesizer-Pop, der in den 1980er Jahren als Ende des traditionellen Rock propagiert wurde, oder die Idiosynkrasien der Generation X in den 1990er Jahren, deren Vertreter auf dem Sender *Radio X* in *San Andreas* für Filmabende werben, bei denen expressionistische Stummfilme auf Bäume im Stadtpark projiziert werden. Die kenntnisreichen Anspielungen in den inszenierten Radio-Shows durchbrechen die nostalgische Selbstbezogenheit eines einfachen Insider-Gags und vollziehen popgeschichtliche Entwicklungen nach. Der in *Vice City* noch illegal operierende Hip Hop-Sender weicht in *San Andreas* einer ausdifferenzierten Programmstruktur mit drei spezialisierten Rap-Formaten, die verdeutli-

5 Vgl. Juul: „Without a Goal“, S. 191.

chen, wie sich das einstige Underground-Phänomen in den kommerzialisierten Mainstream der Minderheiten integriert hat.

Die Strategie des *genre cruisings*, die den Soundtrack bestimmt und einen fließenden Wechsel von treibendem Speed-Metal zu entspanntem Reggae oder von minimalistischem Techno zu eklektizistischem Classic Rock ermöglicht, findet sich als organisatorisches Schlüsselmoment in der Gestaltung des gesamten *GTA*-Kosmos. Während die musikalischen Referenzen das Spiel-Szenario pophistorisch situieren, beziehen sich Dramaturgie und Gamedesign überwiegend auf filmische Vorbilder, die eine eigenwillige Auslegung erfahren. Die Topographie der Städte Liberty City, Vice City, Los Santos, San Fierro und Las Venturas entspricht nicht den realen Stadtbildern von New York, Miami, Los Angeles, San Francisco und Las Vegas, sondern den mit diesen verbundenen popkulturellen Assoziationen. International bekannte Ansichten wie die Freiheitsstatue, die Golden Gate Bridge oder die Kasinos tauchen in den *GTA*-Städten auf, sie werden aber nicht nach den realen Stadtplänen angeordnet, sondern entsprechen ganz der bewährten Taktik von Alfred Hitchcock, dass man, wenn ein Film in Holland spielt Windmühlen und Tulpen und in der Schweiz Berge und Schokolade zeigen sollte. Selbst das Hinterland der kalifornischen Provinz wird nicht durch weite Landschaften, sondern durch ein überschaubares Netz an Kleinstädten dargestellt, die in ihrer Allgemeingültigkeit auch aus einem Cartoon stammen könnten.

Mit der auf symbolische Zeichen reduzierten Repräsentation der bekannten Städte können sowohl persönlich geprägte, als auch medial und filmisch codierte Vorstellungen verbunden werden. Die Videospeltheoretiker Ian Bogost und Dan Kleinbaum kommentieren diese Form der popkulturellen Mental Map am Beispiel von Los Santos:

With the many inconsistencies of cartographic realism averted, Los Santos invites players to fill in the details of its symbolic abstractions with their own experiences. Importantly these experiences can be real and personal [...] or they can be fictional and received – like viewers' experience of *Boyz in the Hood*, *LA Story*, *Heat*, or other filmic and televisual representations of Los Angeles.<sup>6</sup>

## 2. KING OF VICE CITY UND ANDERE FILMISCH-LUDISCHE TRANSFERLEISTUNGEN

Leinwand und Bildschirm-Mythen bilden im Referenzsystem von *GTA* einen ebenso wichtigen Bestandteil wie die musikalischen Bezüge. Für *Vice City* und *San Andreas* wurde ein ganzes Ensemble von prominenten Schauspielern für die Synchronisation des Spiels angeheuert, die bewusst mit ihrer Rollengeschichte und ihrem Star-Image spielen. Peter Fonda tritt als paranoider Alt-Hippie auf, Samuel L. Jackson als korrupter Cop, ICE-T als ehemaliger Gangsta Rap-Star, Dennis Hop-

6 Bogost/Kleinbaum: „Experiencing Place in Los Santos and Vice City“, S. 170.

per als psychopathischer Waffenhändler und Philip Michael Thomas, bekannt als Detective Tubbs aus der Neo-Noir-Serie *Miami Vice*, entwirft als modebewusster Gangster Lance Vance die direkte Gegenfigur zu seiner zwanzig Jahre zurückliegenden Rolle als stilbewusster Cop.

Es gehört zu den besonderen Qualitäten der *GTA*-Spiele, dass die zahlreichen Filmreferenzen in der Plotstruktur, der Architektur und der Charakterisierung der Protagonisten nicht einfach nur das narrative Ambiente für das Spielgeschehen liefern. Im Unterschied zu uninspirierten Videospiele-Adaptionen wie den sowohl in den 1980er, als auch den 2000er Jahren auf Grund ihres einfallslosen Gamedesigns gescheiterten *Miami Vice*-Spielen werden in der *GTA*-Reihe die durch filmhistorische Bezüge beförderten Erwartungshaltungen in die Gestaltung des Spielverlaufs selbst einbezogen. Die Missionen entfalten bei *GTA* ihren besonderen Reiz aus der Übersetzung der filmischen *mise-en-scène* in ludische Strukturen, oder wie Bogost und Kleinbaum treffend bemerken: „*Vice City* exaggerates the symbol and myth of Miami, making the filmic space of *Scarface* and the televisual space of *Miami Vice* playable.“<sup>7</sup>

Die meisten Spiele zu Filmen begehen den Fehler, die Vorlage lediglich als Verpackung für die Neuauflage eines gerade erfolgreichen Spielprinzips, das vage an die aus dem Film bekannten Situationen angeglichen wurde, zu missbrauchen. Die uninspirierte Übertragung filmischer Vorbilder auf Strukturen, die nicht deren narrativer Organisation entsprechen, erinnert an gescheiterte Literaturverfilmungen, die Seite für Seite adaptieren, ohne die für einen Film wesentliche visuelle Komponente zu berücksichtigen. Entsprechend geht es bei der Adaption filmischer Sequenzen für Videospiele, jenseits der vorgegebenen narrativen *cut scenes*, um die Konstruktion einer adäquaten Spielstruktur, die wie Tracy Fullerton in ihrer Einführung *Game Design Workshop* erläutert aus den formalen Elementen Spielziel (Objectives), Spielablauf (Procedure), Regeln (Rules), Ressourcen, einem Konflikt, der Begrenzung des Spielfelds und dem Ergebnis des Spiels besteht.<sup>8</sup>

Filmische Genrebezüge finden sich in *GTA* nicht alleine auf der ästhetischen Ebene, sondern insbesondere auch in der Gestaltung der genannten Spielelemente. In den Etappenzielen werden ikonographische Standardsituationen des Gangster- und Actionfilms aufgegriffen, in *Vice City* müssen Kurierdienste mit einem an die Ästhetik der TV-Serie *Miami Vice* angelehnten Schnellboot erledigt werden und in *GTA III* betätigt sich der Protagonist als Chauffeur eines an Marlon Brando in *The Godfather* angelehnten Mafia-Bosses. In *Vice City* markiert die Eroberung der Villa des intriganten Drogenbosses einen entscheidenden Wendepunkt in der Handlung. Fast wie in einem klassischen Drama folgt auf den vorläufigen Triumph der Verrat durch die eigenen Verbündeten. Die Übertragung der filmischen Handlungsräume aus Brian De Palmas *Scarface* auf die Spielwelt erinnert in eini-

7 Bogost/Kleinbaum: „Experiencing Place in Los Santos and Vice City“, S. 171.

8 Fullerton: *Game Design Workshop*, S. 49ff.

gen Aspekten an die Gestaltung eines Brettspiels. Die Villa des Drogenbarons befindet sich nahezu im Zentrum der dem Spiel beiliegenden Karte, die in dieser Hinsicht eher einem Spielbrett als einem Stadtplan ähnelt.

In allen *GTA*-Spielen werden bestimmte Bereiche, die für einen späteren Abschnitt der Handlung relevant sind, erst nach dem Erledigen einer Reihe vorgegebener Missionen freigegeben. Die Aufteilung des Spielfelds in eine Anfänger- und eine Fortgeschrittenen-Sektion verzichtet gezielt auf allzu offensichtliche Begrenzungen, die den Spielfluss durch ihre scheinbar willkürliche Setzung stören würden. Stattdessen wird in jedem Teil der Reihe eine Background Story entworfen, die vorläufige Begrenzungen des Spielfelds erklärt. In *Vice City* werden zu Beginn des Spiels die Brücken wegen Unwetterwarnungen gesperrt, in *San Andreas* zwingen korrupte Polizeibeamte den Protagonisten auf Grund eines falschen Verdachts dazu, die Stadt vorerst nicht zu verlassen und in *GTA IV* sperrt die Homeland Security wegen der Suche nach Terroristen die Zufahrtsstraßen in die anderen Viertel von Liberty City.

Der Spielablauf rekurriert ebenfalls in mehreren Levels auf filmische Vorbilder. Die ausgedehnten Fahrten in einem Sportwagen, begleitet von eingängiger, aufwändig produzierter Popmusik, gehören zu den wesentlichen stilistischen Kennzeichen der Serie *Miami Vice* und verleihen ihr eine elegische Komponente, die sich in *Vice City* bis hin zu direkten Zitaten aus dem Synthesizer-Score der TV-Serie fortsetzt. In der Mitte des Spiels übernimmt der Protagonist Tommy Vercetti zur gleichen Zeit Aufträge der verfeindeten kubanischen und haitianischen Ganglords, um diese wie Clint Eastwood in *For A Fistful of Dollars* gegeneinander auszuspielen. In einem anderen Level beteiligt er sich an einem scheiternden Banküberfall, der die Standardsituationen diverser Heist-Filme von *Rififi* bis *Dog Day Afternoon* aufgreift. Der Showdown, in dem Vercetti seine Villa gegen die angreifenden Killer-Kommandos feindlicher Mafiosi verteidigen muss, ohne dass andere Gegenspieler gleichzeitig hinter seinem Rücken den Geldtresor ausräumen können, verbindet das geradlinige *gameplay* alter Arcade-Spiele mit dem Finale von Brian De Palmas *Scarface*, dessen Schauplatz in *Vice City* bis ins kleinste Detail nachgebildet wurde. Die beiden Aufgaben, sich gegen in ihrem Schwierigkeitsgrad zunehmend steigende Angreifer zu verteidigen und gleichzeitig zu verhindern, dass die eigenen Geldvorräte auf 0\$ sinken, entsprechen Automaten-Spiel-Situationen, die auch in einem Spiel über Dagobert Ducks Kampf gegen die Panzerknacker vorkommen könnten. Die Architektur der Villa und die entscheidende Konfrontation mit den ehemaligen Verbündeten, die zu Verrätern wurden, setzen hingegen den Spielablauf in den Genrekontext eines glamourösen Gangsterfilms.

Selbst die Gestaltung bestimmter Spielhindernisse befördert ein filmisches *déjà vu*-Gefühl: In *San Andreas* taucht während einer Verfolgungsjagd auf den Highways von Downtown Los Santos plötzlich, eingeführt durch eine ganz auf den spektakulären Schauwert ausgerichtete, gesciptete Sequenz, der gewaltige Truck aus *Terminator 2 – Judgment Day* auf, um eine bekannte Action-Sequenz aus

James Camerons Science-Fiction-Klassiker nachzustellen. Den verschiedenen Spiel-Segmenten in *San Andreas* lassen sich sogar eigene Subgenres des Kriminalfilms zuordnen. Die ersten Missionen in Los Santos bilden eine Mischung aus Ghettodramen wie *Boyz N the Hood* und *Menace II Society*, sowie den stilisierten Gangsta Rap-Videos von ICE-T und NWA. Der zweite Spielabschnitt in der kalifornischen Provinz und in San Fierro greift sowohl das aus *Bonnie and Clyde* bekannte *lovers-on-the-run*-Motiv, als auch die Verfolgungsjagd über die Hügel von San Francisco aus *Bullitt* auf. Der in Las Venturas angesiedelte vorletzte Abschnitt parodiert hingegen Caper-Movies im Stil von *Ocean's Eleven*, während das an die L.A. Riots von 1991 angelehnte Finale eine emotional ernsthafte Auflösung anstrebt, in der nicht nur die verratene Freundschaft zwischen den Protagonisten, sondern auch die Verstrickungen zwischen scheinheiligen Gesetzeshütern und machthungrigen Gangstern zum Ausdruck kommen.

Die Dramaturgie von *San Andreas* nutzt die genannten Filmreferenzen, um einen bewussten Ausgleich zwischen ernsten, mit Konsequenzen für die Handlung verbundenen und auflockernden, als Comic Relief angelegten, häufig auch mit parodistischen Verweisen auf populäre Spielgenres verbundenen Situationen zu schaffen. Als optionale Subquest findet sich in San Fierro der Konflikt zwischen einem Technik-Geek, der den Protagonisten mit Ausrüstung versorgt, und einem konkurrierenden Spielzeugladen. Der Krieg der Nerds persifliert in Setting und *gameplay* das eigentliche Spielziel von *GTA*, die Kontrolle über das organisierte Verbrechen zu erobern. Der Kampf um die Vorherrschaft auf dem Modellbau-Markt wird jedoch nicht mit Maschinenpistolen und Granaten, sondern mit Hilfe von aufgerüsteten Modellflugzeugen und ferngesteuerten Spielzeugpanzern entschieden.

Das *gameplay* bietet über die vorgegebenen genrebasierten Szenen hinaus ausgiebig Gelegenheit zur Herbeiführung ironischer Situationen jenseits des vorgesehenen Plots. In *Vice City* kann Tommy Vercetti, selbst wenn er sich als neuer Herrscher der Unterwelt bereits im Besitz einer Villa und eines Helikopters befindet, nach wie vor auf einem Moped als Pizzakurier aktiv werden. Ursprünglich ernsthaft konzipierte Missionen wie der Angriff auf eine gegnerische Drogenfabrik können durch den Einfluss des Spielers oder der Spielerin eine unerwartete Wendung ins Absurde nehmen, indem man statt des vorgesehenen Autos einen Reisebus verwendet, der weitaus stärker an eine Kaffeefahrt als an einen Bandenkrieg erinnert. Die von Spielern erfundene Variante des *car surfings* in *San Andreas* entfernt sich schließlich vollständig von den Genre-Vorgaben einer Gangster-Geschichte. In diesen performativen Aktionen findet jenes subversive Potential Ausdruck, dass neben dem Anspielungsreichtum zu den Markenzeichen der *GTA*-Reihe zählt.



### 3. SUBVERSION ZWISCHEN SATIRE UND GANGSTA'S PARADISE LOST

Die ironische Verfremdung des Spielerlebnisses ergänzt sich nahtlos mit jenen Interpretationsansätzen, die *GTA* als Satire deuten. Diese Auslegung wird nicht nur von den Gamedesignern befördert, indem sie in den Talk-Radio-Programmen zahlreiche Seitenhiebe auf den neokonservativen *backlash* der 1980er Jahre und der 2000er Jahre einbauen. Das gesamte Konzept von *GTA* gestaltet sich als zynische Umkehrung des amerikanischen Traums. Der Gangster bietet die logische Fortsetzung einer neoliberalen Auslegung der *pursuit of happiness*. Wenn die verfassungsrechtlich garantierte Chancengleichheit nicht automatisch den Kleinganoven vom Tellerwäscher zum Millionär werden lässt, wird auf illegalem Weg nachgeholfen. Gerade *Vice City* spiegelt den Erfolgswahn und den hinter glatten Hochglanz-Oberflächen verborgenen Sozialdarwinismus der Reagan-Ära als zynische Satire mit bissigem Spott wider. Einen lästigen Senator bringt Protagonist Vercetti zum Schweigen, indem er heimlich belastende Fotos von dessen Besuch bei einer stadtbekanntem Domina anfertigt. Einem von Burt Reynolds gesprochenen Immobilienhai verhilft er zur Herrschaft über die Bauunternehmen in *Vice City*, indem er die in Bau befindlichen Gebäude der Konkurrenz mit Hilfe eines mit Sprengladungen versehenen Mini-Helikopters in die Luft jagt.

Bevor es zum finalen *Scarface*-Shoot-Out mit den abtrünnigen Weggefährten kommt, kann der Spieler oder die Spielerin, nachdem Vercetti die Kontrolle über den Drogenmarkt erobert hat, nahezu alle wichtigen Immobilien der Stadt erwerben, die wie in einer Gangster-Version von *Monopoly* zum Verkauf stehen. Der Erwerb der Gebäude ist mit parodistischen Mini-Spielen verbunden, die sämtliche Yuppie-Erfolgslegenden der 1980er Jahre konterkarieren: Das örtliche Filmstudio wird von einem verhinderten Spielberg-Epigon für die Produktion einer Pornoversion des Blockbusters *Jaws* angemietet. In einem noblen Autogeschäft verkauft man jene Sportwagen, die man kurz zuvor selbst gestohlen hat, und eine Eiscreme-Fabrik erweist sich nach dem Vorbild der Komödien des Underground-Duos *Cheech and Chong* als Tarnunternehmen für den Drogenschmuggel.

Der deutliche Hang zur Satire und Persiflage relativiert auch die heftig umstrittenen Gewaltdarstellungen des Spiels. Die häufig ebenfalls als Filmzitate gestalteten Gewaltpassagen tendieren, trotz der einen oder anderen zu bemühten Geschmacklosigkeit, generell zum grotesk Überzeichneten in der Tradition von amerikanischen Underground-Comickünstlern wie Robert Crumb. Die Eskalation der Gewalt folgt im Unterschied zum so genannten „*torture porn*“ der *Saw*-Filme, die eine vorläufige Bankrotterklärung der einst subversiven Tendenzen des Splatterkinos darstellen, keinen naturalistischen Prinzipien. Vielmehr findet darin der Zynismus der im Spiel als menschenverachtend und korrupt dargestellten Leistungsgesellschaft seine logische Fortsetzung.

Zahlreiche Rezensionen und mehrere der Essays in der von Nate Garrelts herausgegebenen Cultural Studies-Sammlung *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto* weisen auf die zentrale Bedeutung der satirischen Ansätze in den *GTA*-

Spielen hin. Der Literaturwissenschaftler Dennis Redmond sieht darin eine hervorstechende Qualität der Reihe:

In an epoch of nightmarish political regression, Rockstar gave the world the comic relief it desperately needed, by staging a prison-break from the jail-house of the U.S. Empire. This is a remarkable achievement, considering the game industry's chronic inability to develop a funnybone.<sup>9</sup>

Besonders deutlich lassen sich die satirischen Ambitionen im Gamedesign von *GTA III* und *Vice City* erkennen. Zwar bemüht der erste größere Shoot-Out in Liberty City den düsteren Cop-Thriller *Year of the Dragon* von Michael Cimino als Bezugspunkt, doch die omnipräsenten ironischen Anspielungen behalten deutlich die Oberhand. Sowohl das in allen italienischen Gangster-Limousinen bei voller Lautstärke aufspielende Opernradio, als auch die Werbeplakate für den Film *Badfellas*, eine Parodie auf Martin Scorseses Klassiker *GoodFellas*, oder die Radio-Spots für ein fiktives Konsolenspiel, in dem *Pogo the Monkey* die Weltherrschaft erobern muss, erinnern an die Karikaturen des *Mad Magazine*, das mit Vorliebe bekannte Filme und Werbekampagnen persifliert. In *Vice City* vereint ein erfundener Thriller um einen als Vigilanten aktiven Vietnam-Veteranen alle Klischees des reaktionären Actionfilms von George P. Cosmatos' *Rambo II – First Blood* bis hin zu Joseph Zitos *Missing in Action*. In *San Andreas* finden sich ebenfalls satirische Seitenhiebe, die allerdings etwas versteckter platziert wurden und damit in ihrer überraschenden Wirkung umso prägnanter erscheinen. In den Waffenläden der Kette *Ammu-Nation* wirbt ein Sonderangebot für besonders treue Kunden, dass sie beim Kauf einer bestimmten Anzahl von Waffen nicht nur eine Uzi-Pistole, sondern auch eine Einladung zu einer Vorführung des Films *Red Dawn* von John Milius gratis bekommen können. Das kontroverse Actionspektakel, in dem die Streitkräfte des Warschauer Pakts in die USA einmarschieren, wird als erstaunlicher Dokumentarfilm beworben.

In *GTA III* und *Vice City* wirkt sich der parodistische Ansatz auch auf die Gestaltung des Plots aus, während sich *San Andreas* um eine ausgewogenere Erzählhaltung bemüht, abgesehen von dem in jeder Hinsicht absurden Casino-Raub im letzten Drittel des Spiels, bei dem sogar Raketen-Rucksäcke nach dem Vorbild des James Bond-Films *Thunderball* zum Einsatz kommen.

In dem im Frühjahr 2008 veröffentlichten *GTA IV* überwiegen sogar die dramaturgisch ernsteren Teile des Plots, so dass sich das Spiel nicht mehr allein als anspielungsreiche Persiflage auf den Gangsterfilm gestaltet, sondern selbst in der Tradition der Mafia-Filme von Martin Scorsese, mit gelegentlichen Abstechern in skurrile Episoden á la Quentin Tarantino, steht. Besonders deutlich lässt sich die Entwicklung vom anarchischen Genrekarneval zum potentiellen Cyber-Gangsterdrama an der Charakterisierung der Protagonisten nachvollziehen: Die Langzeit-

---

9 Redmond: „Grand Theft Video“, S. 104.

Spielziele der *GTA*-Charaktere decken sich mit der Motivation archetypischer Figuren des Gangsterfilms. Der namenlose Antiheld aus *GTA III* und der betrogene Hitman Tommy Vercetti aus *Vice City* benötigen abgesehen von der einführenden Cutscene keine weiteren Erläuterungen ihrer Absichten. Beide entkommen mit Mühe und Not einem Hinterhalt, der von Verrätern aus den eigenen Reihen gelegt wurde. Mit Hilfe anderer Gangster verfolgen sie nach den Mustern eines geradlinigen Rache-Thrillers die intriganten Gegenspieler, die hinter dem das Spiel eröffnenden Anschlag stecken. In *San Andreas* gestaltet sich die Lage des Protagonisten C.J. bereits komplizierter. Gegen seinen Willen wird er, um seinem Bruder und einigen alten Freunden zu helfen, erneut in die Bandenkriminalität von Los Santos involviert. Dabei kommt er einer weit verzweigten Verschwörung aus abtrünnigen Gangmitgliedern und korrupten Polizisten auf die Spur, die an die Romane von James Ellroy (*The Black Dahlia*, *L.A. Confidential*) erinnert. Im Unterschied zur pessimistischen Perspektive des stilprägenden Neo-Noir-Schriftstellers bildet sich in *San Andreas* jedoch eine skurrile Außenseiterfamilie heraus, in der sich vom Erfolgs-Rapper bis hin zum blinden, an die populäre japanische Zatoichi-Figur angelehnten asiatischen Gangsterboss die unterschiedlichsten Charaktere finden. Die zentralen Peripetien, an denen die Konflikte umschlagen und sich zuspitzen, werden auf geschickte Weise in das *gameplay* selbst integriert. Während einer Mission entdeckt C.J. die wahren Hintergründe der Verschwörung und muss abrupt zum Schutz der eigenen Familie aus der Stadt fliehen.

Über die Einführung zusätzlicher Familienbande mit Konfliktpotential in die Plots der Reihe gelang die Ausdifferenzierung der anfangs als reines Spiel mit den Schablonen des Actionkinos angelegten Avatare. Tommy Vercetti in *Vice City* erschien nicht auf Grund der relativ simpel gestrickten Konflikte, sondern durch das Voice Acting von Ray Liotta überzeugend. Sein Verhältnis zu anderen Figuren funktionierte als Hommage an die Konstellationen bekannter Buddy-Movies wie *48 Hrs.* und *Lethal Weapon*. Der zwischen Loyalität zu seiner Familie und seiner Abkehr vom Verbrechen hin- und hergerissene C.J. zeigt hingegen erstmals Zweifel, die den Hood-Dramen des New Black Cinema entsprechen.

Der osteuropäische Kriegsveteran Niko Bellic, den Kritiker Seth Schiesel von der *New York Times* als „one of the most fully realized characters video games have yet produced.“<sup>10</sup> betrachtet, setzt den Trend zur ausgearbeiteten Charakterisierung überzeugend fort. In *GTA IV* folgt er den falschen Versprechungen seines Cousins ins Land der unbegrenzten Möglichkeiten, nur um als Professional in die Wirren des organisierten Verbrechens zu geraten. Erst nach den ersten Missionen stellt sich heraus, dass ihn noch ganz andere Beweggründe als die Aussicht auf schnellen Erfolg nach Liberty City geführt haben. Seine düstere Vergangenheit, die mit einer unbeglichenen Schuld aus Kriegstagen zu tun hat, erschließt sich auch dem Spieler, obwohl er oder sie Niko steuert, erst im weiteren Verlauf des Spiels. Dadurch entsteht eine gewisse Distanz zwischen den Spielern und der

---

10 Schiesel: „Grand Theft Auto IV: Dystopian Liberty City“.

übernommenen Rolle. Der Protagonist dient nicht als nach eigenen Bedürfnissen gestaltbarer Avatar, sondern seine Vergangenheit hält wie in einem Neo-Noir unerwartete Überraschungen bereit, die dem Spieler oder der Spielerin anfangs noch nicht bekannt sind.

Zwar folgt der Spielaufbau in *GTA IV*, das sowohl in der Fahr-Physik, als auch der Gestaltung der *non-player*-Charaktere realistischer gehaltenen wurde, anfangs vertrauten Standardsituationen der Reihe, von den obligatorischen Kurierdiensten über den Kleiderkauf bis hin zum ersten *shoot out*. Es wird jedoch auch deutlich, dass diese ganz nach dem *cause and effect*-Prinzip klassischer Spielfilme eine eigene Handlungslogik entwickeln, die sich nicht mehr auf eine episodische Level-Dramaturgie beschränkt. Die Ermordung des im Viertel residierenden Syndikat-Statthalters zieht unangenehme Konsequenzen nach sich und die Liebesbeziehungen, die in *San Andreas* lediglich als, durch den Kontroversköder des sexuell expliziten *Hot Coffee Mods* noch verstärkte, spielerische Provokation gegen die entsexualisierten Vorstadtwelten der *Sims* dienten, entwickeln eine besondere dramaturgische Relevanz.

Das mit *GTA III* begonnene Zitatenspiel avancierte im Lauf der letzten sieben Jahre zu einer stilprägenden eigenen Spielform, die es wie kaum eine andere Videospiele-Reihe versteht, popkulturelle Bezüge in eine ausgewogene eigenständige Mischform aus narrativen und ludischen Elementen zu integrieren. Die dramaturgisch nach Vorbildern des Gangsterfilm und Neo-Noir gestaltete, mit festen Zielvorgaben und Regeln verbundene Handlung ergänzt sich mit der freien Strukturen im Sinne des englischen Begriffs *play* zu einer attraktiven fiktionalen Spielwelt. Neben subversiven satirischen Ansätzen zeichnet sich diese mit den zunehmend vielschichtigeren Plots von *San Andreas* und *GTA IV* durch ein komplexes Netzwerk aus dramaturgischen Bezügen aus, das dennoch auch vielfältige Möglichkeiten zur eigenen spielerischen Betätigung bietet. Mit diesem mit jedem Teil neu ausgehandelten Balanceakt könnte das *GTA*-Konzept des *genre cruisings* entscheidend zur Überwindung der zunehmend stagnierten Kontroverse zwischen den ganz auf die Spielerfahrung fokussierten Ludologen und den zu sehr auf die Erfüllung traditioneller dramaturgischer Konventionen konzentrierten Narratologen beitragen.

#### LITERATURVERZEICHNIS:

Bogost, Ian/Klainbaum, Dan: „Experiencing Place in Los Santos and Vice City“, in: Garrelts, Nate (Hrsg.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto. Critical Essays*, Jefferson 2006, S. 162-176.

Frasca, Gonzalo: „Sim Sin City: Some Thoughts About Grand Theft Auto 3“, <http://gamestudies.org/0302/frasca/>, 19.01.2009.

Fullerton, Tracy: *Game Design Workshop*, Burlington 2008.

ANDREAS RAUSCHER

Juul, Jesper: „Without A Goal: On Open and Expressive Games“, in: Atkins, Barry/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): Videogame, Player, Text, Manchester/New York 2007, S. 191-203.

Redmond, Dennis: „Grand Theft Video: Running and Gunning for the U.S. Empire“, in: Garrelts, Nate (Hrsg.): The Meaning and Culture of Grand Theft Auto. Critical Essays, Jefferson 2006, S. 104-114.

Mertens, Mathias: „Los Santos als Bushaltestelle, Las Venturas als Dorfdisco“, in: GEE, Nr. 38, 2008, S. 65-66.

Murray, Janet: Hamlet on the Holodeck, New York 1997.

Schiesel, Seth: „Grand Theft Auto Takes On New York“, <http://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html>, 19.1.2009.

## SPIELE

Crazy Taxi (Hitmaker 2000)

Doom (id 1993-2005)

Grand Theft Auto (Rockstar North (DMA Design) 1997)

Grand Theft Auto II (Rockstar North (DMA Design) 1999)

Grand Theft Auto III (Rockstar North (DMA Design) 2001)

Grand Theft Auto – Vice City (Rockstar North 2002)

Grand Theft Auto – San Andreas (Rockstar North 2004)

Grand Theft Auto IV (Rockstar North 2008).

The Sims (Maxis 2000).

Tomb Raider (Core Design 1996).

## FILME

American Graffiti (USA 1973, Regie: George Lucas).

Bonnie and Clyde (USA 1968, Regie: Arthur Penn).

Boyz N the Hood (USA 1991, Regie: John Singleton).

Bullitt (USA 1968, Regie: Peter Yates).

Carlito's Way (USA 1993, Regie: Brian De Palma).

Dog Day Afternoon/Hundstage (USA 1975, Regie: Sidney Lumet).

For A Fistful of Dollars/Per un Pugno di Dollari/Für eine Handvoll Dollar (Italien 1964, Regie: Sergio Leone).

48 Hrs./Nur 48 Stunden (USA 1982, Regie: Walter Hill).

Heat (USA 1995, Regie: Michael Mann).

Jackie Brown (USA 1997, Regie: Quentin Tarantino).

Kill Bill (USA 2003/04, Regie: Quentin Tarantino).

Lethal Weapon/Zwei stahlharte Profis (USA 1987-1997, Regie: Richard Donner).  
Menace II Society (USA 1993, Regie: Allen und Albert Hughes).  
Miami Vice (USA 1984-1990).  
Ocean's 11 (USA 1960, Regie: Lewis Milestone).  
Point Blank (USA 1968, Regie: John Boorman).  
Pulp Fiction (USA 1994, Regie: Quentin Tarantino).  
Rififi (Frankreich 1955, Regie: Jules Dassin).  
Saw (USA 2004-2008, Regie: James Wan).  
Scarface (USA 1983, Regie: Brian De Palma).  
The Thief/Der Einzelgänger (USA 1981, Regie: Michael Mann).  
Year of the Dragon/Im Jahr des Drachen (USA 1985, Regie: Michael Cimino).



## THE MUSIC OF LIBERTY CITY

Zur Konvergenz realer und virtueller  
Musikkulturen

VON ERIK FISCHER UND BETTINA SCHLÜTER

KI09 The Studio – Keep with the Dancefloor live in Liberty City.  
I am DJ Karl, or as you say in France: DJ Karl. Liberty Studio keeping the best of electronic music alive. We're things keeping moving here with the music that liberated all of us, taught us we are all the same, showed us that computers were our friends – dust of the polyester shirt. The fashion apocalypse has to be remembered!  
(DJ Karl)

Ich ziehe es vor in einem Videogame zu sein, als damit zu spielen.  
(Karl Lagerfeld)

Ankunft im Hafen von Liberty City: Die Passagiere begeben sich an Deck, die Kamera gibt den Blick auf die Skyline der Stadt frei; beim nächsten Umschnitt hat das Schiff bereits in Hove Beach angelegt, Autos werden entladen, und die Menschen gehen von Bord; zurück bleibt Niko Bellic, der Protagonist der nachfolgenden Geschichte. Diese ersten Szenen aus *Grand Theft Auto IV* lehnen sich in der Schnitt- und Einstellungsfolge ganz an etablierte Kinokonventionen an, so dass sich wenige Momente später der Übergang in ein anderes mediales Genre fast unmerklich vollzieht: Die Kamera erfasst aus der Vogelperspektive einen schnell sich nähernden Wagen, und für wenige Sekunden treten an die Stelle der Titelmusik die ersten Takte eines neuen Musikstücks. Mit dem Rückschnitt auf Niko Bellic wird die Titelmusik wieder aufgenommen, aber direkt in die Schlusskadenz überführt, so dass sich mit Ankunft des Wagens (d.h. von Nikos Cousin Roman) der akustische Raum für die Fortsetzung des bereits angespielten Musiktitels öffnet. Diese syntaktische Verzahnung beider Stücke verbirgt, dass sich innerhalb der Anfangstitelsequenz ein Wechsel von extradiegetischer zu innerdiegetischer Musik vollzieht und damit ein zentrales Element der *GTA*-Serie – die während der Autofahrten frei wählbaren Radiosender<sup>1</sup> – noch vor Ende der *cut scene* exponiert wird. Die nachfolgende, visuell ganz dem Modell des ‚unsichtbaren Schnitts‘ fol-

---

<sup>1</sup> Erst mit *GTA III* wird das Autoradio als interaktives Spielelement eingeführt. In *GTA II* ist die Musikauswahl noch an die ‚Musikpräferenzen‘ der einzelnen Fraktionen der Stadt gebunden. Dieses frühere Konzept, verschiedenen Autotypen und ihren Besitzern eine spezifische musikalische Signatur zu verleihen, findet im *New Hollywood Cinema*, und hier insbesondere in *American Graffiti*, ein direktes Vorbild.





Abb. 1: Karl Lagerfeld/DJ Karl

gende Überleitung in einen interaktiven Spielzusammenhang wird durch die Kontinuität der zuvor exponierten Radiomusik überbrückt, und auch während der anschließenden ersten Spielphase – der Fahrt zu Roman Bellics ‚Villa‘ – dominiert noch ganz eine den filmischen Konventionen verpflichtete Gestaltung der Tonspur: Die Musik wird während der Dialoge leicht abgedämpft und der Titel endet (normales Spielverhalten und durchschnittliches ‚Fahrvermögen‘ vorausgesetzt) mit Erreichen des Fahrtziels.

Richtet sich in diesen ersten Spielminuten die audiovisuelle Gestaltung ganz daran aus, das *gameplay* organisch aus der filmischen Exposition heraus zu entwickeln, so könnten sich versierte Spielerinnen und Spieler der Serie allerdings eingeladen fühlen, die ersten interaktiven Freiräume zu nutzen und während der kurzen Autofahrt die Musik ihren eigenen Präferenzen anzupassen. Auf diese Weise wäre es dann auch nicht ausgeschlossen, dass sie bereits hier Bekanntschaft mit DJ Karl machten, dem Moderator von *K109 The Studio*. Statt des Senders *Vladivostok.FM* und des exponierten Anfangstitels *Schweine* der russischen Sängerin Glukosa erklänge dann Disco-Musik der 70er Jahre; an die Stelle einer postsowjetischen, explosiv sich entwickelnden ukrainisch-russischen Musikszene der Gegenwart träte ein Stil, der als Retroelement deutlich identifizierbar wäre: „Join DJ Karl on a journey back to the heyday of Liberty City, when Disco never died and electronic music was born.“ Offenkundig kann Roman Bellic mit solch einer Reise jedoch wenig anfangen: Die Radios seines kleinen Taxiunternehmens sind allesamt auf *Vladivostok.FM* voreingestellt. Diese Präferenz teilt er offenkundig auch mit der Mehrheit der Spielerinnen und Spieler: Umfragen in Internetforen zeigen, dass dieser Sender nicht nur in der Gunst seiner virtuellen, sondern auch seiner realen Hörer eine Spitzenposition einnimmt – DJ Karls Musikauswahl landet weit abgeschlagen auf den hinteren Rängen.

Diese wenigen exemplarischen Beobachtungen werfen eine Reihe von grundsätzlichen Fragen auf: Wenn sowohl die Protagonisten wie auch die Spielerinnen und Spieler eigene Präferenzen umsetzen können, wie lässt sich diese doppelte Interaktion präziser fassen, welche Verbindung gehen Avatar und Spieler ein, was steuert mögliche Konvergenzen ihres ‚Verhaltens‘? Welche Formen des *gameplay* entwickeln sich in einer virtuellen Umgebung, die über eine hohe Vielfalt an Musiktiteln als Teil einer virtuellen Medienkultur verfügt, und wie lässt sich der daraus resultierende Status der Musik analytisch bestimmen? Und schließlich: Wie wird die Grenze zwischen realer und virtueller Musikkultur vermessen? Der vorliegende Beitrag wendet sich diesen Fragen der Reihe nach zu.

Computer- und Video-Spiele der letzten Jahre zielen – nicht zuletzt aufgrund der rasanten technologischen Entwicklungen – verstärkt auf die Modellierung umfassender virtueller Umgebungen, die den Charakter von Simulationen gewinnen und durch die Programmierung von KI-Routinen und selbstständigen Abläufen den Eindruck einer persistenten, unabhängig von den Spielerinnen und Spielern sich entfaltenden Welt vermitteln. Ein entscheidendes Element in der Genese einer solchen Welt ist – neben der Tendenz, ein episodisch strukturiertes Leveldesign durch eine zusammenhängende Topographie zu ersetzen – auch die Ausdifferenzierung von sozialen und kulturellen Strukturen, in deren Interaktionsfelder die jeweiligen Protagonisten als handelnde Instanz eintreten. Spiele wie *Morrowind* oder *Oblivion* beispielshalber bieten den Spielerinnen und Spielern – so sie denn gewillt sind, sich in die Lektüre der nahezu vierhundert ‚Bücher‘ zu vertiefen – eine umfassende Kulturgeschichte des Kontinents, über die Abhandlungen zu historischen und politischen Ereignissen oder zur Religions-, Sozial- und Alltagsgeschichte ebenso wie naturkundliche Beobachtungen oder Sammlungen von Legenden, Gedichten und Erzählungen Auskunft geben. Die *Fallout*-Serie entwirft, um ein weiteres Beispiel zu nennen, ein retro-futuristisches Szenario, dessen Konturierung sich postapokalyptischen Fiktionen der 1950er Jahre verdankt und entsprechende alltagsstilistische Elemente dieser Zeit zitiert.

Die Modellierung solch umfassender Spielwelten braucht aber nicht allein als Ergebnis einer audiovisuellen und narrativen Adaptation realer oder fiktionaler Vorbilder oder Genrestandards (z.B. aus dem Fantasy- oder Science-Fiction-Bereich) verstanden zu werden; denn sie ist gleichermaßen als avancierte Ausgestaltung einer basalen Operationsform interpretierbar, die der ‚Mensch-Maschine-Kommunikation‘ seit den 1960er Jahren im Kern zugrunde liegt. Untersuchungen zur Frühgeschichte des Computerspiels<sup>2</sup> akzentuieren die Bedeutung, die mediale Repräsentationsverfahren von Rechenprozessen in dieser Zeit gewinnen. Vor diesem Hintergrund erscheint *Spacewar!* – wie Claus Pias darlegt – nicht primär als das ‚erste Computerspiel‘ (dies wäre eine retrospektiv vorgenommene Zuschreibung), sondern als publikumswirksame Inszenierung einer Innovation innerhalb der Datenverarbeitung: der Möglichkeit, in laufende Rechenoperationen ein-

---

2 Vgl. hier insbesondere Pias: Computer-Spiel-Welten; Rehak: „Playing at Being“.

zugreifen und diese Eingriffe als visuelles Feedback auf einem Display sichtbar zu machen. Diese noch rudimentäre Form der Echtzeitinteraktion verleiht der Interaktion *zwischen* Mensch und Maschine die Zweitform einer Interaktion des Menschen *in* der Maschine. Die (audio-)visuelle Repräsentation dieser Echtzeitinteraktion lässt sich bereits hier stringent mit dem Begriff des Avatars<sup>3</sup> und der Genese einer virtuellen Umgebung, in denen dieser Avatar agiert, kurzschließen. Der Inszenierungsmodus einer Interaktionsstruktur, die sich (gleichsam als *re-entry*-Bewegung) im audiovisuell repräsentierten Feedback des Computers verdoppelt, ist dabei selbst austauschbar; er kann weitgehend frei gestaltet, variiert oder verfeinert werden. Im dem basalen Operationsmechanismus liegt somit eine hohe Eigendynamik begründet, virtuelle Umgebungen immer wieder neu zu entwerfen und sie in einer zunehmenden Verselbstständigung der inszenatorischen Dimension zu ganzen Welten – unter Umständen gar mit eigener Musik- und Medienkultur – auszubauen. Im Zuge dieses Prozesses gewinnt auch der Avatar als agierende Instanz eine höhere Prägnanz und wird schließlich mit einer eigenen Identität ausgestattet, die für alle Interaktionen im Bezugsfeld der virtuellen Umgebung ein kohärentes Verweisungssystem bildet. Letztlich können dann in die Konstruktion von solchen Identitäten auch Momente eines selbst- und praxisreflexiven ‚Verhaltens‘ einfließen, das sich im kulturellen Horizont der virtuellen Welt verankert. Auf diese Weise begründet die doppelte Interaktionsstruktur einen Spielmodus, an dem immer zwei agierende Instanzen – die Spielerinnen und Spieler sowie der zu einem Protagonisten aufgewertete, reflexiv in seiner Umwelt agierende Avatar – beteiligt sind, und dessen leitende Prinzipien sowohl konvergieren oder sich überlagern als auch differieren können.

Im Kontext einer solchen Perspektive, die die Genese virtueller Welten nicht als Produkt einer einfachen, gleichsam ‚mimetischen‘ Annäherung an die Realität, sondern als Verselbstständigung der Inszenierungsmechanismen einer im Kern hybriden Basisoperation interpretiert, treten die Spiele der *GTA*-Serie zunächst als besonders avancierte und vielschichtige Varianten der Interaktion *in* einer virtuellen Umgebung in Erscheinung. Die detaillierte und differenzierte Ausgestaltung einer Alltagskultur verleiht den Spielen Aspekte einer sozialen Simulation, die auf Prinzipien der Strukturübertragung basieren. Entscheidend ist hier nicht primär, dass die Spiele einzelne Elemente, Ereignisse oder Phänomene der ‚realen‘ Welt imitieren, sondern dass sie Strukturschemata implantieren, die die Vernetzung und das Prozessieren dieser Einzelelemente organisieren und als persistente Welt zu wirken beginnen. Die Musiktitel der *GTA*-Serie bilden dementsprechend nicht eine Addition einzelner Hits, sondern sind nach Musikstilen ausdifferenziert, die die ‚Farbe‘ der jeweiligen Radiosender bestimmen. Radiomoderatoren begleiten kommentierend die Präsentation der Titel und markieren sie als integrale Momente verschiedener Musikszenen, in denen musikstilistische Parameter mit

---

3 Bob Rehak sieht in *Spacewar!* bereits die wesentlichen Elemente dieses Genres – oder präziser: der in ihnen realisierten „avatarial operations“ – vereinigt. Vgl. Rehak: „Playing at Being“, S. 110.

Modestilen, sozialen Milieus, ethnischen Gruppierungen und Verhaltenscodizes vernetzt werden. *GTA San Andreas* fokussiert sich in seiner Haupthandlung ganz auf die prägnanten soziokulturellen und ästhetischen Charakteristika einer dieser Szenen; *GTA III*, *GTA Vice City*, *GTA Liberty City Stories* und *GTA IV* präsentieren hingegen eine in viele einzelne Szenen ausdifferenzierte Musik- und Medienkultur. Für diese sind wiederum Fernsehen und Radio, digitale Kommunikationstechnologien oder Musikkonzerte ebenso kennzeichnend wie die Zirkulation von Nachrichten, die personale Vernetzung zwischen einzelnen Sendeformaten<sup>4</sup> oder die Präsenz ‚prominenter Akteure‘ in der Stadt, z.B. im Rahmen von Medienproduktionen oder Live-Konzerten.<sup>5</sup>

Die spielinterne Konturierung einer eigenen Musik- und Medienkultur als eines zentralen Moments eines gleichsam unabhängig von den Spielaktionen ablaufenden, intern vernetzten Prozessierens großstädtischen Lebens erzeugt Effekte einer stärkeren Einbindung der Spielerinnen und Spieler in die virtuelle Welt. Immersion, verstanden als „perceptual illusion of nonmediation“<sup>6</sup>, wird somit – pointiert formuliert – in den *GTA*-Spielen gerade durch den inflationären Einsatz von Medien, die Simulation einer mediatisierten Welt, generiert. Diese Mediatisierung ist jedoch ein Kennzeichen der Interaktion *in* der virtuellen Welt und tangiert nicht die Aktionen an der Schnittstelle *zwischen* Mensch und Maschine. Der immersive Charakter der in den *GTA*-Spielen realisierten Inszenierung von Interaktionen in der virtuellen Welt ist offenkundig so hoch und zugleich belastbar, dass er die Binnenfiktion einzelner geschlossener Handlungsabläufe durchbrechen und den persistenten Charakter dieser mediatisierten, virtuellen Welt über die Grenzen der einzelnen Serienteile hinweg ausdehnen kann. So zirkulieren Musiktitel in der Kette ihrer Zweit- und Drittverwertungen als Handyklingeltöne zwischen dem ersten *GTA*-Spiel, *GTA III* und *GTA Liberty City Stories*, und personelle Kontinuitäten – beispielshalber die Figur des mit dem dritten Teil eingeführten Radiomoderators Lazlow Jones – begründen einen Verweisungszusammenhang, der innerhalb der Spiele wiederum als Vorgeschichte thematisiert wird und in Anspielungen auf frühere Sendungen und Ereignisse von den Akteuren aufgegriffen wird.<sup>7</sup>

Die vorangehenden Beobachtungen zeigen, dass die Genese einer solchen virtuellen Musik- und Medienkultur in vielfacher Hinsicht – gerade auch im Mo-

---

4 In *GTA IV* übernimmt beispielshalber Jeremy, den ‚Einwohnern‘ von Liberty City bekannt als Ko-Moderator der Fernsehshow *The Men's Room*, die Gastmoderation einer Radiosendung.

5 In *GTA Liberty City Stories* kann der Protagonist einem ‚Live-Konzert‘ von ‚Phil Collins‘ beiwohnen – vorausgesetzt er war bei der Mission erfolgreich, das Leben des Sängers als Bodyguard zu schützen.

6 McMahan: „Immersion, Engagement, and Presence“, S. 73.

7 Vgl. die in *Integrity 2.0* ‚live‘ übertragenen Gespräche, die Lazlow Jones mit Passanten auf den Straßen von Liberty City führt und die mitunter auf seine früheren Tätigkeiten in *Vice City* und *San Andreas* bei *Chatterbox.FM* anspielen.

des ihres Prozessierens – auf reale Vorbilder rekurriert. Diese Beziehung intensiviert sich, wenn die virtuelle Musikkultur weitgehend mit derjenigen der Spielerinnen und Spieler konvergiert. Basiert *GTA Vice City* noch ganz auf dem musikalischen Repertoire der 1980er Jahre, so werden in *GTA IV* solche Retroelemente – wie DJ Karls *K109 The Studio*, *Jazz Nation Radio* oder *The Classics 104.1* – als Teil einer Gegenwartskultur eingeführt, die ihre eigene Geschichte auf vielfältige Weise ästhetisch reflektiert. Die Genese einer solch ausdifferenzierten Musikkultur, die zugleich auch als Repräsentation der Gegenwartskultur der Spielerinnen und Spieler überzeugen soll, stellt nach Einschätzung der Produzenten eine besondere Herausforderung dar:

The new game presented a different challenge, however, since unlike the last few *GTA* incarnations, it's set in the modern day. „Since hindsight is perfect, it was easier to pick the best songs that capture the '80s or early 90s,“ Pavlovich notes. „Now we have to pick the songs that make New York today what it is, but make sure they won't feel dated by the time the game comes out.“<sup>8</sup>

Wird die virtuelle Musikkultur somit als Postfiguration einer realen Gegenwartskultur entworfen und teilen sich auf diese Weise die Protagonisten des Spiels mit den Spielerinnen und Spielern einen gemeinsamen kulturellen Horizont, so kreuzen sich die Aktionen, die der Logik der Diegese gehorchen, mit den Präferenzen derjenigen Instanz, die diese Aktionen am Computer steuert. Dieses bereits erwähnte Wechselspiel im Kontext einer doppelten Interaktionsstruktur, die an ihren Bruchstellen Konvergenzen, aber auch Divergenzen des ‚Verhaltens‘ erzeugen kann, bedarf sicherlich einer Ausbalancierung, die umso mehr Gewicht gewinnt, je sinnfälliger die kulturelle Umgebung der Spielerinnen und Spieler in die virtuelle Welt eingebunden wird. Der Grad der spielerischen Immersion und Identifikation (verstanden im genauen Sinne von *idem facere*) wird letztlich davon abhängen, inwieweit trotz möglicher Unterschiede die Anschlussfähigkeit und der narrative Verweisungszusammenhang zwischen beiden agierenden Instanzen gewahrt bleiben kann. Unter diesem Gesichtspunkt sind offenkundig einzelne Elemente (wie beispielshalber der in seiner Titelauswahl in hohem Maße profilierte Sender *Vladivostok.FM*) auf die Funktion hin ausgelegt, zwischen den Vorlieben der realen und virtuellen Akteure und damit zwischen den Handlungsspielräumen der Spielerinnen und Spieler und der narrativen Logik der Diegese zu vermitteln.

In die Gestaltung und Ausbalancierung dieses Wechselspiels greift noch ein weiteres Moment ein, die die Differenz zwischen realer und virtueller Welt vollständig unterläuft. Die Rede ist von der Wirksamkeit kultureller und medialer Codes, die als präfigurierende Kräfte auf beide Seiten der Differenz gleichermaßen Einfluss nehmen. Diese Codes können aus den vielfältigsten kulturellen Kontexten stammen und verweisen nicht selten direkt auf ihre Herkunft aus anderen

8 Ben: „Grand Theft Music a Phone Call Away“, o.S..

medialen Verwendungszusammenhängen zurück. So findet beispielshalber die musikalische Präferenz der ‚Familie‘ Leone<sup>9</sup> aus *GTA III* in den von Billy Wilder exponierten ‚Freunden der italienischen Oper‘ (*Some like It Hot*) ebenso ein Vorbild wie in den erzählerischen Akzenten, die Francis Ford Coppola mit dem letzten Teil seiner Trilogie *Der Pate (The Godfather Part III)* setzt. Diese Rückbindung an mediale Vorbilder, die ihrerseits in den *GTA*-Spielen als Teil einer Medien- und Musikkultur reflektiert, zitiert und vor allen Dingen parodiert werden, kann in weiteren Schleifen selbst noch einmal reflexiv in den ‚Wahrnehmungshorizont‘ der Protagonisten integriert werden.<sup>10</sup> Ebenso können diese Codes innerhalb der virtuellen Welt als Effekte einer strukturellen Konsistenz zu wirken beginnen, die über einzelne Elemente ganze Szenarien und Handlungsmuster aktualisiert. Auf diese Weise mediengeschichtlich angereichert wirken auch die Radiosender als aktualisierende und präfigurierende Kraft solcher Szenarien, die flexibel, aber nicht beliebig mit unterschiedlichen Aktionstypen innerhalb des Spiels gekoppelt werden können. Die in einschlägigen Foren geführten Diskussionen über die eigenen Präferenzen der Musikauswahl lassen diesen Zusammenhang deutlich hervortreten:

I like to switch up the stations depending on what I'm doing. When I go on dates it's the Vibe or the jazz station, when I'm with Jacob it's Massive B or Tuff Gong, when I'm going to f\*\*\* somebody up it's 102.7 da Beat or Classics. When I want to laugh it's the talk radio station.<sup>11</sup>

Diese Verbindung zwischen Musikwahl, narrativem Kontext und Gameplay, in dem sich kulturell standardisierte Modelle vorgängiger musikalischer Verwendungszusammenhänge spiegeln, kann innerhalb des Spiels auf unterschiedliche Weise zur Geltung gelangen. Auf einer ersten Ebene gewinnt die Musik Bedeutung als konturgebende Instanz mikrostruktureller Interaktionen, die unterschiedliche Anforderungen an die Reaktionsgeschwindigkeit der spielerischen Interaktion in spezifische Spiel-, ‚Rhythmen‘ überführt:

Ja schon, Radio beim ballern, das hört man eh nicht oder man achtet nicht drauf. Da ist es beim Auto fahren anders. Verfolgungsjagd =

9 Der im Spiel ausgewiesene ‚Lieblingsradiosender‘ der Leones, *Double Cleff FM*, hat sich auf Opernmusik von Mozart, Donizetti und Verdi spezialisiert.

10 In den beiden *Max-Payne*-Spielen nimmt der per *voice over* die eigenen Interaktion und Handlungsabläufe lakonisch kommentierende Protagonist seine Umgebung selbst als Postfiguration einer durch Medien (den *film noir*, die Filme von John Woo etc.) und deren narrative Standards geprägten Realität wahr.

11 GameSpot Forums, Favorite GTA 4 Radio Station. [http://www.gamespot.com/pages/forums/show\\_msgs.php?topic\\_id=26392343&page=3&prev\\_button=1](http://www.gamespot.com/pages/forums/show_msgs.php?topic_id=26392343&page=3&prev_button=1), 05.01.2009. Rechtschreibung und Grammatik wurden dezent den gültigen Regeln angepasst.

Rock Kanal (mit Metal fährt sich's bei hohen Geschwindigkeiten einfach besser ^^), einfach nur rumcruisen = Chill Kanal usw.<sup>12</sup>

The Vibe and The Beat. Maybe a little Tuff Gong or some jazz. It all depends on what sort of activities I'm doing (just driving around vs. trying to escape a 3 star wanted level).<sup>13</sup>

Diese Kopplung zwischen Musikwahl und Spielweise auf mikrostruktureller Ebene wird stabilisiert durch mediale Vorbilder, die einen Prägnanzgewinn nicht nur auf der rhythmischen, sondern auch auf einer zweiten, der narrativen Ebene verzeichnen: „Jazz I love committing heinous crimes to jnr.“<sup>14</sup> Die Modellierung von Interaktionen nach der Logik der Kriminalfilme der späteren 50er Jahre (insbesondere derjenigen der *nouvelle vague*, deren jazzdominierter Soundtrack eine eigene Medientradition begründet hat<sup>15</sup>) bindet die narrative Basisstruktur konsistent an das Gameplay. Somit prägen kulturelle Codes dort, wo Stil-Allusionen direkt mit der mikrostrukturellen, zeitkritischen Kombination von Steuerungs- und Bewegungsabläufen der Spielerinnen und Spieler verbunden sind, nicht allein die Narration, den Erzählstil oder das Figuren- und Leveldesign, sondern sie treten auch als Formfaktor der Spielweise selbst in Erscheinung.<sup>16</sup>

Das hier sich dokumentierende Spielverhalten als Postfiguration medialer Szenarien führt – hochgerechnet auf den Umfang der GTA-Spiele – zu einer spezifischen Struktur, deren durchaus heterogener Grundcharakter durch die vielfältige Kombinatorik unterschiedlicher Vorbilder deutlich zu Tage tritt. Im Unterschied beispielshalber zu den *Max-Payne*-Spielen, zu *Bioshock* oder der *Fallout*-Serie (die allesamt auf avancierte Weise mediale und musikkulturelle Strukturen als reflexive Elemente ihrer jeweiligen virtuellen Welt exponieren) gewinnt die

12 GTA4Forum, Multifunktionsgerät: Handy. <http://www.gta4forum.de/mulifunktionsgeraet--handy-t151-s15.html>, 05.01.2009.

13 GameSpot Forums, Favorite GTA 4 Radio Station. [http://www.gamespot.com/pages/forums/show\\_msgs.php?topic\\_id=26392343](http://www.gamespot.com/pages/forums/show_msgs.php?topic_id=26392343), 05.01.2009.

14 Ebd., [http://www.gamespot.com/pages/forums/show\\_msgs.php?topic\\_id=26392343&page=2&prev\\_button=1](http://www.gamespot.com/pages/forums/show_msgs.php?topic_id=26392343&page=2&prev_button=1), 05.01.2009.

15 Stilprägend ist hier *Fahrstuhl zum Schafott* mit der Musik von Miles Davis.

16 Besonders deutlich wird dieser Zusammenhang auch im ersten *Max Payne*-Spiel: Über die Konturierung des Protagonisten, den lakonisch-distanzierten Erzählstil und die erweiterten Möglichkeiten einer *bullet time* wird den Spielern gezielt ein spezifischer Interaktionsstil nahe gelegt, über den sich die Handlungs-dramaturgie und die mikrostrukturelle Ebene des *gameplay* kohärent verbinden lassen: Es wird ein spezifischer Spielrhythmus evoziert, der auf einem permanenten Bewegungsfluss und direkter Konfrontation basiert und wenig Raum für vorsichtiges Taktieren lässt; die Instruktion „Playing it Bogart“ – so lautet der Titel eines Levels aus dem Spiel – bündelt die vielfältigen Verweise, die sich über Literatur, Filmgenre, Figurentypus und Erzählstil an das Image eines Schauspielers binden und in einem zweiten Schritt über vergleichbare Ersetzungs- und Übertragungsprozesse an die Spieler (und letztlich an deren ‚Coolness‘, schnelle Auffassungsgabe und motorische Fähigkeiten) adressiert werden.

doppelte Interaktionsstruktur ein zusätzliches Gewicht, wenn den Spielerinnen und Spielern ein höheres Maß an Handlungsfreiheit gewährt wird. Diese Handlungsfreiheit, die in der *GTA*-Serie gerade auch auf der Ebene soziokulturellen Verhaltens (der Mode- und Musikpräferenzen, des gesamten Habitus der Interaktion im Kontext einer freien Erkundung der ausgedehnten Topographie) zur Geltung gelangt, generiert – so die hier vertretene These – eine ‚Implantatstruktur‘, die die Verbindung zwischen dem Verhalten der Spielerinnen und Spieler und dem des Protagonisten vorübergehend lockern kann, ohne dass damit der konsistente Gesamtzusammenhang einer durchgängigen, stimmigen Spielerfahrung gefährdet würde. Auch wenn der Protagonist in den *cut scenes* stets gemäß kohärenten Mustern handelt, die auf ein spezifisches mediales Vorbild rekurrieren (beispielsweise auf Mafiafilme der italienischen oder russischen Variante, Kriminalfilmserien der 1980er Jahre oder vielfältige mediale Inszenierungen afroamerikanischer Jugendkulturen), ist es dem Spieler freigestellt, verschiedene Topoi zu kombinieren und diese Variabilität auf der Ebene des Spiels als Strukturüberlagerung zu inszenieren.

Die dadurch initiierte Implementierung wechselnder kultureller Repertoires, an denen gerade die Auswahl zwischen verschiedenen Musikstilen als Kondensate soziokultureller Milieus im Blick auf Lebensstil, Mode, Szenezugehörigkeit, kommunikative Strukturen und Verhaltenscodizes einen hohen Anteil hat, ist selbst wiederum nicht ohne mediales Vorbild. Tarantino-Filme – und hier gerade auch deren Soundtracks, die an die Stelle von Originalfilmmusik eine jeweils spezielle Auswahl von Musiktiteln setzten – funktionieren auf diese Weise: Die kulturelle Verweiskraft der in den Film eingebundenen Musiktitel aktiviert als narratives Stilmittel, als Zitat oder Allusion verschiedene ästhetische, mediale und kulturelle Kontexte, die sich in den Handlungsablauf einlagern, diesen an vielen Stellen paradigmatisch auslenken und (im Verbund mit weiteren stilistisch-ästhetischen Faktoren) den einzelnen Szenen eine prägnante Konturierung verleihen. Die Möglichkeit, verschiedene Missionen der *GTA*-Spiele nach der Logik einer solchen Zitat- und Implantattechnik zu gestalten, wird durch die spielerischen Freiräume und den episodisch strukturierten Handlungsablauf ebenso gefördert wie durch den kultur- und medienreflexiven Habitus der Protagonisten und der gesamten Präsentation. Die Spiele der *GTA*-Serie werden somit – wie auch zahlreiche weitere Stellungnahmen in den Foren verdeutlichen – ein beliebtes Experimentierfeld der Kombinatorik medial und kulturell präfigurierter Szenarien.

Im Rahmen einer solch fragmentarisierten Form emergent sich entwickelnder Spielweisen übernehmen – wie bereits angedeutet – die Verweisungspotentiale einzelner Musiktitel (wie z.B. *King Ring* von Seryoga) oder ganzer Musikstile (wie Hardcore Punk oder Jazz) eine zentrale Funktion. Jenseits einer strikten Trennung zwischen inner- und extradiegetischer Musik, die bereits in der Eingangsszene von *GTA IV* außer Kraft gesetzt wird, werden die extradiegetischen Potentiale dieser (als Topos zitierten) *Source Music* genutzt, um die Spielszenen entsprechend der jeweils präferierten narrativen Muster zu konturieren (und da-



mit die eigene Spielweise zugleich an die Erzähltechnik eines Tarantino-Films anzupassen). Eine solche freie Kombinatorik kultureller Codes wird durch die GTA-Spiele zwar nicht eingefordert, aber durch die rekursiv angelegte Vernetzung von virtueller und realer Musik- und Medienkultur strukturell ermöglicht und ästhetisch geradezu provoziert. Die Auslenkungen, die sich hier vorübergehend gegenüber einem konsistenten ‚Verhalten‘ des Protagonisten und seiner soziokulturellen Profilierung zwangsläufig ergeben, wird aufgefangen durch die Erzählweise einer prägnant zugespitzten Postfiguration bekannter Genretraditionen, die von Beginn an eine höhere Durchlässigkeit für die von den Spielerinnen und Spielern neu generierten narrativen Konturierungen bietet.

Dieser Prozess der Kreuzung und Überlagerung kultureller Repertoires, medial präfigurierter Szenarien und damit verbundener Spielweisen, der reale und virtuelle Musikkultur auf vielfältige Weise miteinander koppelt, wird nach dem großen Erfolg der vorangehenden Serienteile in *GTA IV* offenkundig genutzt, um das Spiel (und zukünftige Ausbaustufen im Onlinebereich) von der Produktionsseite aus gezielt selbst als zentralen Attraktionspunkt innerhalb der Medien- und Musikkultur zu verankern. Wenn die Radiosender sich – vergleichbar der Funktion eines DJs – als Instanzen einer erfolgreichen Selektion und Präsentation von Gegenwartsmusik erweisen, in Talksendungen politische Stellungnahmen US-amerikanischer Bürger einbinden und damit unmittelbar Nachrichtenwert gewinnen<sup>17</sup>, Moderatoren wie Lazlow Jones in der realen wie in der virtuellen Welt gleichermaßen populär werden und bekannte Größen wie Karl Lagerfeld, Iggy Pop, Jimmy Gestapo oder Seryoga in die virtuelle Präsentation eingebunden werden, dann deuten sich im Wechselspiel von Realität und Virtualität umfassende Möglichkeiten an, einzelne Elemente aus dem Spiel herauszulösen, sie weiterzuverarbeiten, zu variieren oder ästhetisch zu adaptieren.<sup>18</sup> Das Spiel wird damit Teil einer Zirkulations- und Rekombinationsbewegung, die durch das *Web 2.0* entscheidend gefördert wird. Diesen Mechanismus kalkuliert das Produktionsteam offenkundig gezielt mit ein: Mit der im Dezember 2008 erschienenen PC-Fassung von *GTA IV* wird zugleich ein Editor ausgeliefert, der an den Erfolg von

---

17 Das *WKTT Talk Radio* („We Know The Truth“) sendet Wortbeiträge, die nach einem Aufruf von *Rockstar* per Voice-Mail an die Produktionsfirma gesendet wurden. Diese Beiträge, in denen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu Fragen des Terrorismus, der nationalen Sicherheit und Amerikas Rolle in der Welt Stellung beziehen, werden im Spiel Teil einer *right-wing call-in talk show*.

18 Die Sängerin Glukosa, deren Song *Schweine* zu Beginn von *GTA IV* exponiert wird, tritt als 3D-Modell in dem gleichnamigen Animation-Music-Clip auf (<http://www.youtube.com/watch?v=8txk6EhYZKA>, 05.01.2009) und passt ihre Live-Auftritte zugleich dem Outfit der dort eigenommenen Rolle an (<http://www.youtube.com/watch?v=tqvLeHIEw0s&feature=related>, 05.01.2009). Die Datenbank- und Verweisungsstruktur von YouTube verschaltet diese Varianten dann wiederum unmittelbar mit Glukosas musikalischer Präsenz in *Vladivostok.FM*. Der Music-Clip *The Invasion* bindet Seryogas Auftritt unmittelbar in die Grafik von *GTA IV* ein und verleiht dem russischen Sänger damit Züge seines virtuellen serbischen Pendants Niko.



Abb. 2: ZiT-Werbung in GTA IV

Machinima anknüpfen soll. Dieses Genre, das sich einer Kopplung verschiedener Medien und technischer Verfahrensweisen verdankt (Computerspiele, Film, 3-D-Animation, Schauspiel und Marionettentheater), nutzt die Engines von Computerspielen zur Generierung neuer narrativer Szenarien und ästhetischer Formen, die als Clips im Internet verbreitet werden. Der von *Rockstar* programmierte Editor vereinfacht diese Verfahren – versucht zugleich aber auch, die Präsentation und Distribution an die eigene Plattform, den *Rockstar Social Club*, zu binden.

Dieses Bestreben, mediale Effekte und kreative Kräfte unter der Marke *GTA* zu bündeln, findet mit der Entwicklung von *ZiT* („We’ll Spot the Song For You“) seine bislang deutlichste Ausprägung.<sup>19</sup> *ZiT* nutzt die hohen Konvergenzen zwischen realer und virtueller Medienkultur im Spiel, um eine neuartige Distributionsform von Musik zu etablieren: Per Handy, das Niko ansonsten zur Organisation seiner Kontakte und Aufträge nutzt, können die Spielerinnen und Spieler Musiktitel identifizieren und unter ihrem persönlichen Profil im *Rockstar Social Club* registrieren lassen; von dort aus führt sie ein Link zur Kaufoption der entsprechenden MP3-Datei bei *Amazon*.<sup>20</sup> Profitierte bislang die Phono-Industrie durch deutlich erhöhte Absatzzahlen von den Werbeeffekten, die Spiele wie *Rock Band* oder *Guitar Hero* erzeugen, so wird nun auch ein Szenario denkbar, Künstler und Bands vertraglich exklusiv an *Rockstar* (und Kooperationspartner wie *Amazon* oder *iTunes*) zu binden. Die Adhäsionskraft der Marke *GTA* könnte auf diese Weise Synergieeffekte erzeugen, mit denen sich Musikproduktion und Distribution stärker von der Phono-Industrie ablösen – und damit eine ‚persistente‘ Musikkultur erschaffen, die (ganz der Logik einer ‚Ökonomie der Aufmerksamkeit‘ gehor-

19 <http://www.rockstargames.com/IV/#?page=goods>, 05.01.2009.

20 Die Musiktitel ändern damit ihre Funktionsweise. Sie dienen nun als Katalysatoren, um die Realität virtuellen Vorbildern anzupassen: „Ich höre meist Vladivostok wegen Seryoga King Ring – jup das is’ das geilste aber die verkürzte Version hab ich mir gleich hinterher auf meinen MP3-Player gezogen – wenn ich das Lied hör, fahr ich immer mit meinen Infernus high speed.“ Vgl. dazu die auf *YouTube* dokumentierte ‚High-Speed-Variante‘ in einem echten Auto: <http://www.youtube.com/watch?v=gV7Law0XYdo&feature=related>, 05.01.2009.

chend) die Grenze zwischen virtueller und realer Welt allzeit mühelos in beide Richtungen zu passieren vermag. Karl Lagerfeld, der seine 60.000 CDs umfassende Musiksammlung auf mittlerweile über 100 iPods verteilt hat und dieser besonderen Affinität längst mit der Gestaltung eines Sondermodells – des *iPod shuffle Karl Lagerfeld* – Ausdruck verliehen hat, dokumentiert somit ein bereits weitgehend an die neuen Vertriebswege angepasstes Konsumentenverhalten. Dieser Tendenz folgend, müsste er nun lediglich noch sein Spielverhalten verändern und dem in der virtuellen Welt erscheinenden DJ Karl einen an der Schnittstelle zwischen Realität und Virtualität agierenden Spieler Karl Lagerfeld an die Seite stellen.

#### LITERATURVERZEICHNIS

- Fritz, Ben: „Grand Theft‘ Music a Phone Call Away“, <http://www.variety.com/article/VR1117984286.html?categoryid=16&cs=1>, 05.01.2009.
- McMahan, Alison: „Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games“, in: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernhard (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*, London 2003, S. 67-86.
- Pias, Claus: *Computer-Spiel-Welten*, München 2002.
- Rehak, Bob: „Playing at Being“, in: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernhard (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*, London 2003, S. 103-127.

#### SPIELE

- Bioshock (2K 2007).
- Fallout (Interplay/Black Isle Studios/Bethesda Softworks 1997-2008).
- Grand Theft Auto II (Rockstar North (DMA Design) 1999).
- Grand Theft Auto III (Rockstar North (DMA Design) 2001).
- Grand Theft Auto – Vice City (Rockstar North 2002).
- Grand Theft Auto – San Andreas (Rockstar North 2004).
- Grand Theft Auto – Liberty City Stories (Rockstar Leeds 2005).
- Grand Theft Auto IV (Rockstar North 2008).
- Guitar Hero (Harmonix 2005-2008).
- Max Payne (Remedy 2001).
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Remedy 2003).
- Morrowind (Bethesda Softworks 2002).
- Oblivion (Bethesda Softworks 2006).
- Rock Band (Harmonix 2007-2008).

FILME

American Graffiti (USA 1973, Regie: George Lucas).

Ascenseur pour l'échafaud/Fahrstuhl zum Schafott (Frankreich 1958, Regie: Louis Malle).

The Godfather Part III (USA 1990, Regie: Francis Ford Coppola).

Some Like It Hot (USA 1959, Regie: Billy Wilder).



## THE WAY OF THE GUN

Die Ästhetik des *singleplayer first person shooters*

VON RUNE KLEVJER<sup>1</sup>

In dieser Einführung zur Ästhetik des *singleplayer first person shooters (FPS)* möchte ich einen Beitrag zur bisherigen Geschichte des Genres leisten und einige Schlüsselkonzepte vorschlagen, welche die zentralen Charakteristiken und Unterschiede verdeutlichen.

Ich werde argumentieren, dass sich zwischen 1993 und 2003 eine Struktur generischer Kohärenz und Diversität herausgebildet hat, die durch die markanten Charakteristiken der *camera-gun* verbunden wird. Das *first person action adventure*, das ursprünglich durch *Wolfenstein 3D* und *Doom* definiert wurde, hat sich zu einem Story-basierten, realistischen, linearen und kinematografischen Abenteuer entwickelt. Diese neue dominante Form hat sich teilweise mit den *arcade action*-Exzessen der frühen Pioniere des Genres verbunden. Demgegenüber repräsentiert die Entstehung des taktischen Squad-basierten *FPS* eine radikale Abkehr von den *action adventure*-Wurzeln des Genres. Das *FPS adventure* und der taktische *FPS* können durch eine Reihe von Oppositionspaaren beschrieben und analysiert werden.

### DIE WIEDER-ERFINDUNG DES ACTION-ADVENTURES

*Wolfenstein 3D* schuf eine neue Nische im Genre des *action adventures* und brachte eine mit Gewaltelementen versetzte *arcade action* auf die PC-Plattform. Im Gegensatz zu vorangegangenen *action shootern* wie *Battlezone*, *Star Wars* oder *Wing Commander* verlagert *Wolfenstein 3D* das Spielgeschehen in eine texturierte, flüssig und schnell dargestellte dreidimensionale Spielwelt. Aufgrund der Fixierung der Waffenhand innerhalb der Rahmung der *first person*-Perspektive (als wäre die Waffe fest mit einer subjektiven Kamera verbunden), ist der Zielpunkt der Waffe stets das Zentrum des Spielerblicks. Sehen und Zielen wird in derselben Bewegung zusammengefasst, der Spieler ist gewissermaßen angehalten, seiner Waffe zu folgen.

Jedoch war es letztlich *Doom*, das dem Genre des *FPS* zum Durchbruch verhalf, indem es die Horror- und Fantasy-Elemente des *adventures* mit dem hypnotisieren Erregungszuständen des *arcade shooters* kombinierte.<sup>2</sup> Obwohl *Doom* tech-

---

1 Zuerst erschienen als „La via della pistola. L'estetica dei first person shooter in single player“, in Bittanti, Matteo/Morris, Sue (Hrsg.): *Doom. Giocare in prima persona*, Mailand 2006. Aus dem Englischen übersetzt von Benjamin Beil.

2 Im Vergleich war der dreidimensionale Raum von *Wolfenstein 3D* recht ‚roh‘ und repetitiv. Im Grunde handelte es sich einfach um ein Labyrinth aus Mauern mit Türen.

nisch gesehen noch auf eine zweidimensionale pseudo-3D-Spielwelt beschränkt war, revolutionierte das Spiel die Raumsimulation, Bewegungsroutinen und viszerale *action* im Computerspiel.<sup>3</sup>

Das Spiel war als ein lineares *adventure* aus Exploration und Kampf strukturiert, das Ressourcen (*health packs*, Munition, Waffen, *power ups*) entlang des Weges platzierte und den Spielfortschritt mit Rätsel-Elementen verband, deren Lösung den Zugang zu neuen Arealen freigab. Die Navigation und das Sammeln von Ressourcen waren untrennbare Aktivitäten, die durch die Logik einer kleptomani-schen Exploration verbunden wurden. Jedoch offerierte *Doom*, anders als voran-gegangene *first person dungeon crawler* und anders als *Super Mario Brothers* – das zu dieser Zeit immer noch das grundlegende Schema für *action adventures* dar-stellte – schnelle und hyper-gewalttätige *action*. Das Abschlachten von Monstern in Computerspielen hatte einen Quantensprung gemacht.

## ROLLENSPIELE

Die neuen Möglichkeiten des PCs bei *first person* 3D-Darstellungen wurden nicht nur von id Software erforscht. Im Jahre 1992 veröffentlichte Blue Sky Productions ein *action*-Rollenspiel, das zwar fortschrittlicher, aber letztlich weniger erfolgreich als *Doom* war. *Ultima Underworld* setzte die durch Titel wie *Wizardry* und *Dungeon Master* geprägte Tradition des *first person*-Rollenspiels fort, verfügte jedoch über eine wesentlich flüssiger dargestellte und glaubwürdigere dreidimensionale Welt.<sup>4</sup> Obwohl das Spiel kein *shooter* war (die Kämpfe liefen in Echtzeit, aber halb-automatisiert ab), übertraf die Qualität der grafischen Darstellung John Carmack's *Wolfenstein 3D*. Die Grafik-engine überbot gar *Doom* in einigen Aspekten, indem sie den Raum, durch die Möglichkeit nach oben und unten zu sehen, erweiterte.

Im Jahre 1994 veröffentlichte derselbe Entwickler (inzwischen Looking Glass Technologies) *System Shock*, ein Hybrid aus *Doom*-Klon und *first person*-Rollenspiel. *System Shock* beeindruckte Spieler und Kritiker gleichermaßen durch die nahtlose Verschmelzung von *action*- und Rollenspiel-Elementen, also von Schießen und narrativem *involvement*. Im Unterschied zu traditionellen Rollenspielen war seine elaborierte und komplexe Erzählung durch William Gibsons techno-dystopischen Cyberpunk inspiriert. Entlang der Abenteueroute wird die Story allmählich durch Audioaufzeichnungen, Emails, Tagebücher und Datenspeicher enthüllt. Diese Art von integrierter und eingebetteter Narration zusammen mit

---

3 *Doom* verfügte, technisch betrachtet, über keinen dreidimensionalen Raum, nicht nur weil der Spieler nicht nach oben und unten sehen konnte, sondern auch weil es keine dreidimensionalen Objekte und Figuren im Spiel gab. Drei Jahre später war *Quake* das erste Spiel, das einen konsistenten, vollständig dreidimensionalen Raum präsentierte (in welchem beispielsweise Granaten, basierend auf den simulierten physikalischen Eigenschaften des Raums, von Wand und Boden abprallen).

4 *Wizardry* war das erste Rollenspiel, das eine *first person*-Perspektive nutzte, allerdings mit keinerlei *bitmap*-Texturen und Farben. *Dungeon Master* hatte einen texturierten Raum, bot aber keine durchgängigen Bewegungsmöglichkeiten.

den elaborierten Rollenspiel-Mechaniken der Figurenentwicklung war grundlegend verschieden von der *run and gun*-Simplizität in *Doom*. Künstliche Haut und Körperimplantate (mit verschiedenen *upgrades*) wurden als fiktionale Grundlage für die Figuren-Entwicklung und -Anpassung genutzt.

## TUNNEL-BLICK

Trotz dieser Errungenschaften und ungeachtet des Kritikerlobs, das *Ultima Underworld* und *System Shock* zuteil wurde, war es die Simplizität von *Doom* und *Quake*, die das prägende Modell für den kommerziellen Erfolg in den kommenden Jahren darstellte und die das *FPS*-Genre als einen bedeutenden Faktor in der Spiele- und gleichermaßen in der PC-Industrie etablierte. Die Geschwindigkeit und Einfachheit setzten die Traditionen der *first person arcade games*, *racer*, *space shooter* und Flugsimulatoren fort.

In einem dreidimensionalen Raum, der Bewegungen in alle Richtungen erlaubt, stellt der Tunnel-Blick der *first person*-Kamera eine maßgebliche Restriktion dar. Die eingeeengte Perspektive erhöht das Geschwindigkeitsgefühl, steigert aber ebenso ein Gefühl der Desorientierung und des *suspense*. Feinde können aus jeder Richtung angreifen (– aus diesem Grund werden im *FPS* immer Korridore zu finden sein, ganz gleich wie leistungsfähig die Technologie ist, denn die Spannung eines sich frei in alle Richtungen ausdehnenden Raums muss stets vorsichtig reguliert werden). Die *first person*-Perspektive ist zudem perfekt, wenn schnelles und präzises Zielen notwendig ist.<sup>5</sup>

Die *FPS*-Perspektive ist wesentlich durch Geschwindigkeit und Bewegung geprägt, durch die rein sinnlichen und schwindelerregenden [*vertiginous*] Attraktionen einer reaktiven Illusion.<sup>6</sup> Zudem geht es um die *suspense* des Kampfes, darum, was sich *außerhalb* des rastlosen Rahmens des Tunnel-Blicks befindet. Diese grundlegende Darstellungsart des Genres hat zur Folge, dass das Sound-Design des Spielraums besonders wichtig wird. Der Spieler-Avatar hat einen Tunnel-Blick, aber kein Tunnel-Gehör, und gerade diese Diskrepanz generiert die Spannung zwischen Navigation und Kampfhandlung (– ebenso wie sie taktische Informationen liefert). Befindet sich die Kamera in einer *third person*-Perspektive, wird sehr viel mehr dieses Hörbereichs in die Kontrolle des Blicks einbezogen.

Die *first person*-Kamera des *FPS* ist nicht nur eine Kamera, vielmehr handelt es sich um eine Kamera-und-Waffe [*camera-and-gun*] verbunden im selben virtuellen Apparat – eine *camera-gun*. Diese Basiskonstellatation erlaubt es nicht, die Waffe unabhängig von der Kamera zu bewegen, welche wiederum in ähnlicher Weise auf dem größtenteils unsichtbaren Körper des Spieler-Avatars fixiert ist.

5 Aus diesem Grund implementierten eine Reihe anderer *action adventures* die *first person*-Perspektive als eine (optionale) Kampf-Ansicht für den Spieler.

6 Der Begriff ‚schwindelerregend‘ bezieht sich auf Roger Caillois, dessen klassische Studie *Man, Play and Games* Schwindel/Rausch [*vertigo*] als eine von vier Arten des Spiels auflistet.



Wenn die Waffe bewegt wird, bewegt sich der Bildausschnitt der Kamera und der Körper des Avatars mit ihr – und umgekehrt.<sup>7</sup> Die subjektive *camera-gun* generiert eine vereinheitlichte Kontrolle von Blick und Zerstörung, basierend auf der mathematischen Simulation eines dreidimensionalen Raums. Die audiovisuelle Rückkopplung der Waffe besetzt die zentrale Position im Spielraum, ist hyper-reaktiv, laut und grafisch unmittelbar, sie forciert ein Bewusstsein für reine Macht und Zerstörung.

Das FPS-Genre kann anhand dieses konsistenten und Waffen-zentrierten Darstellungs-Setups skizziert werden. *Super Mario 64* und *Tomb Raider* zeigten, dass eine restriktive first person-Perspektive nicht der einzige Weg (oder gleichsam der natürlichste Weg) einer Konzeptualisierung des 3D-action adventures war. Die fetischistische Akzentuierung der *first person*-Waffe schließt eine Reihe von anderen Interaktionsmöglichkeiten mit Umgebungen und Charakteren aus – insbesondere Akrobatik und stealth-Elemente sowie eine taktische Übersicht.<sup>8</sup> Sogar in jenen Fällen in denen eine *third person*-Perspektive die Restriktionen einer festen Kopplung zwischen Kamera und Spieler-Avatar beibehält, wie beispielsweise bei den Verfolgerkameras in Spielen wie *Hitman* oder *Max Payne*, ist die Übersicht immer noch wesentlich besser, das Geschwindigkeitsgefühl vermindert, der Spieler-Avatar freier in seinen Ausführungen und vor allem: die Präsenz der Waffe selbst ist weniger dominierend.

## DER ARCADE FPS

*Doom* verzichtete auf die *score points* und Spieler-Leben von *Wolfenstein 3D* und gab damit zwei der wesentlichsten *arcade*-Charakteristiken auf. Jedoch dominierten die *arcade*-Ästhetiken immer noch bei Bewegungsroutinen, Figuren und Kampfelementen. Überdimensionierte Waffen und Horden von spektakulären Feinden gingen Hand in Hand mit einem schnellen, wilden und geradezu Ballet-artigen Spielstil.

In Bezug auf Level-Design und Navigation stechen *Wolfenstein 3D*, *Doom* und *Quake* in der Geschichte des FPS aufgrund ihrer Irrgarten-gleichen Struktur hervor – in klassischer *dungeon crawling*- und *labyrinth shooting*- Tradition von Spielen wie *Rogue*, *Castle Wolfenstein* und *Berzerk*. In diesem mythischen *first person*-Vertigo aus Korridoren, Türen und versteckten Eingängen muss der Spieler stetig und

---

7 Ausnahmen stellen hier beispielsweise *GoldenEye 007* und *Timesplitters* dar. Beide Konsolenspiele bieten einen speziellen Zielmodus bei dem das Fadenkreuz – in einem bestimmten Maße – innerhalb eines Zielrahmens bewegt werden kann. Eine ähnliche Art der Trennung von Bewegung und Zielen findet sich bei Konsolenspielen in Form von automatischen Zielsystemen, die den Mangel von Geschwindigkeit und Präzision der Analogstick-Steuerung kompensieren. Allerdings bezeugt diese ‚magnetische‘ Manipulation des Zielens, so möchte ich argumentieren, nur die Kopplung der *camera-gun*.

8 Zugegebenermaßen beinhalten viele FPS ein gewisses Maß an *platform jumping*-Mechaniken – eine eher hilflose Form von Interaktion, die merkwürdig uneins mit den visuellen Restriktionen des Genres erscheint.

rastlos in Bewegung bleiben. In den Kämpfen werden die Bewegungsmuster typischerweise determiniert durch die direkten und Kamikaze-haften Routinen der KI-kontrollierten Feinde (– eine Taktik die üblicherweise von Monstern bevorzugt wird), in Kombination mit einem anderen wesentlichen Merkmal des *arcade FPS*: den sich langsam bewegenden Projektilen. Feinde tendieren dazu, mit Feuerbällen, Raketen, Granaten, Pfeilen oder anderen Formen von Waffen und Munitionstypen anzugreifen, die dem Spieler eine Möglichkeit bieten, durch eine Seitwärtsbewegung auszuweichen.

Diese Kombination aus den KI-Routinen der Feinde und sich langsam bewegenden Projektilen führt zu einem stetigen Tanz aus Schießen und Ausweichen, mit der Betonung einer Rückwärts- und Seitwärts-Bewegung (während des Schießens auf einen sich nähernden Feind). Zudem generiert in *Doom* und *Quake* die Platzierung der zahlreichen *health packs*, Munitionsvorräte und *power ups* eine strategische Herausforderung, das optimale Bewegungsmuster zu finden. Als ein Überbleibsel der reinen *arcade action* führen die zeitlich begrenzt wirksamen *power ups* beim Spieler zu Ausbrüchen von hyper-frenetischer Aktivität. Schließlich stellen die regelmäßig auftretenden Endgegner ein weiteres typisches Feature dar, das der gegenwärtige *FPS* aus einer langen Tradition von *action*-Spielen – *space shooter* genauso wie *platformer* – importiert hat. Dieser Typ von Herausforderung ist etwas taktischer und Puzzle-artiger als das gewöhnliche Monster-Schlachten, bei dem stärkere Feinde routiniert mit stärkeren Waffen und mehr Treffern besiegt werden. Ein Boss-Kampf verlangt vom Spieler nach Angriffsmustern und Schwachstellen des Feindes zu suchen. Sobald die Muster ausfindig gemacht wurden, kann der Spieler (manchmal auf recht einfache Art und Weise) durch einen systematisch choreographierten Angriff (wie bei einem eingeübten Tanz) den Boss-Gegner besiegen.

Dieser stark von *arcade*-Stilen inspirierte Spielstil etablierte sich als ein dominanter Strang des Genres, insbesondere durch *Quake* und ebenso durch einen anderen frühen Klassiker: das passend betitelte *Duke Nukem 3D* von 3D Realms.<sup>9</sup> Jedoch wurde der *arcade FPS* letztlich nicht der dominante Vertreter des neuen Genres. Dem stärker Story-basierten Ansatz seines Genre-,Halb-Bruders‘ *System Shock* gebührte am Ende diese Ehre, wenn auch in einer stromlinienförmigeren Version mit weniger Rollenspiel-Elementen.

Im Folgenden werde ich einen kurzen Abriss über die Entwicklungen geben, die den *singleplayer arcade FPS* auf ein geradezu nostalgisches Sub-Genre reduzierten und stattdessen ein Modell etablierten, das *adventure*-Elemente, Realismus und kinematografische *theme rides* stärker betont.

---

9 Hier ist das narrative Setting insgesamt stärker parodistisch geprägt als in *Doom*. Der Spieler-Avatar („Duke“) stellt eine primitive Parodie eines steinharten, maskulinen Helden dar und die Auswahl an Monstern und Waffen ist abwechslungsreicher, farbenfroher und sogar exzessiver als in *Doom* und *Quake*.

RUNE KLEVJER

## DAS FPS ADVENTURE

## STORY, MISSION UND CUT SCENE

Abgesehen von dem FPS-/Rollenspiel-Hybriden System *Shock*, bekam *Doom* schnell einen anderen Konkurrenten, der mehr als nur einen Klon darstellte: Lucas Art's *Star Wars: Dark Forces*. Die grundlegenden Spielmechaniken perspektivischer Darstellung, Navigation, Ressourcen-Management und Kampf folgten dem *Doom*-Schema. Jedoch wurde, im Unterschied zu *Doom*, der Fortschritt in der Spielwelt durch die fortlaufende Entfaltung einer traditionellen und linearen Hollywood-typischen Story gerahmt. Die Verknüpfungen zwischen Story und Spielfortschritt basierten dabei auf zwei Elementen, die zwar nicht neu waren, jedoch bald zum Standard des Genres wurden: Missionsziele und animierte *cut scenes*.<sup>10</sup> Missionsziele lieferten nicht nur Spielziele und Wegpunkte, sondern gaben jeder Aufgabe eine spezifische narrative Kohärenz. In *Dark Forces* wird die Missions-basierte Struktur zudem durch die Tatsache akzentuiert, dass der Spieler ausschließlich zwischen den einzelnen Missionen speichern kann. Die *cut scenes* setzten auf handgezeichnete Animationen sowie auf einen großen Anteil vertonter Gespräche und hatten für die Entstehungszeit eine hohe Produktionsqualität.

## DER WEG IN DEN MAINSTREAM

Der Star Wars-Shooter war das erste Spiel, das eine Entwicklung ankündigte, die mehr einem Mainstream und weniger sub-kulturellen fiktionalen Welten entgegenstrebte. *GoldenEye 007* für den Nintendo 64, jenes Spiel, das den FPS für Konsolen erfolgreich wieder-erfand, war ein anderer früher Meilenstein in dieser Entwicklung. Der vorherrschende Entwicklungsstrang des FPS wurde so nicht von Burgen und Tempeln dominiert, sondern von Geheimagenten und Kriegshelden. Die Missions-basierte Spielstruktur passte sich dabei besonders gut in die generischen Welten ein.

Das Kriegs-Setting – insbesondere der Zweite Weltkrieg – ist zur Entstehungszeit dieses Aufsatzes zweifelsohne zur populärsten fiktionalen Fantasie des FPS geworden, eingeführt durch das außerordentlich erfolgreiche *Medal of Honor* (welches im Jahre 1999 für die Playstation erschien) und seinen Nachfolgern. Die Welt der Geheimagenten schaffte den Durchbruch mit Erfolgstiteln wie *Perfect Dark*, *No One Lives Forever* und einer Serie von *James Bond*-Spielen von Electronic Arts. Das ‚Bond-Subgenre‘ kann als eine partielle Integration von *Medal of Honor*-Spielen gesehen werden, denn es verdankt seinen Erfolg der sorgfältig designten

---

10 *Cut scenes* wurden zuerst von Lucasfilm Games in *Maniac Mansion* als eine grundlegende *storytelling*-Technik benutzt und avancierten schnell zu einem Hauptmerkmal der erfolgreichen *point and click adventure*-Reihe des Unternehmens. Eine *cut scene* liefert typischerweise zentrale Informationen zum Plot und zu den Charakteren und kann zudem nützliche Informationen und Hinweise zum *gameplay* beinhalten.

Mischung aus Geheim-Missionen und Kriegszeit-Heldentum im Stil von *Saving Private Ryan*. Science-Fiction stellt immer noch das führende fiktionale Genre dar, allerdings weniger in Form mythologischer Fantasy, sondern vielmehr als gradlinige Hollywood-typische *Sci-Fi*, wie *Red Faction* und *Halo*, oder als – vor allem auf dem PC populäre – urban-dystopische Szenarien, die durch *Neuromancer* inspiriert wurden (beispielsweise *Deus Ex* oder *Chaser*).

#### DER KINEMATOGRAFISCHE FPS

Die generelle ‚Sanierung‘ in Form einer Marginalisierung von Motiven wie Dämonen und dunklen Mythologien ist ein Zeichen der Erweiterung des Genres, in dem große Franchises zunehmend Teil eines Mainstream-Entertainments werden. Dieser Wechsel des fiktionalen Schwerpunkts ist verbunden mit einer Entwicklung von stärker filmisch geprägten Formen erzählerischer Expositionen und Integrationen. *GoldenEye 007* stellt hier wiederum ein offensichtliches Beispiel dar. Das Spiel re-produziert die *action*-Szenarien des Films fast Szene für Szene und nutzt den Bond-Soundtrack, um die beiden Universen zusammenzuführen.

*Unreal* stellte einen wichtigen Entwicklungsschritt bei der Einbindung filmischer Musik in Spielen dar. Im Unterschied zu vorangegangenen Titeln, implementierte *Unreal* Musik erfolgreich als ein dynamisches Element in das *gameplay*, indem verschiedene musikalische Themen und Variationen durch die Interaktionen des Spielers in der Spielwelt ausgelöst wurden. In der Umsetzung dieses entscheidenden Übergangs von einer eigenständigen/isolierten zu einer an das Spielgeschehen angepassten Musik [*from track to score*], bildete *Unreal* eine neue Form des kinematografischen Raums im FPS. In späteren Spielen, wie *Halo* funktioniert die Musik wie bei einem großen Hollywood-Orchester-Soundtrack und nutzt eine Kombination aus Unsichtbarkeit und Pomp, um die emotionalen Momente verschiedener Typen von *action*-Szenarien hervorzuheben. Ein weiterer Meilenstein in der Entwicklung von kinematografischen Formen in Computerspielen ist *Medal of Honor*. In sämtlichen Elementen vom Interface über Einsatzbesprechungen bis hin zu Umgebungen, Waffen, Szenarien und *cut scenes* ist *Medal of Honor* stark von den narrativen Konventionen und dem visuellen Stil von Kriegsdokumentationen und realistischen Kriegsfilmern geprägt. Ein dynamischer Soundtrack repliziert die Atmosphäre eines epischen Hollywood-Kriegsfilms. Die reichen Soundkulissen der Spielwelt setzten dabei einen neuen Standard für den Einsatz von Sound im FPS.

#### EXPLORATIVE LINEARITÄT

Die Entwicklung des kinematografischen *shooters* führte auch zu einer stärkeren Linearität im Game-Design. Die verschiedenen Missionsziele und filmischen *cut scenes* in *Dark Forces* haben keinen Einfluss auf die Art und Weise, wie der Spieler durch die Spielabschnitte gelenkt wurde. Trotz der ambitionierten Hollywood-

Erzählweise war die Navigations-Struktur des Spiels in einer traditionellen Irrgarten-gleichen Form modelliert, mit zahlreichen geheimen Passagen, Räumen und Arealen. Die Navigation durch die Spielwelt war eine zentrale Herausforderung und die Missionsziele waren nur wenig mehr als ‚narrativierte Schalter‘ oder Wegfindungspunkte, durchsetzt mit einigen geringfügig anspruchsvolleren Musterbasierten Puzzle-Elementen. Im Gegensatz dazu verbannten die post-*Quake* Nachfolger von *Dark Forces* die Irrgärten als eine selbstverständliche Struktur aus Bewegung und Schießen.

Im Zuge immer konsistenterer Narrationen und filmischer Ambitionen wurde der Irrgarten durch eine Art ‚explorative Linearität‘ abgelöst. *GoldenEye 007* und *Half-Life* kombinieren eine übergeordnete Linearität mit einem maßvollen Grad an Verzweigungen, geheimen Passagen und Nebenarealen, die Bonus-Gegenstände offerierten. Ein typisches Feature stellt die ‚geschlossene Verzweigung‘ dar, die zwei alternative Routen vorgibt und dem Spieler kurzzeitig Wahlmöglichkeiten erlaubt (– typischerweise zwischen einer eher an *stealth*-Manöver ausgerichteten und einer *run and gun*-Strategie), um anschließend die beiden Routen wieder zu einem Hauptpfad zusammenzuführen. Ein recht seltsames Element des an explorativer Linearität ausgerichteten Leveldesigns des post-*Quake FPS* stellen dabei Ventilationsschächte oder ähnliche Strukturen dar, die das ‚subversive Kriechen‘ [*subversive crawling*] wieder als Spielelement einführen. Im Bestseller-Titel *Medal of Honor* und in der *James Bond 007*-Reihe, die von Electronic Arts veröffentlicht wurde, sind die explorativen Strukturen deutlich zu Gunsten einer strikt schienen-artigen Linearität und einer geradezu pädagogischen Spielerführung reduziert. Denn im sich stetig vorwärts bewegendem Spektakel des kinematografischen *FPS* ist Navigation und Wegfindung nicht als Teil der Spielherausforderung vorgesehen.

#### NARRATIVE INTEGRATION

Obwohl in *Dark Forces* die fiktionale Welt eine wesentliche Rahmung des Spielgeschehens darstellt, entfalten sich die narrativen Ereignisse des Spiels entlang und nicht innerhalb des Spielfortschritts. Die Story befindet sich zwar in einem fortwährenden Dialog mit den Aktionen des Spielers, ist aber nur lose an spezifische Spielmechanismen wie Navigation, Ressourcen-Management und Kämpfe gekoppelt.<sup>11</sup> Dennoch hatte *System Shock* bereits bewiesen, dass andere, ambitionierte und stärker integrierte Formen von strategischen *storytellings* möglich sind – auch in der Welt der subjektiven *camera-gun*.

Ohne die Rollenspiel-Mechanismen und die narrative Komplexität von *System Shock* zu übernehmen, nutzten *Unreal* und besonders *Half-Life* einige dieser Strategien, um ein *FPS adventure* mit stärkerer narrativer Resonanz zu erschaffen. *Un-*

<sup>11</sup> Vgl. Lindley: „The Gameplay Gestalt, Narrative and Interactive Storytelling“ für eine weiterführende Diskussion, wie Erzähl- und Spiel-Elemente in einem typischen *cut scene*- und Mission-basierten linearen *action adventure* zusammen funktionieren.

*real* verzichtet auf *cut scenes* und Missions-basierte Level und offeriert stattdessen ein nahtloses und atmosphärisches Abenteuer, basierend auf dynamischer Musik und eingebetteten Erzählstimmen (in Form von Text-Nachrichten, auf die mit Hilfe eines Universal-Übersetzers zugegriffen wird). Genau wie in anderen Spielen mit eingebetteten Erzählstimmen (typischerweise Rollenspiele und Rätsel-basierte *adventures*), besteht die Aufgabe des Spielers in der allmählichen Aufdeckung der vergangenen Ereignisse (durch Kämpfe und Exploration). Eine andere wesentliche Charakteristik von *Unreal* war der zur Zeit der Veröffentlichung neuartige Einsatz von großen, offenen Arealen und die visuelle Pracht einer fremdartigen Landschaft (Beides wurde durch die einzigartige Leistungsfähigkeit der *game engine* ermöglicht). Auf diese Weise ist das Spiel ein Pionier des Genres in Bezug auf das, was Henry Jenkins und andere als *spatial narrative* (oder *narrative architecture*) bezeichnen – die Art und Weise wie narrative Bedeutung durch das Design des Spielraums, durch den der Spieler navigiert, hervorgebracht wird.<sup>12</sup> Ähnliche Poetiken einer fremdartigen Landschaft finden sich in späteren Spielen, insbesondere in *Halo* und *Red Faction*.

Die Geschichte von *Half-Life* bietet mehr als eine Ansammlung von bekannten und anspielungsreichen fiktionalen Settings. Wie in *Unreal* gibt es auch hier keine *cut scenes* oder Einsatzbesprechungen. Es gibt Episoden, aber keine Level – nur eine kontinuierliche Reise durch einen Raum, der regelmäßig durch kurze Labildschirme unterbrochen wird. Innerhalb des Abenteuers wird (insbesondere in der Eröffnungssequenz) die Hintergrundgeschichte sowie Missionsziele und die narrative Bedeutsamkeit von Ereignissen durch in die Spielwelt eingeflochtene, *gesciptete* Aktionen und Dialoge ständig vorangetrieben. Die Kombination von nahtlosem und verhältnismäßig wenig unterbrochenem Raum und *gescipteten* Ereignissen (der Spieler erhält niemals einfach schriftliche Instruktionen vor einer Mission) erwies sich als eine überzeugende Strategie von narrativer Integration und Immersion.

Entscheidend ist, dass die Handlung von *Half-Life* sehr generisch ausfällt (gescheiterte Experimente, Verschwörungen etc.) und so der Narration erlaubt, gerade in der Exposition auffallend minimalistisch auszufallen. Dieser Minimalismus sowie die generische Vertrautheit erlauben es, die Story durch clever *gesciptete* Ereignisse zu erzählen, ohne auf *cut scenes* oder Missionsbesprechungen zurückgreifen zu müssen. Die Technik der *gescipteten* Ereignisse (genauso wie zum Teil die narrativen Ambitionen) wurden ein typisches Feature des Genres nach *Half-Life* und halfen das *FPS adventure* als eine Alternative zum *arcade FPS* in Form von *Quake* oder *Serious Sam* deutlicher zu definieren. Jedoch, so kann argumentiert werden, wurde diese minimalistische Strategie des *in-game storytelling* nie wirklich kopiert, was eine versäumte Gelegenheit darstellt.<sup>13</sup>

12 Vgl. Fuller/Jenkins: „Nintendo and New World Travel Writing“ zum Konzept des *spatial storytelling*.

13 Das Spiel, welches die gleiche Art von minimalistischen narrativen Strategien am erfolgreichsten nutzt (allerdings mit kurzen, rätselhaften *cut scenes*) ist kein *FPS* – die Rede ist

RUNE KLEVJER

## DAS INDUSTRIELLE ADVENTURE

*Half-Life* folgt einer recht elaborierten Logik eines wissenschaftlich-industriellen Instrumentalismus, der lediglich durch die generelle Struktur von *Doom* impliziert wurde. Der Name des Entwickler – Valve [Ventil] – legt dabei illustrativ nahe, dass dieses Spiel gleichermaßen für einen Ingenieur wie für einen Soldaten gemacht ist. Der Spielfortschritt gestaltet sich als eine Übung aus rationaler, problem-orientierter, sorgfältig systematisierter und letztlich sehr zivilisierter Arbeit. Die teleportierten Monster werden genauso wie die Regierungssoldaten in einer Umgebung aus Schaltern, Luken, Fließbändern, Laderampen, Laboren, Ventilen (!), Giftbecken, Rohren, Aufzügen, Kontrollräumen und anderen industriell-wissenschaftlichen Maschinerien platziert. Wie in *Dark Forces* gibt es eine ganze Reihe von Bedienungs- und Aktivierungs-Aufgaben für den abenteuerlustigen Spieler zu absolvieren. Der Held des *FPS adventures* ist nicht einfach nur ein Gladiator, sondern ebenso ein Arbeiter. Die mechanischen Ziegelstein-Puzzle von *Doom* und *Quake* (welche Assoziationen mit Grabräubern wie Indiana Jones und Lara Croft hervorrufen) haben sich zu anspruchsvolleren, weniger exotischen Tätigkeiten entwickelt. Die Rätsel und Missionsziele des wissenschaftlich-industriellen *adventures* ähneln routinierten Tätigkeiten in einer Fabrik und konstituieren so gewissermaßen ein modernes Montageband-*adventure*.

## SEMI-REALISTISCHER KAMPF

Die zivilisierte und keimfreie Atmosphäre des *FPS adventures* offenbart sich auch in den Kampfmechanismen. Der frenetische, Ballett-gleiche Tanz des *arcade FPS* wird größtenteils durch einen modernen semi-realistischen Ansatz verdrängt. In *GoldenEye 007* wird die fiktionale Welt im Wesentlichen durch den Spielstil determiniert. Vielleicht zum letzten Mal in der Geschichte der Populärkultur erwies sich *James Bond* als eine Quelle für Innovationen. Teilweise bedingt durch die technischen Limitationen der Hardware und ebenso durch den Mangel an Geschwindigkeit und Präzision des Controller-Interfaces, gestaltete sich der Spielrhythmus bedeutend langsamer als im ein Jahr zuvor erschienenen PC-basierten *Quake*. *GoldenEye 007* erwies sich in seiner Simulation von Feinden und Waffen als eine vergleichsweise moderate und realistische Variante.

*GoldenEye 007* zeichnet sich durch fast ausschließlich schnell bewegende, nicht sichtbare Projektile aus (und verfügt offenkundig über keine Dämonen und Monster – mit Ausnahme der menschlichen). Konsequenterweise wird der kontinuierliche Tanz aus Rückzug und Angriff durch eine Art Oszillation zwischen Passivität und Aggressivität ersetzt, bei der der Spieler sich üblicherweise in eine Deckung hinein und wieder aus einer solchen heraus bewegt und sich regelmäßig auf sichere Positionen zurückzieht (zumindest wird diese Taktik bei höheren Schwie-

---

von *ICO*. Für weitere Ausführungen zum Thema ‚Minimalismus‘ versus ‚Maximalismus‘ in Game-Narrationen vgl. Klevjer: „Danzando con il Grottesco Moderno“.

rigkeitsgraden deutlich nahe gelegt). Eine Entwicklung in diese Richtung deutete sich (wiederum) bereits bei *Dark Forces* an, das zum ersten Mal dem Spieler-Avatar die Möglichkeit bot, sich zu ducken. Als ein Resultat dieser Technik sind die meisten zeitgenössischen *FPS adventure*-Spielumgebungen mit zahlreichen Kisten oder ähnlichen Strukturen ausgestattet, die dem Spieler Deckung bieten. Entscheidend ist zudem der Umstand, dass *Dark Forces* und *GoldenEye 007* kein Zwischenspeichern innerhalb der Levels erlaubten und somit einen eher vorsichtigen Spielstil nahelegten.

Die neue fortschrittliche künstliche Intelligenz in *Half-Life* war ebenso wichtig für die Entwicklung einer stärker militaristisch und semi-realistisch geprägten Form des Kampfes. Die feindlichen Marines kommunizieren und arbeiten als ein gut trainiertes Kommando-Team zusammen. Sie bewegen sich strategisch, vollziehen Rückzugstaktiken und verhalten sich beim Werfen von Granaten aus Deckungspositionen ausgesprochen clever. Nach *Half-Life* wurde die Qualität der Gegner-KI zu einem der zentralen Kriterien eines erfolgreichen *FPS adventures*, in vielen Fällen gar zu einem Element, das über das Funktionieren des ganzen Spiels entscheidet.<sup>14</sup>

#### STEALTH

*GoldenEye 007* war der erste *FPS*, der *stealth*-Elemente als eine wesentliche Kampfstrategie integrierte (offenkundig ohne ein dabei auf einen übermäßigen Einsatz von Gewaltdarstellungen zu verzichten), obgleich *stealth*-Taktiken sich manchmal auch in *Quake* auszahlen konnten. Die generische Figur des allein operierenden Protagonisten erwies sich als ein passendes Element für den *FPS*. In *GoldenEye 007* gibt es drei wesentliche Features, die *stealth*-Taktiken erfordern. Erstens verfügen die feindlichen Soldaten über ein Trefferzonen-System. Um (knappe) Munition zu sparen, wird der Spieler dazu angehalten, auf den Kopf des Feindes zu zielen und ihn auf diese Weise mit einem einzigen Schuss auszuschalten. Zweitens gibt es Überwachungskameras, die entweder umgangen oder mit Schusswaffen aus einer sicheren Position heraus ausgeschaltet werden sollten, um das Auftauchen von Gruppen besonders schwieriger Gegner zu verhindern. Schließlich erlaubt das Scharfschützengewehr dem Spieler, Feinde in Ruhe aus der Distanz auszuschalten. Diese Waffe ist mittlerweile zu einem Standard-Feature des Genres geworden (ebenso üblich wie Kisten, Ventilationsschächte und explodierende Fässer) und repräsentiert eine charakteristischerweise langsame, kontrollierte und chirurgische Form des Ausschaltens von Feinden. Verglichen mit dem hektischen Ausrichten der Waffe im frühen *arcade FPS* ist das Scharfschützengewehr zudem eine Illustration der Rolle des Zielens in zeitgenössischen Spielen. Das sorgfältige Zielen ist ein Schlüsselement des kontrollierten, mit

---

14 Dies ist besonders evident in *Halo*, einem Spiel, das ansonsten geradezu erbärmlich repetitiv ist.



*stealth*-Elementen verknüpften Kampfes. In der Tat ist die Fähigkeit des Ziels ein unmittelbarer Vorzug der subjektiven *camera-gun*, der, so kann argumentiert werden, bis zur Einführung des Scharfschützengewehrs nie völlig verwirklicht wurde.<sup>15</sup>

Nach *GoldenEye 007* wurden *stealth*-Elemente zu einem Markenzeichen des *FPS adventures*. Ein anderer bedeutender Einfluss auf das Genre war in dieser Hinsicht der *first person sneaker* in Gestalt von *Thief: The Dark Project*, welches einen Spieltyp darstellte, der vollständig auf das Verstecken vor Feinden, anstatt dem Vorgehen mit Waffengewalt, fokussiert war. Andere namhafte *stealth action*-Spiele, die die Entwicklung eines *stealth FPS* stimulierten, sind die *third person adventure Metal Gear Solid* und *Technu: Stealth Assassins*. In neuerer Zeit illustriert der Erfolg von *Splinter Cell* wieder einmal, wie sich die Vielfalt von *stealth*-Tatiken (und -Akrobatiken) in der *third person*-Perspektive dramatisch erhöht. Die Popularität und der Einfluss dieses Spiels deuten an, dass der *FPS* in Zukunft nicht notwendigerweise die dominante Form dieser Art des *action adventures* bilden wird.

## DER MILITÄRISCHE SIMULATOR

Obwohl das kinematografische, lineare und semi-realistische Modell zur dominanten Form des zeitgenössischen *FPS* geworden ist, folgt kein einziges Spiel dieser Struktur eindeutig und widerspruchsfrei. Das Modell erlaubt uns jedoch, einen dominanten und relativ kohärenten Trend in der Entwicklung des Genres zu identifizieren, ein Trend, der sich vor allem in narrativen Formen und Kampf- sowie Navigations-Strukturen zeigt. In seiner reinen Form existiert der *arcade FPS* nicht länger – abgesehen von einigen gelegentlichen ‚Rückschlägen‘ wie *Serious Sam* (welches letztlich eine Art *Doom*-Parodie darstellt). Stattdessen ist anzunehmen, dass einige der dominanten *arcade*-Elemente von *adventure*-basierten Spielen aufgegriffen wurden, während andere – insbesondere die Irrgarten-artige Struktur und simple Kamikaze-KI – im Wesentlichen aufgegeben wurden. Einige Spiele (– wie die *Medal of Honor*-Serie) haben erheblich stärker ausgeprägte *arcade action*-Elemente als andere, bewahren dabei aber stets die charakteristischen Formen eines kinematografischen Abenteuers.<sup>16</sup>

---

15 In dieser Hinsicht war *Quake* ein entscheidender Schritt vorwärts. Das Spiel verfügte über eine solide, vollständig aus Polygonen zusammengesetzte 3D-Umgebung, die den Spieler die Vorteile der Präzision des *mouse aiming* nutzen ließ. Die Tatsache, dass *GoldenEye 007* einen solchen Schwerpunkt auf das sorgfältige Zielen legte, mag somit etwas widersprüchlich erscheinen. In einem Konsolenspiel wird der Analogstick für das Zielen genutzt, anstelle der schnelleren und präziseren PC-Maus. Die Herausforderung des Ziels könnte letztlich gerade aufgrund der schwerfälligen, langsamen und in gewisser Weise ‚realistischeren‘ Mechaniken des Analogsticks besonders interessant sein.

16 Eine typische Strategie ist der Wechsel zwischen *run and gun action*, *stealth*-Elementen und Exploration – oft auch kombiniert mit einigen *railway shooter*-Sequenzen im *arcade*-Stil.

Allerdings beinhaltet die kurze Geschichte des FPS auch einen anderen Entwicklungsstrang, welcher im Unterschied zu *Doom* und *Medal of Honor* nicht aus der Tradition des *action adventures* hervorgegangen ist. Der sogenannte *taktische FPS* (manchmal auch als *squad-based FPS* benannt) verweist stattdessen auf die Traditionen der strategischen Kriegsspiele und der militärischen Simulatoren. Trotz der vielen Ähnlichkeiten (die sich den grundlegenden Darstellungscharakteristiken der *first person*-Waffe verdanken) und der unvermeidlichen Ambiguitäten und Hybridisierungen, hat sich der Gegensatz zwischen *action adventure* und militärischem Simulator als bedeutende ästhetische Unterscheidung des *singleplayer FPS*-Genres erwiesen.

*Tom Clancy's Rainbow Six* stellte einen grundlegend anderen FPS-Typ dar. So gibt es zwar eine Serie von Anti-Terror-Missionen im typischen Tom Clancy-Stil, aber abgesehen von verschiedenen geopolitischen Szenarien keine Figuren-zentrierte Story. Waffen sind realistisch simuliert und verursachen realistischen Schaden. Ein gut platzierter Schuss genügt, um einen Feind auszuschalten, und der Spieler wird kaum erkennen können, woher ein Schuss kommt, bevor es zu spät ist. Der Spieler führt ein Anti-Terror-Squad an, indem er Wegpunkte und Routen auf Übersichtskarten und Grundrisszeichnungen festlegt. Die Mitglieder des Squads sind verschiedenen Teams zugeordnet, die mit detaillierten Angriffscodes (und weiteren Interaktionen) koordiniert werden können. Während der Action-Abschnitte kann der Spieler nach Bedarf zwischen den Teams wechseln (– beispielsweise, wenn der jeweilige Avatar des Spielers stirbt). Vor jeder Mission muss sich der Spieler eine Übersicht über die Geheimdienst-Informationen verschaffen, die Mitglieder des Teams sowie Waffen und weiteres Equipment auswählen und einen Einsatzplan erarbeiten. Die Planungsphase stellt dabei nicht einfach nur eine Einsatzbesprechung dar, sondern bildet vielmehr eine konfigurierbare Datenbank und ein Strategiespiel. Obgleich es eine Option gibt, diese Phase zu überspringen und mit vorkonfiguriertem Einsatzplan und Equipment direkt ins eigentliche Spielgeschehen zu gelangen, reduziert diese Alternative die Spieltiefe drastisch.<sup>17</sup>

Die folgenden *Rainbow Six*- und *Ghost Recon*-Spiele sowie eine Vielzahl ähnlicher Spieltypen waren der gleichen Formel einer Squad-basierten, taktischen und realistischen Militär-Simulation verpflichtet.<sup>18</sup> Bei vielen kann der Spieler wie *Rainbow Six* zwischen einer *first person*- und einer *third person*-Perspektive wechseln, was in Anbetracht einer weniger stark ausgeprägten Betonung des Schießens

---

17 Tatsächlich ist es in *Rainbow Six* – zumindest im leichten Schwierigkeitsgrad – möglich, das Spiel als einen reinen Strategietitel zu spielen, ohne im Echtzeit-Modus an den Ereignissen in der *first person action* mitzuwirken.

18 *Delta Force*, das ebenfalls 1998 erschien, war das erste Spiel einer Serie, die eine realistische militärische Simulation anstrebt, allerdings nicht Squad-basiert ist und deshalb nicht über die gleichen Strategiespiel-Elemente wie die *Rainbow Six*-Serie verfügt. Daher ist der Begriff ‚taktischer shooter‘ präziser als ‚Squad-basiert‘. Squad-basiert oder nicht – beide Spieltypen stehen in der Tradition einer (militärischen) realistischen Simulation.

durchaus Sinn macht. Die verschiedenen Titel variieren im Grad der Simulationskomplexität. Sie teilen jedoch einen gemeinsamen realistischen Anspruch, der nicht an Fantasy-, sondern an fiktive strikt militärische Szenarien gebunden ist.<sup>19</sup> Diese limitierte und letztlich relativ fantasielose fiktionale Umgebung ist eine der prägenden Merkmale dieses Subgenres. Der Realismus-Anspruch bezieht sich nicht auf Grafik und Animationen, sondern auf die Simulation von Bewegungsmustern und Strategien, die einem modernen Soldaten oder einer Special Forces Operation zugeschrieben werden. Dies bedeutet ebenfalls, dass das Verhalten der Waffen in Bezug auf Faktoren wie Reichweite, Rückstoß, Präzision, Feuerrate etc. eine große Rolle spielt.

In einem vergleichsweise abstrakten, aber nützlichen Modell, können Charakteristika aufgelistet werden, welche die Welt des taktischen *FPS* von der des *adventure*-basierten *FPS* unterscheiden.

#### SOLDAT VERSUS EINSAMER GALDIATOR

Ein richtiger Soldat agiert als einer unter Vielen, als Teil eines Teams. Wie in einem Strategie-Spiel verfügt der taktische *FPS* über KI-kontrollierte Einheiten, die vom Spieler über ein bestimmtes Set von grundlegenden Kommandos angesprochen werden können. Das *FPS adventure* kann ebenso über einen Spieler-Avatar verfügen, der mit KI-kontrollierten Charakteren zusammenkämpft (wie in *Halo*), jedoch können diesen normalerweise keine Kommandos erteilt werden. Ihr Dasein besteht schlicht in der Simulation eines aktionsreichen, lebendigen Schlachtfeldes. Sie sind völlig entbehrlich, der Held ist letztlich allein auf seiner Reise.

Der *adventure*-Held ist ein einsamer Gladiator, ein Krieger, der den Regeln der Sichtbarkeit und der viszeralen Gewalt folgt. Im Gegensatz dazu wird der moderne Soldat nicht ausgesandt, um zu unterhalten oder ein Spektakel zu erzeugen. Seine Aktivitäten sind demnach keiner visuellen Effekthascherei verpflichtet. Eine der zentralen Herausforderungen im taktischen *FPS* besteht vielmehr darin, einen minimalen visuellen Kontakt herzustellen (bevor es zu spät ist).

#### SOLDAT VERSUS EINSATZ

Ein professioneller Soldat kann gut ausgerüstet sein, ist jedoch keine *Ein-Mann-Stealth-Killer-Einheit* mit ferngesteuerten Kameras und einem auf die Netzhaut projizierten Satelliten-*uplink*. Die mit technischen Spielereien überfrachteten Einzeleinsätze sind zum Archetypus eines modernen Abenteurers avanciert. Im taktischen *FPS* zeigen sie sich jedoch weitgehend abwesend.

---

<sup>19</sup> Die *Rainbow Six*- und *Ghost Recon*-Spiele wurden von Red Storm Entertainment entwickelt, einem Unternehmen, dessen Mitbegründer und Creative Supervisor Tom Clancy ist.

## SOLDAT VERSUS EXPLORER

Von professionellen Soldaten wird nicht erwartet, dass sie auf Schatzsuche gehen und alle möglichen Gegenstände aufnehmen, die sie entlang ihres Weges finden. Im Gegensatz dazu ist der *FPS explorer* in Hinblick auf beide Tätigkeiten recht obsessiv – genauso wie Super Mario. Ein Soldat wird nicht durch die eigene Motivation angetrieben und handelt nicht völlig eigenständig, sondern wird in einen Einsatz gesandt, um eine bestimmte Situation zu klären. Der *explorer* absolviert zwar ebenfalls einzelne Missionen, jedoch stellen diese vielmehr Zwischenstationen entlang seiner Reise oder Strategien zur Erhöhung der Diversität des Abenteuers dar. Manchmal beinhalten die Missionsaufgaben die Lösung eines ausgeklügelten Rätsels – ein Phänomen, das in der *Operation Desert Storm* eher deplaziert wirken würde.

Im Einklang mit einer Tradition die von *Pitfall*, *Super Mario Brothers* und *Prince of Persia* geprägt wurde, muss sich der *FPS explorer* nicht nur den Herausforderungen durch Feinde stellen, sondern auch mit einer aggressiven Umgebung fertig werden. In *Quake* (mit all seinen Fallen) oder *Half-Life* (welches sich oft wie ein *first person platformer* spielt), sind feindliche Umgebungen für die grundlegenden Spielmechaniken absolut zentral. Die Umgebung in einem taktischen *FPS* präsentiert zwar eine Herausforderung für verschiedene Kampfstrategien, ist jedoch selbst nicht belebt – sie erwacht nicht zum Leben, um sich gegen den Spieler zu verschwören. Der Soldat wird ausgesandt, um die Umgebung zu *nutzen*, nicht um gegen sie kämpfen.

## REISE VERSUS KRISENSITUATION

Die Navigations-Struktur im taktischen *FPS* unterscheidet sich stark von der des *FPS adventures*. Das Szenario ist stets das gleiche: eine Krisensituation. Es gibt keine heroische Herausforderung, welche es anzutreten gilt, keine Reise durch fremde Länder mit unbekanntem Gefahren und Ressourcen. Nach jedem Einsatz (jeder Operation) kehrt der Spieler für eine Nachbesprechung zur Basis zurück, es folgt eine erneute Ausrüstung und eine neue Einsatzbesprechung. Es gibt kein Abenteuer, nur eine Sequenz immer neuer Konfigurationen. In dieser Hinsicht ähnelt der taktische *FPS* dem *multiplayer FPS*, welcher eher der Metapher des Wettkampfes und der Arena entspricht und eben nicht der der Reise.<sup>20</sup> Daraus ergibt sich, dass die Arenen des taktischen *FPS* nicht dem Prinzip explorativer Linearität folgen. In Übereinstimmung mit der Betonung des Karten-basierten strategischen Planens und der taktischen Aktionen stellt sich der Aufbau eines jeden Einsatzes nicht-linear und offen strukturiert dar.

---

20 Der kompetitive *multiplayer*-Modus würde kooperative *singleplayer*-Spielmodi ausschließen, bei denen zwei Spieler gemeinsam das *singleplayer*-Abenteuer des Spiels bestreiten. Soweit mir bekannt ist, wurde dieses Feature zuerst in *Perfekt Dark* für den Nintendo 64 implementiert.

RUNE KLEVJER

## SIMULATION VERSUS VIDEOSPIEL

Der taktische *FPS*, genau wie der Flugsimulator, ist ein Videospiel, das versucht kein Videospiel zu sein. Obwohl Realismus immer Abstraktion und Kompromisse beinhaltet, erscheint es dennoch wichtig, Verbindungen und Assoziationen mit den traditionellen *arcade*-Videospielen zu vermeiden. Die Welt von Tom Clancy verlangt nicht nach einer Übersetzung in ein Videospiel – infolgedessen gibt es keine *health packs* und keine Munitionsvorräte, die eingesammelt werden können, keine Boss-Gegner, keine *power ups*, keine Rätselemente, keine Sprungpassagen, keine lebendige Umgebung, keine Ausweichmanöver und keine explodierenden Fässer. Aus diesem Grund stellt auch das Aussehen und Verhalten der Feinde einen solch kritischen Faktor in Bezug auf die Glaubwürdigkeit der Spielwelt dar. Die Feinde dürfen nicht wie Videospiel-Charaktere aussehen, sie dürfen nicht in einer Art und Weise animiert sein, die an ein Videospiel erinnert und sie dürfen sich nicht wie Videospiel-Charaktere verhalten. Im Unterschied dazu enthält das *FPS adventure* typische Features und Assoziationen eines Videospiel-Raums, da es versucht, eine unbekannte und irrealer Spielwelt zu etablieren (die es zu erobern gilt). Wie in *Tron* und *Neuromancer* wird das Konzept eines Computer-Raums gewöhnlich mit Fantasien von Weltraum-Szenarien und fremdartigen Zivilisationen überblendet.

## SIMULATION VERSUS FILM

Im taktischen *FPS* hat die Simulation Vorrang vor der kinematografischen Struktur. Obwohl das fiktionale Setting in einem Spiel wie *Tom Clancy's Rainbow Six* einem generischen Modell von Büchern, Filmen und Fernsehnachrichten folgt (– und in diesem besonderen Fall handelt es sich zudem auch um ein cross-mediales Franchise), weisen weder die Spielstruktur noch der Modus der narrativen Integration große Ähnlichkeit mit literarischen und kinematografischen Formen auf. Während der Explorer eine dramatisierte und literarische Figur darstellt (wie beispielsweise Odysseus oder Captian Jean-Luc Picard), folgt die Entwicklung von Tom Clancy's Anti-Terror-Helden keinen wirklichen Story-Pfaden. Es gibt zwar eine Art von Plot, der sich zwischen den einzelnen Einsätzen (in den *cut scenes* und Einsatzbesprechungen) entfaltet, doch entwickelt sich dieser nicht entlang von Hauptcharakteren oder Figur-zentrierten Elementen. Aus der typischen Tom Clancy-Erzählung werden lediglich die Missionsziele, die detaillierten Beschreibungen von Waffen und Equipment sowie das sich entfaltende geopolitische Szenario übernommen.

## PLANUNG VERSUS UNERWARTETES

Während die militärische Simulation jedem Einsatz eine sorgfältige Planung voranstellt, ist der entscheidende Aspekt eines wahren Abenteurers gerade der Mangel an Planbarkeit. Vielmehr geht es um das Eindringen in unbekanntes Territorium

und das Erkunden von Gefahren und Ressourcen entlang des Weges. Im taktischen *shooter* werden Waffen und Equipment vor jeder Mission ausgewählt und (in unterschiedlichen Detailgraden) konfiguriert. Die Karte stellt dabei eine absolut unverzichtbare Ressource dar – vor und während der Ausführung des Auftrages. Im Gegensatz dazu verfügen die post-*Quake FPS adventures* über keine Karten und Ausrüstungs-Datenbanken. Der Abenteurer bevorzugt es, nicht informiert zu sein. Auch wenn es stets Vorzeichen gibt, welche Art von Waffen und Gegenständen auf den Spieler warten (wie es normalerweise in der Videospiele-Welt der Fall ist), sollten diese Ausrüstungsgegenstände immer ein Teil des eigentlichen *quests* sein, in Form von Belohnungen entlang des Weges und als Versprechen auf eine stärkere Gegenwehr (und größere Belohnungen).

## REALISMUS

Die Bi-Polarität des *FPS* kann anhand von zwei verschiedenen Realitätsmodi beschrieben werden; zwei verschiedenen Konstruktionsprinzipien einer Spielwelt als glaubwürdige Interpretation einer realen Welt. Alle *FPS* sind auf Realismus fokussiert – auf *first person virtual reality*. Jedoch ist der Realismus des *FPS adventures* immer noch ein filmischer Realismus, der im Wesentlichen die Story-basierte Immersion und die Simulation von Film-typischen Umgebungen und Charakteren betrifft. Das ultimative Ziel dieser Realismus-Rhetorik ist die Erschaffung der Illusion, sich in einer Art Hollywood-Film zu befinden, in einer alternativen, fantastischen Realität. Im Gegensatz dazu stellt der Realismus des militärischen Simulators keine Fantasie einer (möglichen) Welt dar, sondern die Fantasie eines Einsatz-Szenarios. Dies mag durchaus als radikaler Realismus bezeichnet werden – die Spielwelt muss *diese* Welt sein.

## VARIATIONEN DES WAFFENSPIELS

Der *singleplayer FPS* definiert sich durch seine charakteristischen Darstellungsmodi und die *camera-gun*. Die *first person*-Perspektive dreht sich nicht um *Immersion* im literarischen Sinne und stellt ebenso wenig eine clevere Technik zur selbstvergessenen Identifikation mit der virtuellen Realität dar.<sup>21</sup> Vor allem bedeutet „*first person*“ *first person-Waffe*, eine einzigartige und eher extreme Darstellungsform innerhalb der kulturellen Oberkategorie des gewalttätigen Spiels mit Waffen. Das Genre zelebriert die Waffe als ultimative Technologie, als Fokuspunkt einer ganzen Reihe moderner Technologien. Eingenommen durch den *FPS*, wird Technologie als ein Bild der Waffe interpretiert.

---

21 Viele Spiele erlauben dem Spieler zwischen dem *first person*- und dem *third person*-Modus zu wechseln. Ich sehe keinen Grund, warum dies die Art und Weise der Identifikation mit der Spielwelt durch den Spieler-Avatar stören oder signifikant verändern sollte.

Das Spiel mit der Waffe vereinigt im *FPS* zwei verschiedene kulturelle Formen – zwei Formen einer spielerischen Praxis. Der *adventure*-basierte *FPS* ist der modernen Technologie durch eine Form der Übertreibung und Parodie verpflichtet. Der hochgerüstete Krieger in *Half-Life* oder *Halo* ist eine groteske moderne Figur, ein monströser Cyborg, eine wandelnde Killer-Maschine, die alle Macht der modernen Technologie in einer bizarr aufgeblähten Herrscher-Individualität zu absorbieren scheint. In einer solchen wahnsinnigen technologischen Imagination ist Technik eine Form der Magie. Ein solches Szenario ist im taktischen *FPS* undenkbar (obwohl die technologische Hochrüstung weit fortgeschritten sein kann), da dieser eher einem professionellen Trainings-Simulator ähnelt und somit stärker intellektuelles Vorgehen verlangt und mehr auf lehrreiche Werte setzt. Mit seinen Konfigurationen, die durch Datenbanken strukturiert sind, und einem Desktop-artigem Interface ähnelt der taktische *FPS* zudem stärker einer *non-gaming*-Software.<sup>22</sup>

Die binären Kategorien einer militärischen Simulation und eines explorativen *adventures* schließen sich im Grunde zwar gegenseitig aus, als Werkzeug ästhetischer Analysen müssen sie jedoch als gegenüberliegende Pole und nicht als geschlossene Kategorien verstanden werden. Es gibt keine reinen militärischen Simulationen<sup>23</sup> und fast jedes *FPS adventure* enthält einige taktische Planungselemente oder Formen ausgeprägter Einsatz-Charakteristiken. Dennoch können zum Entstehungszeitpunkt dieses Aufsatzes nur wenige Spiele wirklich als Hybride definiert werden, die das Gebiet zwischen diesen beiden Polen erkunden.<sup>24</sup>

## LITERATURVERZEICHNIS

Caillois, Roger: *Man, Play and Games*, Chicago 2001 [1961].

Fuller, Mary/Jenkins, Henry: „Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue“, in Jones, Steven (Hrsg.): *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks 1995, S. 57-72.

Klevjer, Rune: „The cultural value of games“, in: Ludes, Peter (Hrsg.): *Convergence and Fragmentation or Unity in Diversity*, Bristol 2008, S. 71-91.

---

22 Für eine weiterführende Diskussion des *FPS* in einem weiter gefassten kulturellen Kontext vgl. Klevjer: „Danzando con il Grottesco Moderno“. Die Beziehung zwischen Spielgenres und nicht-spielerischer Software wird in Klevjer: „The Cultural Value of Games“ diskutiert.

23 Der naheliegendste Kandidat wäre hier *America's Army*, das von der US-Armee als PR-Werkzeug entwickelt wurde.

24 Zwei namhafte Kandidaten wären in dieser Hinsicht *Delta Force: Black Hawk Down* – ein seltsamer Mix aus wilder *arcade action* und taktischem Realismus – und *Rainbow Six 3* für die Xbox, welches eine Planungs-freie, strikt lineare ‚Subversion‘ der Serie darstellt (es beinhaltet sogar explodierende Fässer). Es wäre anzunehmen, dass der naheliegendste Bereich einer innovativen Hybridisierung eine Kombination aus Squad-basierter Strategie und *action adventure* sein sollte, jedoch ist diese Variante bislang noch nicht erfolgreich in einen *FPS* implementiert worden.

Klevjer, Rune: „Danzando con il Grottesco Moderno. Guerra, lavoro, gioco e rituale nei First Person Shooter Run-and-Gun“, in: Bittanti, Matteo (Hrsg.): Gli strumenti del videogioicare. Logiche, estetiche e (v)ideologie, Meiland 2006, S. 223-249.

Lindley, Craig: „The Gameplay Gestalt, Narrative and Interactive Storytelling“, in: Mäyrä, Frans (Hrsg.): Computer Games and Digital Cultures. Conference Proceedings, Tampere 2002, S. 203-215.

## SPIELE

America's Army: Operations (U.S. Army 2002).

Battlezone (Atari 1980).

Berzerk (Stern Electronics 1982).

Castle Wolfenstein (Muse Software 1981).

Chaser (Cauldron 2003).

Delta Force (NovaLogic 1998).

Delta Force: Black Hawk Down (NovaLogic 2003).

Deus Ex (Ion Storm 2000).

Doom (id 1993).

Duke Nukem 3D (3D Realms 1996).

Dungeon Master (FTL Incorporated 1987).

GoldenEye 007 (Rare 1997).

Half-Life (Valve 1998).

Halo: Combat Evolved (Bungie 2001).

Hitman: Codename 47 (IO Interactive 2000).

ICO (Team Ico 2001).

Max Payne (Remedy 2001).

Medal of Honor (Dreamworks Interactive 1999).

Maniac Mansion (Lucasfilm Games 1987).

No One Lives Forever (Monolith 2000).

Perfect Dark (Rare 1999).

Pitfall (Activision 1982).

Prince of Persia (Brøderbund 1989).

Quake (id 1996).

Red Faction (Volition 2001).

Rogue (Artificial Intelligence Design 1983).

Serious Sam (Croteam 2001).

Star Wars (Atari 1983).



RUNE KLEVJER

Star Wars: Dark Forces (LucasArts 1994).

Super Mario Brothers (Nintendo 1985).

Super Mario 64 (Nintendo 1996).

System Shock (Looking Glass Technologies 1994).

Timesplitters (Free Radical Design 2000).

Thief: The Dark Project (Looking Glass Studios 1998).

Tom Clancy's Ghost Recon (Red Storm 2001).

Tom Clancy's Rainbow Six (Red Storm 1998).

Tom Clancy's Rainbow Six 3 (Ubisoft Montreal 2003).

Tomb Raider (Core Design 1996).

Unreal (Digital Extremes/Epic 1998).

Wing Commander (Origin Systems 1990).

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (Sir-tech Software 1981).

Wolfenstein 3-D (id 1992).

## „YOU ARE NOTHING BUT MY PUPPET!“

### Die *unreliable prosthesis* als narrative Strategie des Computerspiels

VON BENJAMIN BEIL

The Darkness is like The Force on Crack.<sup>1</sup>

Eines der zentralen Motive des Horrorgenres stellt die Inszenierung einer Störung – oder besser: Verunsicherung – der Wahrnehmung einer Figur dar, wodurch eine Desorientierung und das Gefühl der Bedrohung evoziert werden kann.<sup>2</sup> Für das Computerspiel<sup>3</sup> soll gezeigt werden, wie dieses Moment der Verunsicherung zu einer *Dramaturgie des Kontrollverlusts* erweitert werden kann, da hier die Möglichkeit besteht, dass eine Stilisierung eben nicht nur bei der visuellen Darstellung (sozusagen am *point of view*), sondern ebenso am *point of action*<sup>4</sup> ansetzen kann, in Form einer gezielten (partiellen) Störung der interaktiven Elemente des Computerspiels.

Die Bezeichnung *unreliable prosthesis* bezieht sich auf Überlegungen von Rune Klejver, der mit diesem Begriff vor allem auf eine Beeinträchtigung der Steuerbarkeit des Avatars<sup>5</sup>, d.h. eine Störung der Spieler-Avatar Verbindung verweist: „[T]he unreliable prosthesis makes the avatarial relationship itself less coherent, less well-defined and more slippery.“<sup>6</sup> Entscheidend für die Wirkung einer *unreli-*

---

1 The Darkness, Volume 1, Issue #5.

2 Vgl. z.B. Clover: „The Eye of Horror“, S. 196.

3 Es soll hier eine aus Gründen der Vergleichbarkeit notwendige Beschränkung des Objektbereichs auf Avatar-basierte *singleplayer*-Spielmodi von *action*- und *action adventure*-Spielen erfolgen.

4 Britta Neitzel unterscheidet im Computerspiel zwischen einem *point of view* und einem *point of action*. Der *point of view* ist der visuelle Blickwinkel im Spiel, die Beobachterperspektive (vgl. Neitzel: „Point of View und Point of Action“, S. 14), der *point of action* hingegen beschreibt die „Position, von der aus die Handlungen in der Spielwelt ausgeführt werden“ (ebd., S. 24). Der *point of action* kann nach Ausgangspunkt, Zielpunkt und Modus der Ausführung genauer differenziert werden (vgl. ebd., S. 24-26).

5 Die Bezeichnung *Avatar* wird hier für verschiedene Formen grafischer Stellvertreter des Spielers verwendet. Da der Avatar im Folgenden als eine Prothese des Spielers und eine diegetische Figur gesehen wird, sind beide Zustände in den Beschreibungen zwar stets zu berücksichtigen, jedoch wird – nicht zuletzt auch aus sprachökonomischen Gründen – i.d.R. nur die diegetische Handlung des Avatars beschrieben. „Avatar X feuert eine Waffe...“ impliziert also immer auch – sofern eine interaktive Sequenz beschrieben wird –, dass der Spieler die Aktion „Waffe abfeuern“ auslöst. Wechsel zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Abschnitten sowie weitere Änderungen der Handlungsoptionen werden bei den jeweiligen Analysen entsprechend kenntlich gemacht.

6 Klejver: *What is the Avatar?*, S. 213.

*able prosthesis* ist dabei nicht nur die Integration dieser ‚Funktionsstörungen‘ in ein *gameplay*-System – „limiting interactivity at key points“<sup>7</sup> –, sondern auch die narrative Einbindung solcher Momente einer gestörten „avatarial relationship“.

Die folgende Argumentation wird sich zunächst einigen grundsätzlichen Überlegungen zur Spieler-Avatar Bindung widmen, um darauf aufbauend die spezifischen Stilisierungen der *avatarial prosthesis* des *survival horror*-Genres herausarbeiten. Schließlich soll die Dramaturgie aus Kontrolle und Kontrollverlust am Beispiel des *first person shooter* *The Darkness* detailliert analysiert werden.

## VORBEMERKUNGEN I – ZUM STATUS VON NARRATIVEN ELEMENTEN IM COMPUTERSPIEL

Computerspiele werden in diesem Aufsatz als *Hybridkonstruktionen* betrachtet, die sich aus spielerischen und narrativen Elementen zusammensetzen und durch simulative Aspekte überformt werden. Diese einzelnen Elemente sind häufig kunstvoll kombiniert, ‚verschmelzen‘ aber nicht – die Strukturen sind ambig, nicht ambivalent. Zeitgenössische Computerspiele sind nur noch selten klar strukturierte homogene Spielerlebnisse, deren Regelstruktur sich im Stil eines ‚avoid missing the ball‘ hinreichend beschreiben lässt, sondern es handelt sich vielmehr meist um komplexe Arrangements unterschiedlicher ‚Minigames‘, die durch Erzählelemente verkoppelt werden. So sind insbesondere storylastige Spiele stets von einer inneren Spannung geprägt. In spielerischer Hinsicht verschalten Erzählelemente verschiedene Spielherausforderungen und irritieren damit eine Spielprägnanz, die normalerweise nach ‚regelmäßiger Klarheit‘ strebt. In narrativer Hinsicht brechen (repetitive) Spielhandlungen den Erzählfluss ständig auf und stören die dramaturgische Struktur. Entscheidend bei der Betonung der Hybridstruktur ist, dass diese Systematik vor allem die *Schnittstellen* zwischen Spiel/Simulation/Narration in den Fokus rückt. Auf diese Weise wird eine immersive Wirkung von Computerspielen nicht ‚global‘ betrachtet, sondern innerhalb eines durch Wechselwirkungen geprägten Systems, d.h. es geht nicht um die Immersionswirkung, sondern um die *Integration unterschiedlicher Immersionsstrategien*.

Es wird hier somit Abstand genommen von denjenigen Modellen, die Immersion als den Effekt des ‚Eintauchens‘ in eine virtuelle Welt nur auf eine audiovisuelle Darstellungsleistung (und eine vermeintliche ‚Wirklichkeitsnähe‘) beschränken. Immersion als „the sensation of being surrounded by a completely other reality“<sup>8</sup> mag zwar als medialer Mythos faszinierend sein, stellt aber in einer totalen Form im Grunde ein paradoxes Phänomen dar<sup>9</sup> und erscheint letztlich stets nur als *gradueller* Prozess innerhalb der Hybridstruktur des Computerspiels sinnvoll anwendbar.

7 Frome/Smuts: „Helpless Spectators“, S. 13.

8 Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 98.

9 Vgl. Schröter: *Das Netz und die virtuelle Realität*, S. 179-180; Wiesing: *Artifizielle Präsenz*, S. 108.

Anders formuliert: Immersion ist ein *Effekt* der Wechselwirkungen innerhalb der Hybridstruktur und somit an die Verknüpfung von Spiel und Erzählung gekoppelt.<sup>10</sup> Die Frage, ob Computerspiele nun in erster Linie als elektronische Spiele, Simulationen (von (Spiel-)Welten) oder interaktive Geschichten gesehen werden müssen, wird somit zugunsten einer Analyse von Dominanzen innerhalb der Hybridstruktur in den Hintergrund treten. Die folgenden Untersuchungen beschränken sich vielmehr auf die These, dass es sich bei Computerspielen weder um reine Spielkonstrukte, noch um interaktive Erzählungen<sup>11</sup> oder um von Vorläufer Virtual Reality-Utopien<sup>12</sup> handelt.

Für die Beschreibung einer narrativ geprägten Immersionswirkung bedeutet dies, dass narrative Elemente nicht nur nach einer rein ‚erzählerischen Plausibilität‘ beurteilt werden können, sondern gleichzeitig die Einbettung in ein spielerisches Grundgerüst beachtet werden muss.

A player's immersion rests [...] upon the seamless integration of the game's mechanics into the world. [...] Game mechanics do not need to be invisible, on the contrary, the player can be keenly aware of them as long as the mechanics do not add more layers the player must decipher.<sup>13</sup>

## VORBEMERKUNGEN II – AVATARIAL PROSTHESIS

Die folgenden Überlegungen orientieren sich vor allem den Thesen Rune Klevjers zur Spieler-Avatar-Bindung.<sup>14</sup> Klevjers Modell einer *avatarial prosthesis* versteht sich als Gegenentwurf zu denjenigen Theorien, die den Avatar lediglich als

---

10 Immersion soll hier deshalb als einheitliche, übergreifende Bezeichnung für narrative, spielerische und simulative Attraktionsmomente des Computerspiels Verwendung finden – trotz bzw. gerade wegen der Überschneidungen, die eine solche Begriffsdefinition impliziert, denn auf diese Weise wird die immanente Spannung der Hybridstruktur des Computerspiels anschaulich. Zudem scheint sich für die differenzierte Beschreibung der unterschiedlichen Attraktionsmomente des Computerspiels m.E. bislang noch kein einheitliches Begriffsrepertoire durchzusetzen, denn jene Ansätze, die sich für alternative Bezeichnungen wie *presence* (vgl. McMahan, Alison: „Immersion, Engagement and Presence“; Lombard/Ditton: „At the Heart of It All“) oder *Involvierung* (Neitzel: „Medienrezeption und Spiel“) aussprechen, verlagern das Bezeichnungsproblem i.d.R. nur auf andere Beschreibungsebenen.

11 Vgl. Crawford: Chris Crawford on Interactive Storytelling, S. 63.

12 Der Avatar muss somit im Hinblick auf aktuelle Computerspiele als eigenständige Form der Schnittstelle zur Spielwelt betrachtet werden und nicht als eine ‚Übergangslösung‘, eine ‚Spar-Variante‘ einer in letzter Konsequenz im Grunde interfacelosen Virtual Reality-Fantasie (vgl. Bricken: „Virtual Worlds“). „The 3D avatar is not the poor man's VR.“ (Klevjer: What is the Avatar?, S. 199.)

13 Mosqueira: „World Building“, S. 73.

14 Vgl. Klevjer: What is the Avatar?

Tool/Cursor<sup>15</sup> oder als Extension des Spielers sehen.<sup>16</sup> Klevjer betrachtet den Avatar als „*reflexive extension*“.<sup>17</sup> Der Avatar ist *gleichzeitig* Schnittstelle/Erweiterung *und* ein Element der diegetischen Spielwelt – somit ergibt sich ein grundlegender Unterschied zum reinen Werkzeug-Status.

[W]hile the cursor is the ‚minimal‘ as well as a paradigmatic form of instrumental agency with screen-projected environments in general, it does not in any way capture the essence of avatar-based play.<sup>18</sup>

The avatar is not just acting upon, but also being acted upon and affected by; it is submitted to and exposed to its environment. In contrast, tools do not belong to the environment; what we are interested in is their capacity to alter the environment, not their capacity to become altered by it.<sup>19</sup>

Der Avatar verbindet somit den ‚User‘ nicht direkt mit der virtuellen Welt, sondern generiert einen separaten neuen Körper innerhalb der Spielwelt.

[U]nlike an instrumental extension (a tool), the avatar does not expose our actual bodies to the environment; it only exposes itself, as a *vicarious* body. In contrast, a walking stick, a tennis racket or a car extends the functioning of the body directly and sets up a new bodily space which could potentially hurt it. Perceptual tools do extend and transform the ‚incarnated mind‘ of the body, but they do not *themselves* mimic the position and destiny of an incarnated mind.<sup>20</sup>

Das Rückkopplungsverhältnis stellt sich deshalb komplexer dar als bei ‚klassischen‘ Werkzeugen. Der Avatar wird nicht zu vollständigen Extension des Spielers, verschmilzt nicht mit diesem, sondern stellt einerseits die zentrale Kopplungsmöglichkeit zwischen Spieler und Spielwelt dar, akzentuiert andererseits aber auch die Grenzen der virtuellen Welt. Klevjer spricht hier von einer „*built-in ambiguity in avatar-based play*“.<sup>21</sup>

Das Ziel einer *avatarial prosthesis* ist also nie die Verschmelzung von Avatar und Spieler. Ansätzen, die von einer diegetisch stark ausgeprägten Avatar-Figur

---

15 Vgl. z.B. Newman: „The Myth of the Ergodic Videogame“, o.S.

16 Vgl. z.B. Aarseth: *Cybertext*, S. 113; Dovey/Kennedy: *Game Cultures*, S. 104-122.

17 Klevjer: *What is the Avatar?*, S. 95; Hervorhebung im Original.

18 Ebd., S. 63.

19 Ebd., S. 95.

20 Ebd., S. 96; Hervorhebungen im Original.

21 Ebd., S. 208.

eine Distanz zur Spielwelt herleiten<sup>22</sup>, muss hier deshalb klar widersprochen werden, denn der Spieler wird nicht zum Avatar, sondern übernimmt lediglich Handlungsoptionen innerhalb der Spielwelt.

The ‚reference point‘ of the fictional universe is not seen as an inner (and optional) frame of character identification or role-playing, but as a frame that is already *given* by the fact that we are acting through the avatar.<sup>23</sup>

Klevjers Thesen sind für die folgenden Analysen in zweifacher Hinsicht besonders interessant. Erstens wird aufgezeigt, dass der Avatar nicht zwangsläufig zu einer Leerstelle wird, die der Spieler komplett ausfüllt. Somit bleibt der Avatar als (partiell) eigenständige Figur bestehen. Zweitens ermöglicht das Modell die Berücksichtigung fiktionaler – diegetischer – Elemente, so dass in die *fictional agency* narrative Techniken integriert werden können.

The avatar [...] gives the player a meaningful embodied presence and agency within the screen-projected environment of the game. Because it is a model [...] the avatar is not just significant because of what it can do, but because of what happens to it. It is this vicarious body, this re-oriented subject-position, that establishes what we may call [...] the ‚framing‘ of the fictional world for the player. Through the avatar, instrumental agency is replaced with fictional agency and fictional destiny.<sup>24</sup>

## HORROR IM COMPUTERSPIEL

Tanya Krzywinska sieht in der Möglichkeit eines ‚inszenierten Kontrollverlusts‘ die entscheidende Differenz zwischen Filmen und Computerspielen, die sich der Motive des Horrorgenres bedienen.

The dynamic in play is towards greater control of the game environment, yet control is nonetheless localised and is always qualified by the game’s broader infrastructure. Film, however, offers no equivalent. It is unable to exploit the potential of interactive devices to intensify an awareness of the dynamic between being in *control* and *out of*

---

22 Vgl. bspw. Eichner: „Videospielanalyse“: „Je größer die Psychologisierung der Spielfigur, desto losgelöster ist sie vom ‚Ich‘ des Spielers. Filmische Sequenzen mit ausgestalteten Protagonisten führen also in der Regel zu einer größeren Distanz zum Geschehen, flache Figuren ermöglichen eine größere Nähe.“ (S. 478)

23 Klevjer: *What is the Avatar?*, S. 71.

24 Ebd., S. 130.

*control*, and this aspect is key to specific types of suspense and emotion-based pleasure offered by horror games.<sup>25</sup>

It is my contention that the interactive dimension of horror games enables a more acute experience of losing control than that achieved by most horror films.<sup>26</sup>

Beispiele für die Integration von Horrorelementen im Computerspiel, die nicht nur als eine Aneinanderreihung von Schockmomenten im Stil von *Doom 3* funktionieren, finden sich vor allem in *survival horror*-Games wie der genrebegründenden *Alone in the Dark*-Reihe, eher *action*-lastigen Vertretern wie den *Resident Evil*-Spielen oder der teils subtileren, teils stärker mit *gore*-Elementen versetzten *Silent Hill*-Reihe. Als ein prägendes Stilelement kann dabei eine Art ‚Verengung‘ des Raums durch ‚klassische‘ Verfremdungen des Horrorgenres gesehen werden, wie sparsam eingesetzte Beleuchtung und vor allem extreme Kamerawinkel („claustrophobic camera angles“<sup>27</sup>).<sup>28</sup> Rune Klevjer beschreibt eine solche Raumkonfiguration für die *Alone in the Dark*-Spiele wie folgt:

Whereas this configuration frames the action from a filmic angle of view, it also makes it noticeably harder to control the extended avatar, and gives the player a perceptual ‚prosthesis‘ that is suitably restrictive and unreliable – in keeping with the horror atmosphere and the generally disempowering imperative of the genre. Rather than aiming to provide the player with optimal (and fluent) perceptual control, the independent and rigid behaviour of the camera aims instead to obstruct, challenge and destabilise the player-avatar relationship.<sup>29</sup>

Eine stilisierte Raumdarstellung kann somit häufig auf die Kontrollierbarkeit des Avatar ‚abfärben‘, ohne dass ein tatsächlicher Kontrollverlust (im Sinne einer Störung der Funktionen des Controllers) eintritt.

---

25 Krzywinska: „Hands on Horror“, S. 215-216; Hervorhebungen im Original.

26 Ebd., S. 216.

27 Poole: *Trigger Happy*, S. 82.

28 Alle drei genannten Reihen nutzen inzwischen eine Verfolgerkamera (3D-Kamera) und verzichten entweder komplett auf objektive Ansichten aus einer festen Kameraposition (*Resident Evil 4*, *Silent Hill: Homecoming*) oder nutzen diese nur noch teilweise (*Alone in the Dark*). Es wird an dieser Stelle keine ausführliche Auseinandersetzung mit der Entwicklung des *survival horror*-Genres geben, da dies den Rahmen dieses Textes sprengen würde. Für ein weiterführende Übersicht zu aktuellen Entwicklungen im *survival horror*-Genre vgl. z.B. Leigh Alexanders exzellentes Essay „Does Survival Horror Really Still Exist?“. Für eine umfangreiche Auflistung und Binnendifferenzierung verschiedener Titel des Genres vgl. Krzywinska: „Hands on Horror“, S. 208-209.

29 Klevjer: *What is the Avatar?*, S. 157-158.

Im Folgenden soll der Fokus jedoch auf eben diesem buchstäblichen Kontrollverlust liegen. Das Beispiel *The Darkness* mag dabei zwar weniger raffinierte audiovisuelle Stilisierungstechniken als einige andere Vertreter des Genres (z.B. die *F.E.A.R.*-Reihe) aufweisen, bietet dafür aber eine ungewöhnliche narrative Einbindung von Elementen des Kontrollverlusts, die direkt (und buchstäblich) an der Avatarfigur ansetzen.

### THE DARKNESS

Zunächst zu einer kurzen Übersicht der Spielhandlung<sup>30</sup>: *The Darkness* beginnt im nächtlichen New York der Gegenwart. Der Protagonist Jackie Estacado wird von mehreren Gangstern verfolgt, die der Mafia-Don Onkel Paulie auf ihn angesetzt hat. Auf seiner Flucht manifestiert sich eine Dämonengestalt in Jackies Körper – *The Darkness*. Aus Jackies Wirbelsäule stoßen zwei schwarze Dämonenköpfe und mehrere Tentakel hervor. Der Dämon verleiht Jackie übermenschliche Kräfte und so kann der Protagonist seine Verfolger überwältigen – ein Rachefeldzug gegen Paulie beginnt.

*The Darkness* ist zugleich eine Quelle der Macht und ein Fluch, denn Jackie hat ‚seinen‘ Dämon nie vollständig unter Kontrolle. Immer wieder greift *The Darkness* in das Geschehen ein, hält Jackie in Schlüsselmomenten der Handlung zurück und versucht so den Hass in seinem Wirt zu schüren. Jackie muss hilflos mit ansehen, wie seine Freundin Jenny von Paulie und seinem Komplizen, dem korrupten Polizeichef Eddie Shrote, hingerichtet wird. Der Protagonist sieht daraufhin nur noch eine Möglichkeit, dem Dämon zu entfliehen – er schießt sich in den Kopf. Doch dies ist nicht der (endgültige) Tod, denn Jackie findet sich plötzlich in einer bizarren Zwischenwelt wieder, einer surrealistischen Darstellung der Schützengräben des Ersten Weltkriegs – es ist das Bewusstsein des Dämons. Jackie versucht in der Zwischenwelt *The Darkness* von innen heraus zu zerstören, doch kurz bevor er die Manifestation des Dämons erreicht, erwacht Jackie wieder. *The Darkness* hat den sterbenden Körper seines Wirts wieder ‚zusammengeflickt‘.

Jackie landet im Verlauf der Handlung noch ein zweites Mal in der Zwischenwelt. Diesmal nach einer (für ihn wiederum nur ‚übergangsweise tödlichen‘) Explosion, die auch seinen Widersacher Eddie Shrote das Leben kostet. Doch bei diesem zweiten Abstieg in das Dämonenbewusstsein muss Jackie schließlich erkennen, dass *The Darkness* in dieser Zwischenwelt nicht vernichtet werden kann – und so gibt er sich dem Dämon schließlich hin. Jackie erwacht daraufhin im New York der Gegenwart. Er scheint die Dämonenkräfte wieder kontrollieren zu kön-

---

30 *The Darkness* basiert auf der von Marc Silvestri, Garth Ennis und David Wohl kreierten gleichnamigen Comicreihe. Das Spiel übernimmt die zentralen Motive der Comicvorlage, weicht jedoch in der Inszenierung einiger Schlüsselmomente der Serie deutlich von der Vorlage ab (z.B. bei Jennys Tod, der im Folgenden noch ausführlich dargestellt wird (vgl. *The Darkness*, Volume I, Issue #40)).



BENJAMIN BEIL

nen. Doch die Symbiose ist fatal, denn mit jedem Mord, den Jackie begeht, wird sein Bewusstsein mehr und mehr von seinem inneren Dämon aufgezehrt. Jackie setzt seinen Rachefeldzug gegen Paulie fort und hinterlässt dabei eine blutige Spur der Verwüstung. Der Dämon wird immer stärker, übernimmt immer öfter die Kontrolle. Als Jackie schließlich Paulie tötet, schreit die Stimme des Dämons: „*now you are mine!*“. Jackies Bewusstsein wird vollständig unterdrückt, das Spiel endet.

### FIRST-PERSON-DEMON

*The Darkness* ist ein *first person shooter* mit *action adventure*-Elementen. Das Spielgeschehen wird, mit Ausnahme einiger kurzer Szenen (Dialoge, Betätigung von Schaltern, Ladebildschirme), fast ausschließlich aus Jackies *point of view*-Ansicht dargestellt.

Abb. 1: *The Darkness*Abb. 2: *The Darkness*

Der Dämon ist in der *first person view* in Form von zwei links und rechts ins Bild ragenden schwarzen Köpfen, mehreren kleinen und einem großen Tentakel, der bei Angriffen nach vorn schnell, visualisiert (Abb. 1/Abb. 2). *The Darkness* ist gegen helle Lichtquellen empfindlich<sup>31</sup>, weshalb Jackie die Manifestation des Dämons bei Bedarf auch ‚einfahren‘ kann. An öffentlichen Plätzen (U-Bahn-Haltestellen) und wenn Jackies Freunde in der Nähe sind, geschieht dies automatisch.

Abb. 3: *The Darkness*Abb. 4: *The Darkness*

31 Eine Spieltaktik besteht somit darin, zunächst die Lichtquellen in einem Gebiet zu zerstören, damit sich der Dämon in der namensgebenden Finsternis manifestieren kann.

Der rechte Dämonenkopf kann genutzt werden, um Feinde aus dem Hinterhalt anzugreifen und/oder um mit der Avatarfigur Jackie unzugängliche Spalten und Schächte zu durchqueren (Abb. 3/Abb. 4). Die Ansicht wird bei einem Wechsel fest an den Dämonenkopf gekoppelt. Jackie selbst lässt sich in diesem Modus nicht mehr steuern. Die weiteren Darkness-Kräfte umfassen einen langen Tentakel (der als Stichwaffe verwendet werden kann), ein Schwarzes Loch (das Gegner einsaugt und herumschleudert), die Beschwörung von Darklingen (böartige Kobolde, die Jackie im Kampf unterstützen) sowie ein erhöhter Schutz gegen feindliche Treffer. Zudem wird Jackies Sicht im Dunkeln durch den Dämon verbessert, indem durch ein gelbliches Glimmen die Konturen der dunklen Umgebung hervorgehoben werden.

### DER GESPALTENE AVATAR

Es geht im Folgenden nicht um eine ‚revolutionäre‘ Verbindung von Spiel und Narration. Interaktive Spiel- und nicht-interaktive Erzählabschnitte sind in *The Darkness* stets recht deutlich getrennt<sup>32</sup> – vielmehr soll es um die *Verbindungsstellen* gehen. Zwar kann der Wechsel von Kontrolle und Kontrollverlust hier im Grunde auch als eine (simple) Aneinanderreihung von Spielsequenzen und *cut scenes* gesehen werden – doch auch wenn eine solche Beschreibung strukturell sicherlich richtig sein mag, verfehlt sie m.E. die Bedeutung der ‚gespaltenen‘ Avatarfigur in *The Darkness* und reduziert das Spielerlebnis zu sehr auf die spielerischen/simulativen Elemente.

In narrativer Hinsicht soll hier das Modell eines doppelten Avatars herangezogen werden, d.h. der Spieler steuert die Darkness-Kräfte gewissermaßen nicht direkt, sondern *durch* Jackie. Der Protagonisten-Teil „Jackie“ ist die primäre *avatarial prosthesis* und Träger der *fictional agency*; der Antagonisten-Teil „The Darkness“ stellt die *unreliable prosthesis* dar, die für das Gewinnen des Spiels erforderlich ist, sich zugleich aber regelmäßig der Kontrolle des Spielers entzieht.<sup>33</sup>

32 Die Grundstruktur der Verbindung ist dabei recht einfach gehalten. Sämtliche *story events* sind geskriptet und werden durch das Erreichen eines bestimmten Wegpunktes oder das Besiegen eines bestimmten Gegners ausgelöst. Der Spielablauf ist komplett linear, mit Ausnahme einiger optionaler Nebenquests, die innerhalb bestimmter Abschnitte in beliebiger Reihenfolge absolviert werden können.

33 Ähnliche ‚Zweiteilungen‘ des Avatars finden sich zwar z.B. auch in Form des Dark Prince in *Prince of Persia: The Two Thrones* oder der Dark Samus in *Metroid Prime 3: Corruption*. Jedoch wird dort die Teilung nicht als Kontrollverlust inszeniert, sondern stellt lediglich einen zusätzlichen Spielmodus dar. So steht am Ende der beiden Spiele bezeichnenderweise auch jeweils die durch einen Endkampf besiegelte Trennung zwischen der guten und der dunklen Seite des Avatars und nicht die Verschmelzung der beiden Hälften. Allerdings weist der finale Kampf in *The Two Thrones* interessanterweise erstaunliche Parallelen mit der Konfrontation zwischen Jackie und der Darkness-Manifestation auf. In beiden Fällen muss der Protagonist am Ende ‚aufgeben‘. Für eine Analyse des Endkampfes in *The Two Thrones* vgl. Meinrenken: „Bullet Time & Co“, S. 251-253.

Diese partielle Eigenständigkeit der *unreliable prosthesis* zeigt sich dabei nicht nur in jenen Sequenzen, die dem Spieler die Handlungskontrolle komplett entziehen, sondern äußerst sich z.B. auch bereits durch die ‚manipulativen‘ Kommentare des Dämons, dessen Stimme ständig in Jackies Kopf präsent ist, und durch die ‚streitsüchtigen‘ Dämonenköpfe, die manchmal um Herzen, die sie aus Feinden herausreißen, kämpfen (Abb. 5/Abb. 6).



Abb. 5: The Darkness



Abb. 6: The Darkness

## YOU ARE NOTHING BUT MY PUPPET

Im Verlauf des Spiels übernimmt der Dämon immer wieder die Kontrolle über Jackie, d.h. der Spieler kann den Avatar für kurze Zeit nicht oder nur eingeschränkt steuern. Die drei zentralen Kontrollverlust-Szenen<sup>34</sup> sollen im Folgenden genauer betrachtet werden.

Der erste Kontrollverlust-Abschnitt findet sich direkt zu Beginn des Spiels. Jackie flüchtet vor Paulies Gangstern auf den Friedhof der Trinity Church (Abb. 7/Abb. 8).

Als Jackie den Friedhof betritt, wird das Bild monochrom, ein leises Flüstern und Rauschen ist zu hören, die Umgebungsgeräusche werden gedämpft, eine dämonische Stimme spricht zu Jackie.

The Darkness:        *darkness will fall*

Jackie wird von den Gangstern in die Enge getrieben und flüchtet eine Treppe hinunter in eine völlig verdreckte öffentliche Toilette. In einem nur schwach beleuchteten Gang kann sich der Dämon nun zum ersten Mal manifestieren (Abb. 9).

The Darkness:        *through you, i am born*

<sup>34</sup> Es gibt zwar noch zwei weitere für die Handlung wichtige Kontrollverlust-Szenen am Ende der Missionen *Chapter 1: Hunterspoint Alley* und *Chapter 3: Trinity Cemetary*, jedoch sind diese beiden Abschnitte für die Charakterisierung der fatalen Wechselbeziehung zwischen Jackie und dem Dämon weniger relevant.



Abb. 7: *The Darkness*  
Chapter I – Trinity Cemetery



Abb. 8: *The Darkness*  
Chapter I – Trinity Cemetery<sup>35</sup>



Abb. 9: *The Darkness*  
Chapter I – Trinity Cemetery



Abb. 10: *The Darkness*  
Chapter I – Trinity Cemetery



Abb. 11: *The Darkness*  
Chapter I – Trinity Cemetery



Abb. 12: *The Darkness*  
Chapter I – Trinity Cemetery

35 Die Untertitel der Darkness-Stimme sind standardmäßig im Spiel aktiviert, lassen sich jedoch optional abschalten.



Abb. 13: *The Darkness*  
Chapter I – Trinity Cemetery

Abb. 14: *The Darkness*  
Chapter I – Trinity Cemetery

Nachdem sich Jackie kurz zuvor noch einer Übermacht der feindlichen Gangster geschlagen geben musste und ihm nur die Flucht in eine schäbige Toilette blieb, dominiert er – oder vielmehr *The Darkness* – nun die Szenerie. Die erste Manifestation des Dämons ist dabei spektakulär in Szene gesetzt. Die Dämonenköpfe zerfleischen brutal einen Gangster, der Jackie in die Toilette gefolgt war (Abb. 10/Abb. 11/Abb. 12). Der Tentakel und das schwarze Loch machen mit den übrigen Gegnern kurzen Prozess (Abb. 13/Abb. 14).

Während dieser Manifestation kann der Spieler Jackie nicht steuern. Die Szene dient als reine Machtdemonstration. Nachdem das Massaker beendet ist, ziehen sich der Tentakel und die Köpfe zurück, der Spieler erhält wieder die Kontrolle über den Avatar. Zwar scheint der Kontrollverlust an dieser Stelle zunächst wenig auszumachen, da *The Darkness* im Grunde als eine Art Helfer-Figur auftritt, die für Jackie die Gangster erledigt. Doch deutet sich hier bereits das zwiespältige Verhältnis zwischen Protagonist und Dämon an, denn am Ende der Szene droht *The Darkness*: „*you are nothing but my puppet*“.

## BE STILL AND WATCH

Das zweite Schlüsselereignis findet in der St. Mary's Orphanage statt, das Waisenhaus, in dem Jackie und seine Freundin Jenny aufgewachsen sind. Paulie hat Jenny gekidnappt, Jackie versucht seine Freundin zu befreien. Auch hier gibt es wieder eine Machtdemonstration des Dämons, nur ist diesmal Jackie das Opfer der übernatürlichen Kräfte.

Auf dem Weg durch die Waisenhausruine zeigt sich der Dämon bereits seltsam ‚unruhig‘, kommentiert ständig das Geschehen – „*this will be a night to remember*“ – und übernimmt einmal für einige Sekunden die Kontrolle, um Jackie über ein zusammengestürztes Treppenhaus zu hieven.



Abb. 15: *The Darkness*  
Chapter I – St. Mary's Orphanage



Abb. 16: *The Darkness*  
Chapter I – St. Mary's Orphanage

Kurz bevor der Protagonist seine Freundin erreicht, schlingen sich die Tentakel des Dämons um Jackies Handgelenke – „learn that you are my puppet“ – und zerrren ihn vor ein Glasfenster, durch das Paulie, Shrote und die gefesselte Jenny zu sehen sind (Abb. 15/Abb. 16/Abb. 17). Der Spieler kann nur noch Jackies Blick steuern.



Abb. 17: *The Darkness*  
Chapter I – St. Mary's Orphanage



Abb. 18: *The Darkness*  
Chapter I – St. Mary's Orphanage

Immer wieder versucht sich der Protagonist aus dem Griff des Dämons zu befreien. Seine Arme schnellen ins Bild, werden jedoch sofort wieder von den Tentakeln zurückgezogen (Abb. 17).<sup>36</sup>

The Darkness: *be still and watch*

Jackie muss hilflos die Hinrichtung Jennys mit ansehen (Abb. 18). Erst nach der Flucht von Paulie und Shrote gibt der Dämon den Protagonisten wieder frei. Würde der Kontrollverlust in der Friedhofs-Szene noch bereitwillig hingenommen, da er zu Jackies Vorteil verlief, zeigt sich nun, dass der Dämon nicht nur eine Quelle der Macht darstellt, sondern auch zum Feind im eigenen Körper geworden ist.

<sup>36</sup> Die Szene würde m.E. noch intensiver wirken, wenn das Spiel zudem auch noch eine partielle Bewegungssteuerung Jackies erlauben würde, d.h. wenn der Spieler Jackies – vergebliche, von den Tentakel sofort abgefangenen – Befreiungsversuche selber steuern könnte und nicht nur den Blick des Avatars.

BENJAMIN BEIL

## BEWUSSTSEINSSCHWUND

Im Finale übernimmt der Dämon langsam, aber sicher komplett die Kontrolle über Jackie. In der zweiten Hälfte des letzten Levels (*Chapter 5: Lighthouse Mansion*) gibt es praktisch keine längeren zusammenhängenden Spielabschnitte mehr, vielmehr handelt es sich um eine ausgedehnte Kontrollverlust-Sequenz, die den Blutausch des Dämons zeigt. Insgesamt nur fünfmal kann der Spieler noch (meist nur für einige Sekunden) den Avatar steuern.

Zudem verliert Jackie während des Massakers immer wieder das Bewusstsein und hat Visionen, die die vergangenen Geschehnisse in ‚Collagen‘ rekapitulieren (Abb. 19/Abb. 20).

Während des Kampfes gegen Paulie übernimmt der Spieler zwar wieder die Kontrolle, doch die Konfrontation gestaltet sich kaum als spielerische Herausforderung, da The Darkness zuvor sämtliche Mitglieder von Paulies Leibgarde ausgeschaltet hat.



Abb. 19: *The Darkness*  
*Chapter 5: Lighthouse Mansion*



Abb. 20: *The Darkness*  
*Chapter 5: Lighthouse Mansion*

Somit steht am Ende von *The Darkness* nicht der klassische Bossgegner, sondern die endgültige Niederlage gegen den Dämon, die sich bereits beim Kampf mit der Darkness-Manifestation in der Zwischenwelt angedeutet hat.

In spielerischer Hinsicht mögen gerade diese letzten Abschnitte irritieren, da das typische System einer stetigen Steigerung des Schwierigkeitsgrades bis zur finalen spielerischen Prüfung hier komplett unterlaufen wird, der spielerische Abschluss als ‚Antiklimax‘ ausfällt. Allerdings wird so auch gerade anschaulich, dass die Sequenz nicht spielerisch isoliert betrachtet werden sollte, da sie ganz bewusst keiner klassischen ‚Bossgegner-Struktur‘ folgt, sondern ein Gefühl der Übermacht der Darkness-Kräfte gewissermaßen ‚erfahrbar‘ machen will. Die spielerischen Aspekte sind somit in diesem Fall den narrativen untergeordnet und machen erst innerhalb der Hybridstruktur als ‚spielerisches Äquivalent‘ zur narrativen Subjektivierungsstrategie (Machtdemonstration vs. Kontrollverlust) Sinn.

## SCHLUSS

Natürlich kann die vorliegende Analyse nur als eine schlaglichtartige Betrachtung darstellen. Ein Blick auf andere zeitgenössische Computerspiele verdeutlicht, dass die Variationen einer *unreliable prosthesis* äußerst vielfältig sind – etwa als komplexe Sequenzen von Bildstörungen in der *Condemned*- oder der *Fatal Frame*-Reihe, als *mindfuck*-Elemente<sup>37</sup> in *Bioshock* oder auch in Form einer dem Wahnsinn verfallenen Avatarfigur in *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*.<sup>38</sup> Allen diesen Titeln ist gemeinsam, dass sie ursprünglich rein narrative Strukturen einer Dramaturgie des Kontrollverlusts über den Avatar als *unreliable prosthesis* auf spielerische Elemente ausdehnen. *The Darkness* macht eine solche Strategie anschaulich. Der Avatar ist hier nicht nur einfach ein Werkzeug oder eine Interface-Struktur, sondern bildet ein zentrales Element zur Verknüpfung von spielerischen und erzählerischen Elementen der Hybridstruktur des Computerspiels. *You are Nothing but my Puppet* – doch zeigt sich, dass diese Metapher des Puppenspiels weitaus komplexer ausfällt, als es zunächst den Anschein haben mag...

## LITERATURVERZEICHNIS

- Aarseth, Espen J.: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore 1997.
- Alexander, Leigh: „Does Survival Horror Really Still Exist?“, <http://kotaku.com/5056008/does-survival-horror-really-still-exist>, 30.12.2008.
- Bricken, Meredith: „Virtual Worlds. No Interface to Design“, in: Benedikt, Michael (Hrsg.): *Cyberspace. First Steps*, Cambridge, MA 1991, S. 363-382.
- Clover, Carol J.: „The Eye of Horror“, in: Williams, Linda (Hrsg.): *Viewing Positions. Ways of Seeing Film*, New Brunswick 1994, S. 184-230.
- Crawford, Chris: *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, Berkeley 2005.
- Dovey, Jon/Kennedy, Helen: *Game Cultures. Computer Games as New Media*, Maidenhead 2006.
- Eichner, Susanne: „Videospieldanalyse“, in: Mikos, Lothar/Wegener, Claudia (Hrsg.): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*, Konstanz 2005.

---

37 Zum Begriff des *mindfuck* vgl. Geimer: „Der *mindfuck* als postmodernes Spielfilm-Genre“.

38 Im *action adventure* *Eternal Darkness* wird der Wahnsinn der Protagonisten als zentrale Spielmechanik funktionalisiert. Das Spiel verfügt über ein so genanntes *sanity meter*, das die geistige Gesundheit der Avatarfigur anzeigt. Das *sanity meter* nimmt bei jeder Konfrontation mit einem Dämon/Monster ab, kann aber durch das Besiegen von Feinden teilweise wieder hergestellt werden. Das Absinken des *sanity meter* wird durch das verstärkte Auftreten von verschiedenen *insanity effects* begleitet, die von eher klassischen Stilisierungstechniken des Horrorkinos bis hin zu (gefälschten) Meldungen über defekte Controller und Speicherkarten reichen. Vgl. hierzu auch Perron: „Coming to Play at Frightening Yourself“, o.S.



BENJAMIN BEIL

- Frome, Jonathan/Smuts, Aaron: „Helpless Spectators. Generating Suspense in Videogames and Film“, in: TEXT Technology, H. 1, 2004, S. 13-34.
- Geimer, Alexander (2006): „Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre“, <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html>, 30.12.2008.
- Klevjer, Rune: *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Bergen 2006.
- Krzywinska, Tanya: „Hands on Horror“, in: King, Geoff/dies. (Hrsg.): *ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces*, London/New York, S. 206-223.
- Lombard, Matthew/Ditton, Theresa: „At the Heart of It All.The Concept of Presence,“ <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>, 30.12.2008.
- McMahan, Alison: „Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analysing 3-D Video Games“, in: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*, London 2003, S. 67-86.
- Meinrenken, Jens: „Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion“, in: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hrsg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*, Bielefeld 2007, S. 239-270.
- Mosqueira, Joshua: „World Building. From Paper to Polygons“, in: Laramee, Francois Dominic (Hrsg.): *Game Design Perspectives*, Hingham 2002, S. 67-77.
- Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997.
- Neitzel, Britta: „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël: *Computer/Spiel/Räume*, Hamburg 2007, S. 8-28.
- Neitzel, Britta: „Medienrezeption und Spiel“, in: Distelmeyer, Jan u.a. (Hrsg.): *Game over !?*, Bielefeld 2008, S. 95-114.
- Newman, James: „The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames“, <http://www.gamestudies.org/0102/newman>, 30.12.2008.
- Perron, Bernard: „Coming to Play at Frightening Yourself. Welcome to the World of Horror Video Games“, <http://www.aestheticsofplay.org/papers/perron2.htm>, 30.12.2008.
- Poole, Steven: *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames*, London 2000.
- Schröter, Jens: *Das Netz und die virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*, Bielefeld 2004.
- Wiesing, Lambert: *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*, Frankfurt a.M. 2005.

**SPIELE**

Alone in the Dark (Infogrames/Darkworks/Eden 1992-2008).

Bioshock (2K 2007).

Condemned (Monolith 2005-2008).

Doom 3 (id 2004).

Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Silicon Knights 2002).

Fatal Frame (Tecmo 2001-2008).

F.E.A.R. (Monolith 2005-2009).

Prince of Persia: The Two Thrones (Ubisoft 2005).

Metroid Prime 3: Corruption (Retro Studios 2007).

Resident Evil Spielen (Capcom 1996-2009).

Silent Hill (Konami/Double Helix 1999-2008).

The Darkness (Starbreeze 2007).



## GEMISCHTES DOPPEL

### Zur Psychologie narrativer Formen in digitalen Spielen

VON JÜRGEN SORG

It is rather the audience which dreams, while the artist oversees the conditions which determine this dream. He is the manipulator of blood, brains, heart, and bowels which, while we sleep, dictate the mold of our desires.<sup>1</sup>

Die virtuellen Aktionsräume digitaler Spiele gestalten sich heute nur noch selten als abstrakte Spielfelder. Stattdessen verwirklichen sie sich verstärkt als virtuelle Lebens- und Erfahrungsräume, in denen die virtuellen Tätigkeiten des Spielers weniger als regelgeleitete Spielzüge auf einem virtuellen Spielfeld erscheinen, sondern als zwar begrenzte aber symbolisch bedeutsame Alltagshandlungen. Die virtuellen Handlungen der Spieler verdanken sich zwar immer noch verschiedener Aktionen auf einem Eingabegerät, durch die symbolisch-figurative Gestaltung der virtualisierten Spielfiguren, Spielmittel, Spielfelder und Spielhandlungsvollzüge erfährt sich der Spieler aber zunehmend als Akteur und Agent empathisch nachvollziehbarer und somit gleichsam alltagskompatibler Verhaltenssequenzen im Virtuellen. Anders ausgedrückt: die szenische und fiktionale Konkretisierung der virtuellen Spielwelt sowie seiner Objekte und Figuren „help the player suspend disbelief and facilitate immersion into the game“.<sup>2</sup> Und hier sind es insbesondere die Formen traditioneller Erzählmedien, die die Spielwelten audiovisuell gestalten sowie auf immer überzeugendere Weise die Spielherausforderungen und -handlungen rahmen und alltagsnah plausibilisieren.

Neben der *mit* und *durch* die eigene Spieler-Figur realisierten Handlungsmächtigkeit im Computerspiel sowie der technologischen Voraussetzungen wie etwa die Entwicklung der 3D-Technologie, die für die rezeptive Wirkung der Übernahme von Handlungsrollen bzw. Subjektpositionen im Virtuellen zweifellos bedeutsam sind, ist es insbesondere die symbolisch-figurative Gestaltung und narrativ-fiktionale Einbettung der *virtuellen Objekte und Figuren* innerhalb der Spielwelten, die das virtualisierte Tätigkeitserleben als charakteristische Form des Unterhaltungserleben im Computerspiel ausmachen. Denn Spieler und ihre Spieler-Figuren sind innerhalb der virtuellen Spielwelten nur selten auf sich allein gestellt. Den Spielern und ihren nicht-physikalischen Repräsentanzen im Virtuellen steht eine Vielzahl an virtuellen Hilfsmitteln zur Verfügung: Fahrzeuge, Waffen, Werkzeuge, Spezialkräfte u.v.m. In den fiktionalsierten Welten digitaler Spiele verwirk-

1 Burke: „Psychology and Form“, S. 26.

2 Smith: „Player Character Concepts“, o.S.

lichen derartige Hilfsmittel dabei zweierlei: als Handlungsmittel dienen sie dem Spieler dazu, die auf den Bildschirmen mitgeteilten Spielherausforderungen zu meistern, als Bestandteile der fiktionalen Diegese unterstützen diese die simulative Kohärenz der dargestellten Spielwelt und generieren aufgrund ihrer potenziellen Vielfalt zugleich Handlungsvarianz. Insbesondere durch den Einsatz künstlicher Intelligenzen, (real)physikalischer Objektverhalten und Bewegungsdarstellungen lassen sich etwa Reaktionen auf die virtuellen Tätigkeiten des Spielers verwirklichen, die eine Form des Eigenlebens in der virtuellen Welt vermitteln. Eine virtuelle Welt, die dem Spieler nicht nur die Bewegung im Aktionsraum des Spiels, sondern vor allem auch die Interaktion mit virtuellen Objekten und Figuren ermöglicht.

Die szenische Konkretisierung sowie die narrative Rahmung von Computerspielen gestattet somit – freilich in Grenzen – die Überwindung des Regelbezugs des Spiels bzw. seiner Faktizität. Denn die Spielherausforderungen und Spielhandlungen erscheinen durch die Narrativierung nicht mehr ausschließlich einer expliziten Spielregel folgend, sondern vielmehr der einer alltagskompatiblen narrativen Logik der fiktionalen Spielwelt. Die virtuellen Tätigkeiten ergeben sich aus dem Handlungspotenzial der fiktionalen Objekte und Figuren: Autos lassen sich fahren, Flugzeuge können fliegen und mit Waffen lässt sich schießen. Figuren reden zu einem und geben Handlungsanweisungen, andere erscheinen hingegen als Gegner, deren Überwindung zum zentralen Handlungsmotiv des Spiels werden kann.

Insofern diese Objekte zugleich aber auch als Hilfsmittel zum Vollzug der Handlungsherausforderung funktionalisiert werden, übernehmen sie ludische Handlungsfunktionalitäten. Dies gilt insbesondere für die virtuellen Objekte wie Waffen, Fahrzeuge usw. sowie für die verschiedenen Handlungspotenziale der Spieler-Figur – von der Bewegung im virtuellen Raum bis zum Einsatz von Spezialkräften usw. Aber auch die so genannten Nicht-Spieler-Figuren markieren ludische Funktionsstellen: indem sie beispielsweise Funktionen des Tutorials bzw. der Regelvermittlung übernehmen und Handlungspotenziale virtueller Objekte sowie die Handlungsnotwendigkeiten der fiktionalen Welt vermitteln.

Nicht-Spieler-Figuren weisen zudem auch Strukturpotenziale auf. Die mit ansteigender Schwierigkeit in ihrer Überwindung eingesetzten gegnerischen Figuren etwa, generieren im Handlungsverlauf des Spiels Levelstrukturen<sup>3</sup>, die trotz ihres fiktionalen Gewands im Grunde genommen konventionellen ludischen Additions- und Kumulationslogiken entsprechen.

Die virtuellen Figuren und Objekte übernehmen also ludische wie narrative Funktionen. Sie erweitern, begrenzen und ermöglichen Handlungsoptionen des Spielers im Virtuellen ebenso wie sie rein narrativ-darstellende und ornamentale Funktionen verwirklichen. In diesem Sinne sind Computerspiele Formhybride, in denen sich ludische und narrative Formen derart verschalten, dass „interaktive

---

3 Auf diese Funktion von Nicht-Spieler-Figuren werde ich am Beispiel von *ICO* noch einmal detaillierter eingehen.

Lebensweltsimulatoren“<sup>4</sup> entstehen, in denen Spieler tätigkeits- und alltagsbezogene Erfahrungen machen können.

Im Folgenden möchte ich zunächst weitere und generelle Überlegungen zu den Funktionen narrativer Formen im Computerspiel anstellen, um dann im Anschluss am Beispiel des 2001 erschienenen japanischen Computerspiels *ICO* die skizzierte Verschaltung von ludischer und narrativer Funktionalität zu analysieren. Gerade der Einsatz der narrativierten Nicht-Spieler-Figur Yorda demonstriert dabei, inwiefern die Implementierung von Erzählformen bzw. die Narrativierung von Spielformen und -mittel nicht nur ludische Funktionen unterstützt, sondern rezeptive Effekte provoziert, die jenseits des Spielerfolgs liegen und maßgeblich die tätigkeitsbezogenen Erfahrungen in der Spielwelt prägen. Insofern soll es hier nicht nur um die *Angebotsseite* narrativer Formen im Computerspiel gehen, sondern auch um die *Psychologie der Formen*. Damit ist allerdings nicht die Psychologie der dargestellten Figuren gemeint, sondern vielmehr die der Spieler, die durch die verschiedenen Hybridformen konstituiert wird bzw. bereits in der Form angelegt ist. In diesem Sinne meint Form in Anlehnung an die Überlegungen des US-amerikanischen Rhetorikers Kenneth Burke hier „the *psychology of the audience*“.<sup>5</sup> Formen weisen eine Zweiseitigkeit auf, insofern sie sowohl im Material als auch im Rezipienten wirksam werden.

## NARRATIVE FORMEN IM COMPUTERSPIEL

Während das zentrale Dispositiv des Computerspiels, das vor allem auf einer ludisch-performativen Beziehungskonstellation zwischen Spieler-Eingabegerät-Ausgabegerät basiert, in den letzten Jahrzehnten seiner Entwicklung relativ stabil geblieben ist, hat sich die audiovisuelle Gestaltung der virtuellen Spielfiguren, Spielmittel, Spielfelder und Spielhandlungsvollzüge drastisch verändert. Hier sind es insbesondere die ästhetischen, inhaltlichen wie strukturellen Attraktionsformen massenmedialer Angebote, die das Computerspiel aufgenommen hat und die sich mit der ludisch-performativen Grundstruktur des Computerspiels derart verschaltet haben, dass neue genuine Hybridformen des Computerspiels entstanden sind.

Die narrativen Strategien im Computerspiel sind allerdings so alt wie die Gattung selbst. Bereits in Higinbothams *Tennis for Two* (1958) finden sich die Spielformen narrativ konkretisiert: auf einem Analogcomputer durch ein Oszilloskop visualisiert, lassen sich die Spielmittel in *Tennis for Two* – ein beweglicher Punkt, der sich auf einer horizontalen über einen waagerechten Strich bewegen kann, sowie zwei weiteren waagerechten Strichen, deren vertikale Bewegung von Spielern gesteuert werden kann – auch als *Ball*, *Netz* und *Schläger* beschreiben. Die konventionellen Formen des Spiels wie Spielfiguren, Spielmittel, Spielfelder, Spielziele und Spielzüge erscheinen im Computerspiel nur selten abstrakt, sondern fast

---

4 Klimmt: *Computerspiele als Handlung*, S. 99.

5 Burke: „*Psychology and Form*“, S. 21.

immer symbolisch-figurativ und narrativ kontextualisiert, nämlich als lebensnahe bzw. lebensweltlich-kompatible Helden, Objekte, Spielwelten, Konflikte und Handlungen.

Die wesentliche Schwierigkeit besteht somit vor allem darin, die Erzähl- und Spielformen im Computerspiel eindeutig voneinander zu isolieren. Denn narrative Formen, Muster und Strukturen lassen sich auf allen wesentlichen medialen Ebenen des Computerspiels lokalisieren. Auf der Ebene des Materials, ebenso wie auf der Ebene ihrer syntagmatischen Verknüpfung und ihrer ästhetischen Gestaltung: Spiel(er)figuren verwirklichen sich im Computerspiel etwa als Erzählfiguren mit eigenen Handlungsmotiven, die nicht selten an Figurenkonzeptionen aus Film, TV und Comic erinnern; die ästhetische Gestaltung orientiert sich zudem zunehmend an filmischen Darstellungs- und Kompositionsformen (Kamerafahrten, Verwendung non-diegetischer Musik usw.); und auf der Ebene der Spielstruktur und – Dramaturgie lässt sich beobachten, dass durch die Implementierung narrativer Sequenzen (etwa *cutscenes*<sup>6</sup> oder nicht-interaktive Introsequenzen), durch Formen der Figurencharakterisierung und durch Normativierung des Handlungsgeschehens (etwa Gut-Böse Konflikte) usw. die additive Kumulationslogik des Spiels zunehmend einer narrativen Dramaturgie weicht.

Eine der vielleicht wesentlichsten Funktionen narrativer Formen im Computerspiel besteht darin, *anormale Spiele* zu ermöglichen. Denn während konventionelle Spiele dazu tendieren, die spielerische Herausforderung und die regelbezogenen Spielvollzüge in einem stimmigen und prägnanten Gesamtgeschehen zu vereinen, ermöglicht das Computerspiel aufgrund seiner technologischen Basis, die *Hintereinanderschaltung verschiedener Spiele* bzw. verschiedener Spielherausforderungen, die damit zunächst auch die ludische Stimmigkeit untergräbt. Denn die Spielherausforderungen müssen sich untereinander unterscheiden, um den ludischen Reiz für den Spieler nicht zu verlieren; sie laufen sonst Gefahr, in eine Entwicklungssackgasse zu geraten. Dies gelingt etwa durch Unterscheidungen mit Blick auf Schwierigkeitsgrade, also durch eine *Levelisierung*. Diese additive Logik findet sich bereits auch in den frühen Arcade-Spielen, wie *Pac-Man* oder *Space Invaders*. Das Problem der Levelisierung besteht aber darin, kein eigentliches Spiel-Ende im Sinne eines ‚Durchspielens‘ zu ermöglichen – eher ist es so, dass es an einem bestimmten Punkt im Spiel zu Frustrationen auf Seiten des Spielers kommt.

Die Alternative zur Levelisierung durch Steigerung der Handlungserfordernisse besteht somit in der Hintereinander- und Parallelschaltung *verschiedener Herausforderungen* (etwa Strategie-, Geschicklichkeits- oder Kombinatorik-bezogene). Allerdings verliert das Spiel hierdurch wesentlich an Prägnanz. Denn ein Spiel wirkt umso prägnanter, je eindeutiger die Spielherausforderungen mitge-

---

6 Eine *cutscene* bezeichnet eine nicht-interaktive Filmsequenz in Computerspielen, die zu Tutorialzwecken, zur Forcierung der narrativen Progression, zur Informationsvermittlung, zur Normativierung des Spielgeschehens usw. funktionalisiert wird. Zur Form und Funktion der *cutscene* vgl. auch Sorg/Eichhorn: „Playwatch“.

teilt werden. Zwischen den verschiedenen, anormalen Spielen entstehen daher *Brüche*, die überbrückt werden müssen. Und genau diese Überbrückung können narrative Formen leisten.

Die Implementierung narrativer Formen verleiht den durch die Spielhandlung realisierten Spielsequenzen zusätzlich eine zweckhafte und eine auf ein Ziel ausgerichtete Ordnung, mit der sich die Spieler identifizieren können. Und so wird auch die *spielerische* Auflösung der Handlungsnotwendigkeiten zu einer *narrativen*. Nicht mehr die 100% oder das Erreichen des *top ten highscore*, sondern auch das Ende der Geschichte wird zum Handlungsziel und folglich auch zum Movers der Handlungsherausforderung.<sup>7</sup> Und so lassen sich ganz nebenbei bemerkt mit der Narrativierung spielerischer Handlungszusammenhänge gerade auch konventionelle Spielmuster immer neu ‚verpacken‘ – die Vielzahl an *ego shootern* macht dies deutlich. Denn obwohl die geschicklichkeits- und strategiebezogenen Handlungsherausforderungen von *ego shootern* meist identisch sind, stellen sich durch die Erzählformen und den damit generierten fiktionalen Welten immer neue Aktionspotenziale, Handlungsfelder und somit auch neue rezeptive Reize dar.<sup>8</sup> Matthias Mertens Vergleich zwischen *Breakout* von 1976 und *Space Invaders* von 1978 mag die gratifikatorischen Potenziale dieser Narrativierungsstrategien nochmals verdeutlichen:

Spieltechnisch gibt es nur wenig Unterschiede zwischen *Breakout* und *Space Invaders*. Durch die Einführung der Aliens wurde aber ein völlig anderes Spielgefühl erzeugt. Trotz aller technischen Spannung und der tollen Gefängnisstory [ein Gefangener muss versuchen, eine Mauer aus Ziegeln zu zerstören; JS] blieb *Breakout* ein sehr abstraktes Geschehen. Die Aliens in *Space Invaders* dagegen, so stilisiert und grobpixelig sie auch auftraten, waren intelligente Wesen mit einer eindeutigen Absicht, zielgerichtet, kühl kalkulierend, Verluste einplanend. Sie

- 
- 7 Eine prominente Schlussfigur bildet die finale *cutscene*, die das klassische *game over* ersetzt. Im Verbund mit der expositorischen Introsequenz und den anderen *cutscenes* als narrative Brücken bilden sie somit eine klassische narrativ-orientierte Dreiteilung von Einführung-Überleitung-Schluss. Mit dieser narrativen Struktur wird gewissermaßen auch das „Nach-dem-Spiel-ist-vor-dem-Spiel“-Prinzip konventioneller Spielzusammenhänge überwunden.
- 8 Diese ludische Gleichförmigkeit der Spiele hat Espen Aarseth zu Beginn der Narratologie-Ludologie Debatte als Kritik an der narratologischen Herangehensweise und als Votum für eine auf die ludischen Strukturen ausgerichteten Methodologie aufgegriffen: „From Crowther and Woods’ original Adventure via *Myst* and *Duke Nukem* to *Half-Life*, *Serious Sam*, *No One Lives Forever*, *Max Payne* and beyond, the gameplay stays more or less the same, the rules likewise, but the game-world [...] improves yearly (along with expanded development budgets). If not, the new games would never sell at all. [...] Take away the game-world, and what is left is literally the same game skeleton.“ (Aarseth: „Playing Research“, S. 4.)



marschierten vor, unerbittlich, und ließen keine Sekunde Verschnaufpause. Entweder man handelte, oder sie überrannten einen.<sup>9</sup>

Man kann sagen, dass die wesentliche Funktion narrativer Formen im Computerspiel vor allem in der ludisch-performativen wie narrativ-diegetischen *Plausibilisierung* der räumlichen und zeitlichen Strukturen, Handlungsziele und -erfordernisse, Handlungsmittel und insbesondere der Handlungsagenturen<sup>10</sup> besteht. Narrative Formen sorgen für die ästhetische Kontinuität und somit die simulative Stimmigkeit und Balance des Geschehens im Computerspiel und verwirklichen so plausible und affektiv wirksame Handlungszusammenhänge. Einher mit dieser narrativen Strategie der Kohärenzbildung geht gleichsam ein Prozess, der die ludischen Funktionalitäten als solche bzw. die Regelkonstituiertheit der Handlungsvollzüge im Computerspiel immer weiter in den Hintergrund treten lässt, so dass die virtualisierten Tätigkeiten weniger als regelgeleitete Spielzüge in narrativierten Settings, sondern zunehmend als lebensweltlich nachvollziehbare Handlungen innerhalb digitaler Lebenssimulationen erscheinen. Besonders deutlich zeigt sich dieser medienästhetische Trend in den so genannten *sandbox*-bzw. *paidia*-games<sup>11</sup>, etwa in *Grand Theft Auto 4*, wo die Handlungserfordernisse (zunächst) keinen expliziten und regelgeleiteten Spielzielen folgen, sondern sich aus einer lebensweltnahen Logik der simulierten Welt von *Liberty City* und seiner Bewohner ergeben, in der die Handlungspotenziale im Gegensatz zu anderen Genrevertretern fast grenzenlos scheinen.

In fast allen Genres des Computerspiels lassen sich jedoch narrative Strategien zur Plausibilisierung der virtuellen Tätigkeiten beobachten. Das Ziel dieser Strategien besteht zumeist darin, die ludischen Funktionsmerkmale der virtuellen Tätigkeiten und Spielwelten möglichst *unauffällig* zu gestalten, indem sie narrativ derart codiert werden, dass sie die diegetische und ästhetische Kontinuität nicht durchbrechen: Die ludischen Agonalitäten in *Grand Theft Auto 4* werden etwa als normativ-codierte Gut-Böse Konflikte verhandelt, die zudem die Spielhandlungen legitimieren und motivieren; anstelle der Aufnahme abstrakter *power ups* oder

9 Mertens/Meissner: *Wir waren Space Invaders*, S. 59.

10 Wesentliche strukturelle Funktionalitäten übernimmt in diesem Zusammenhang die Spieler-Figur. Denn erst die Spieler-Figur ermöglicht eine ludische Beziehungskonstellation zwischen Spieler und Computerspiel. Die Handlungsagentur wird hier in gewisser Weise gedoppelt: einerseits bleibt der Spieler Agent der Darstellungshandlung, andererseits ist auch die Spieler-Figur als nicht-physikalische Repräsentanz des Spielers im Virtuellen nicht nur Instrument, sondern insofern sie Handlungsrollen anbietet auch Agent. Zum Konzept der Spielerfigur vgl. auch Sorg: „Figurenkonzeptionen im Computerspiel“ sowie den Beitrag von Benjamin Beil in diesem Band.

11 Mit „Paidia“ bezeichnet Caillois im Gegensatz zum Regel-Spiel („Ludus“) das kindliche, freie Spiel, in dem die Handlungen keinen spezifischen Regeln oder Handlungserfordernissen folgen, noch ein Spielziel feststeht, an dem man das Gewinnen oder Verlieren eines Spiels bemessen könnte (vgl. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*). Paidia-Spiele sind somit „more open-ended“ (Frasca: „Simulation versus Narrative“, S. 230) als die regelbezogenen Vertreter, in denen die Spielziele klar feststehen.

*health packs*, kann der Spieler mit seiner Figur Niko Bellic virtuelle Hot Dogs und dergleichen zu sich nehmen; das Speichern des Spielstandes wiederum wird vollzogen, indem Niko Bellic ‚schlafen geht‘.<sup>12</sup> Die ludische Funktionalität dieser virtualisierten Tätigkeiten bleibt gleich, wird aber nicht mehr ausgestellt.

Der virtuelle Tod der Spieler-Figur in *Grand Theft Auto 4* allerdings ist wenig plausibel. Die gescheiterte Mission kann mit einem im Krankenhaus zu neuem Leben verholten Niko Bellic immer wieder angegangen werden. Wenngleich für die diegetische Plausibilität nicht die realweltlichen Kausalitäts- und Handlungszusammenhänge entscheidend sind, sondern die in der jeweiligen Fiktionskonvention der Spielwelt verwirklichten, gibt es freilich narrativ bessere oder schlechtere Lösungen. Narrativ plausibler lösen etwa *Assassin's Creed* oder *The Darkness* das Problem des *game over*.

Der *game over* ist insofern ein Problem, als dass das Spielende auch das Ende jeglicher Erzählung im Computerspiel markiert. Dabei realisiert der *game over* etwa in Form des virtuellen Todes eine essentielle ludische Funktion, da sich damit Limitierungen und Strafen und somit auch Feedbackschleifen verwirklichen lassen, die dem Spieler zeigen, ob er mit den Strategien, Geschicke und Kombinatoriken seiner Handlungen die jeweilige Spielherausforderung gemeistert hat oder nicht.<sup>13</sup> Insofern (Spieler-)Figuren gemäß den Fiktionskonventionen der jeweiligen Spielwelt also ‚sterben‘ können bedarf es narrativer Strategien, mit dem virtuellen Tod nicht zugleich auch die kausale Logik der Erzählung zu durchbrechen. In *The Darkness* wird dies dadurch gelöst, dass der Protagonist und Spieler-Figur Jackie Estacado – und mit dieser freilich auch der Spieler selbst – an einer Herausforderung zwar scheitern kann, aber die Figur innerhalb der Erzählung nicht sterben kann. Die Narration verhandelt die Figur als von der ‚Finsternis‘ besessen, einer Macht, die gleichsam über dem Tod steht.<sup>14</sup> *Assassin's Creed* löst das Problem durch die Etablierung verschiedener Fiktionalitätsebenen: Angesiedelt in einer näheren Zukunft, ist die Figur Desmond Miles in der Lage, in einem Laborverfahren mit Hilfe eines Geräts das Leben seines Vorfahren zu durchleben. Dieser Vorfahre ist die protagonistische Figur Altaïr, um die sich das Handlungsgeschehen vornehmlich dreht. Die Rahmenhandlung erlaubt es dabei, den *game over* durch den Wechsel der Fiktionsebenen narrativ aufzufangen: Altaïr kann zwar scheitern, aber nicht ‚sterben‘, denn die Figur Desmond Miles – und mit ihr der Spieler – kann immer wieder von neuem beginnen.

---

12 Eine andere Strategie, auf die ich hier nicht eingehen werde, besteht darin, auf Status-, Zielerfassungs- und ähnliche Anzeigen zu verzichten, um die diegetische Kontinuität und somit auch die *willing suspension of disbelief* gewissermaßen dadurch aufrecht zu erhalten, indem die fiktionale Phänomenologie durch diese Formen der Bildmarkierung nicht durchbrochen wird.

13 Der Einsatz eines *game over* markiert gleichsam ein Evaluationsakt, mit dem die Aktionen des Spielers vor dem Hintergrund des impliziten Regelapparats nicht nur bewertet, sondern eben sanktioniert werden können.

14 Vgl. hierzu auch den Beitrag von Benjamin Beil in diesem Band.

Die durch Implementierung von Erzählformen ermöglichten narrativen Strategien überwinden im Grunde genommen die für das Spiel konstitutive *Innen-Außen-Grenze* bzw. die zwischen Faktischem und Fiktivem.<sup>15</sup> Dies gilt für die konkreten Spielzüge und die Gestaltung der virtualisierten Spielfelder ebenso wie für die Strukturmerkmale des Spiels, ist im konventionellen Spiel doch „die Außenseite im Spiel ständig anwesend“<sup>16</sup>:

Die Fiktionalität des Spiels greift durch ihre regelhaft bedingte Grenze immer auch über sich ins Faktische aus. Sie ist auf eigentümliche Weise reflexiv. Spielregeln unterscheiden das spielkonforme Verhalten von einem Verhalten, das die Spielgrenze überschreitet. Darüber hinaus stellen Spielregeln oft Regeln für die Ahndung von Regelverstößen auf. Um solche Formen praktisch umsetzen zu können, müssen des Weiteren Regeln für die Unterbrechung des Spiels formuliert werden. Eine solche Form der Reflexivität kennt die Erzählung nicht.<sup>17</sup>

Diese Unterbrechungen des Spiels kennt wie bereits angedeutet freilich auch das Computerspiel – *restarts*, *game over*, Speicherpunkte, der Wechsel in die Konfigurationsmenüs, etc. verwirklichen nichts anderes als Spielunterbrechungen und verweisen zugleich auf die Innen-Außen-Grenze. Dies gilt gleichermaßen auch für die diversen Formen der Spielstands- und Fortschrittsanzeigen sowie anderer spielregelbezogener Anzeigen wie eingeblendete Energiebalken, Figuren- und Waffeneigenschaften, Zielerfassungen, Countdowns etc., die allesamt – ganz gleich ob sie narrativ eingebunden sind oder nicht – auf eine Regelkonstituiertheit bzw. auf ein Außen des Handlungszusammenhangs im Computerspiel hinweisen. Erzählformen gestatten es diese Spielformen – freilich in Grenzen – zu kaschieren und durch diese Form der Hybridisierung das *simulative Potenzial* des Computerspiels zu steigern, das sich gleichermaßen der ludisch-performativen wie narrativ-darstellenden und -repräsentationalen Formen verdankt. Aber erst in der Verschaltung beider Formen werden Computerspiele zu Lebensweltsimulatoren, deren affektive Reize eben nicht primär aus einem – wie Klimmt es nennt – *Selbstwirksamkeitserleben*<sup>18</sup> resultieren, das sich aus der fortlaufenden Wahrnehmung eigener direkt-kausaler Einflussnahmen ergibt, sondern aus der Möglichkeit, tätig-

15 Vgl. hierzu auch Venus: „Teamspirit“: „Die konträren Eigenschaften von Spiel und Erzählung haben alle etwas mit dem Verhältnis zwischen Faktischem und Fiktivem zu tun und verweisen dadurch auf einen prinzipiellen Unterschied zwischen Spiel und Erzählung. Während die Grenze zwischen Faktischem und Fiktivem im Spiel eine *bedingte Grenze* ist, die in der *Spielregel* bestimmt wird und *ausgehandelt werden kann*, konstituiert sich in der Erzählung eine *unbedingte Grenze* zwischen Faktischem und Fiktivem, die *para-ontologisch* im Sinne einer ‚willing suspension of disbelief‘ (Coleridge) bedingungslos anerkannt werden muss.“ (S. 305)

16 Ebd., S. 306.

17 Ebd., S. 306.

18 Vgl. Klimmt: Computerspiele als Handlung, S. 79.

keits- und alltagsbezogene Erfahrungen im Virtuellen zu machen. „For the first time in history“, so Frasca, „humanity has found in the computer the natural medium for modeling reality and fiction.“<sup>19</sup>

## DER VIRTUELLE PARTNER ALS NARRATIVE STRATEGIE

Ein Paar wirbelt über den Bildschirm, hangelt sich an Abgründen entlang, springt von Wand zu Wand. Ein Mann und eine Frau klettern an Säulen empor, laufen wie Spinnen an der Decke, reichen sich die Hand und klammern sich kurz aneinander, wenn sie Positionen wechseln. Im Sprung schleudern sie sich gegenseitig weiter. Es ist ein Tanz, der sich durch drei Dimensionen zieht. Ein Tanz, der die Schwerkraft vergessen lässt, zauberhaft, leicht, elegant.<sup>20</sup>

So die Rezension zum neuen Teil der *Prince of Persia*-Reihe, der mit einer Besonderheit aufwartet, die sich allerdings schon 2001 in *ICO* findet, von dem *Prince of Persia* ganz offensichtlich inspiriert wurde. Die Besonderheit liegt darin, dass sich der Spieler mit seiner Spieler-Figur nicht alleine in der virtuellen Spielwelt wieder findet, sondern eine Partnerin zur Seite gestellt wird, die gleichsam zweierlei Funktionen übernimmt. Zum einen entspricht sie der klassischen Nebenfigur in Erzählungen, einer Co-Agentin, die dem Helden zur Seite steht und auch als dramaturgisches Movens fungiert, zum anderen ist sie ludisches Werkzeug, mit denen der Spieler den Handlungsherausforderungen des Spiels begegnet.

Die Figur Elika ist in *Prince of Persia* vor allen Dingen aber Werkzeug und Sicherheitsnetz. Nur sie kann bestimmte Orte betreten, um diese, wie es die narrative Rahmenhandlung vorsieht, zu ‚heilen‘, indem sie Gras sprießen und Schmetterlinge fliegen lässt. Sie rettet den Prinzen bei Stürzen und schützt ihn bei Kämpfen.

Sie ist sein letzter Speicherstand und eine Erweiterung seiner Fähigkeiten. Elika hilft ihm über Abgründe, indem sie mit ihm springt und ihn weiterschleudert, sie setzt magische Attacken ein, um Gegner zu verwirren.<sup>21</sup>

---

19 Frasca: „Simulation versus Narrative“, S. 233.

20 Görig: „Prince of Persia“, S. 25.

21 Ebd.



Abb. 1: Der Prinz und Erika, *Prince of Persia*

Die Figur der Erika ermöglicht in *Prince of Persia* so nicht nur das Speichern u.ä. diegetisch einzubinden, sondern auch weitere Handlungspotenziale zu verwirklichen. Erika fungiert vor allem als ludisches *power up* und Handlungserweiterung der Spieler-Figur und realisiert so ludische Funktionalitäten, die zudem die diegetische Kohärenz maßgeblich unterstützen.

Die Figur Erika verwirklicht aber auch narrative Funktionen, etwa indem über sie ein Teil der Geschichte transportiert wird, die wiederum Spielhandlungen motiviert wie legitimiert. Eines allerdings will nicht so recht gelingen: und das sind die narrativ-emotiven *Effekte*, die das Spiel als Liebe zwischen dem Prinzen und Erika zu transportieren sucht. Anstelle einer virtuellen Bindung raubt die Figur „dem Spiel mit ihrer ewigen Hilfe die Spannung und versprüht nach einigen Stunden nur noch den Charme eines sprechenden Sicherheitsgurtes“.<sup>22</sup> Das Problem besteht vor allem darin, dass sich der Spieler nie Sorgen um die virtuelle Partnerin machen muss. Erika kann im Spiel nicht ‚sterben‘ bzw. ausscheiden. Sie steht dem Prinzen und dem Spieler stets zur Verfügung. Das unterscheidet *Prince of Persia* auch maßgeblich von *ICO*, in dem sich der Spieler um die Figur Yorda, die er an der Hand durch eine Burganlage führen muss, tatsächlich sorgen und beschützen muss.<sup>23</sup>

In *ICO* übernimmt der Spieler die Steuerung einer als kleiner gehörnter Junge dargestellten Figur namens Ico (vgl. Abb. 2). Ziel des Spiels ist es, die Figur Ico aus einem Labyrinth zu führen, das sich in der fiktionalen Spielwelt als eine Art mittelalterliche Burganlage konkretisiert findet. Gleich zu Beginn des Spiels wird dem Spieler eine weitere Figur zur Seite gestellt: eine als junges Mädchen dargestellte Figur namens Yorda. Mit dieser verwirklicht *ICO* neben der zentralen Spielherausforderung, das Labyrinth durch Lösen verschiedener raumcodierter Rätsel zu durchwandern, eine weitere Herausforderung: es gilt Yorda durch die

22 Luibl: „Prince of Persia“, o.S.

23 Die folgenden Ausführungen finden sich zu Teilen bereits in Sorg/Heidbrink: „Dazwischen“. Im Zusammenhang mit Überlegungen zu Maßverhältnissen des Medialen, habe ich gemeinsam mit Henriette Heidbrink am Beispiel von *ICO* die Potenziale einer auf der funktionslogischen Analyse medialer Formen fokussierten Beschreibung medialer Sachverhalte demonstriert.

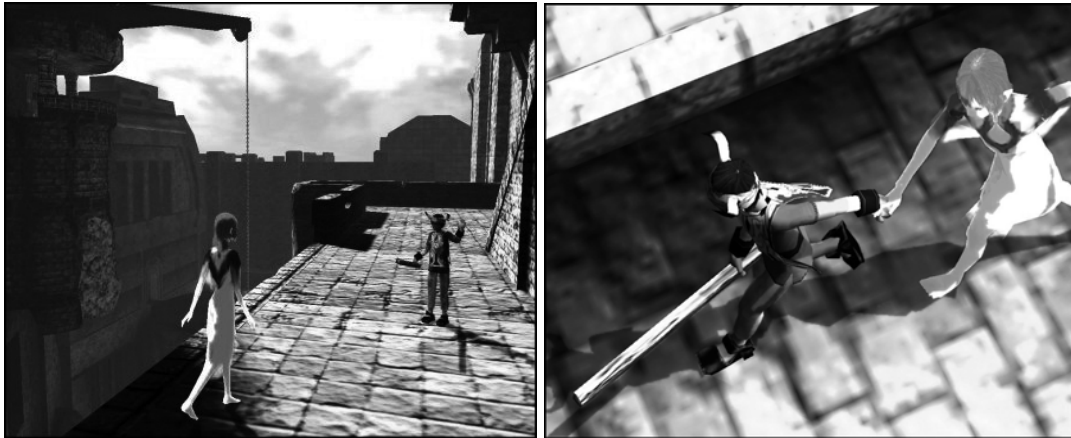


Abb. 2: Yorda und Ico, ICO

Spielwelt mitzuführen und sie zudem vor Gegnern zu beschützen.<sup>24</sup> Mit der Figur Yorda verwirklicht *ICO* gewissermaßen eine Form des *Handicaps*, also einer bewussten und ludisch eingebetteten und erfolgshemmenden Limitierung von Handlungen<sup>25</sup>, die durch ihre spielerisch-narrative Verschaltung allerdings nicht nur dramaturgische Funktionen für die Progression des Erzählzusammenhangs übernimmt, sondern gleichsam ludische Funktionen, in dem sich für den Spieler neue attraktive Herausforderungen ergeben.

Im Computerspiel finden sich zahlreiche Varianten der Handicapform, die dort insbesondere dazu dienen, Levelstrukturen zu konstruieren, um so eine spieldramaturgische Steigerungslogik zu realisieren: So können Spielvollzüge durch neue Hindernisse, neue Spielfeldlogiken und stärkere Gegner schlicht erschwert und in eine qualitative Abfolge gestellt werden. Handicapformen dienen fast immer dazu, die Schwierigkeitsstufen erforderlicher Spielhandlungen und

24 Die spielerischen Herausforderungen finden sich dabei narrativ durch eine konventionelle Abenteuerhandlung gerahmt: Der zum Opfer in eine verlassene Burg gebrachte Ico befreit sich und später auch Yorda aus ihren Verließen, um dann gemeinsam aus der Burganlage zu fliehen, die von einer magischen Königin beschützt wird. Erschwert wird ihre Flucht durch verschiedene Fallen und Rätsel, die die Burg immer wieder offenbart sowie durch von der Königin ausgesandte Schattenwesen, die Yorda in ihre Gewalt zu bringen versuchen. *ICO* firmiert als so genanntes *action adventure*, das sich vor allem dadurch auszeichnet, dass die narrative Gesamthandlung eine wichtige Rolle spielt, da die Spielhandlungen durch die Kopplung an die narrative Progression weitgehend linear verlaufen. Dieses Genre zeichnet sich insbesondere auch durch einen explorativen Spielmodus aus: Es geht darum, Räume auf entscheidende Hinweise hin zu erkunden, um die Spiel- und gleichsam die Erzählhandlung voranzutreiben. Im Vergleich von Computerspielen mit Reiseberichten (*travelogues*) bemerken Fuller und Jenkins treffend: „Trips to Oz or Narnia or through the looking glass, adventures in Middle Earth, or quests for the Grail all seem to center as much on the movements of characters through space as on the larger plot goals that motivate and give shape to those movements.“ (Fuller/Jenkins: „Nintendo and New World Travel Writing“, S. 65.)

25 Beim Handicap handelt es sich gewissermaßen um eine Form des Hindernisses.

-eingaben<sup>26</sup> während des Spielverlaufs anzupassen oder zu erhöhen, um die Spielherausforderung attraktiv zu halten.

Während in vielen Computerspielen jeder Anstieg der Schwierigkeit bzw. jeder Levelübergang gleichsam einen Bruch der narrativen und ästhetischen Plausibilität realisiert – beispielsweise indem man beim virtuellen Durchlaufen von Räumen mit seiner Figur auf immer neue und stärkere Gegner trifft, ohne dass dies in irgendeiner Weise narrativ motiviert wäre<sup>27</sup> – zeigt sich in *ICO* die Handicapform verdeckt: Sobald man in *ICO* die spielerische Herausforderung gemeistert hat, Yorda aus ihrem Käfig zu befreien, setzt eine Cutscene ein, die das *dramaturgische boy meets girl*-Schema in einer Art Hänsel-und-Gretel-Variante aufruft<sup>28</sup>: Zwei Kinder in einem Kerker – was liegt da näher als gemeinsam zu fliehen.

Das Interessante an *ICO* ist allerdings, dass mit der Figur Yorda eine Handicap-Funktion realisiert wird, die einen entscheidenden Beitrag zu den rezeptiven Effekten des Spiels leistet. Das Handicap wird also auf der Darstellungsebene als identifizierbare Figur verwirklicht, die aber nur selten Agent- bzw. Subjektfunktionen übernimmt – z.B. indem sie Hinweise auf Lösung von Rätseln gibt. Stattdessen stellt sie ein hinderliches aber notwendiges Mitbringsel dar, das zu weiten Teilen die Spielvollzüge erschwert, gleichsam aber erst Levelübergänge ermöglicht. Denn nur mit Yorda an der Hand, lassen sich einige Räume im Spiel überwinden. Yorda ist also Elixier und Handicap zugleich.

So erzeugt das Spiel *ICO* anhand der Handicap-Figur Yorda zunächst einen Anstieg der Spielschwierigkeit. Yorda zieht immer mehr Schattenwesen an, vor denen sie der Spieler bzw. Ico retten muss (Abb. 3). Und immer öfter muss man Yorda zurücklassen, um in weiter entfernten Räumen unter Zeitdruck Rätsel zu

---

26 Dies gilt durchaus für alle Formen zeitkritischer, entscheidungskritischer und konfigurationskritischer Spielherausforderungen. Vgl. zu den verschiedenen Handlungsdimensionen auch Pias: Computer Spiel Welten: „Zeitkritisch ist die Interaktion im Gegenwärtigen von Actionspielen: Sie fordern Aufmerksamkeit bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten aus einem Repertoire normierter Handlungen. Entscheidungskritisch ist die Navigation durch ein Zuhandenes in Adventurespielen: Sie fordern optimale Urteile beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms. Konfigurationskritisch ist die Organisation eines Möglichen in Strategiespielen: Sie fordern Geduld bei der optimalen Regulierung voneinander abhängiger Werte.“ (S. 4)

27 In fast jedem *action adventure* findet sich diese Form der Leveldramaturgie. Dies stellt allerdings kein Problem dar, da narrative Formen ebenso wie Rahmenhandlungen im Computerspiel vor allem hinsichtlich ihrer ludischen Funktionalität entscheidend sind. Ästhetische und narrative Diskontinuitäten bilden gleichsam feste Bestandteile des Computerspiels: Speicherpunkte, *game overs*, Menüs, Statusmarker, Bild-in-Bild-Informationen, Geo-Karten etc., die hinsichtlich der narrativen Plausibilität oder fiktionalen Phänomenologie durchgehend Brüche realisieren, markieren wesentliche Formen des Computerspieldispositivs.

28 Yorda wendet sich direkt an Ico, sie spricht auch mit ihm – es handelt sich jedoch um asiatische Schrift-Zeichen, die im Gegensatz zu Icos Sprachbeiträgen nicht ins Deutsche übersetzt werden; auch bleibt unsicher, ob Yorda versteht, was Ico sagt.

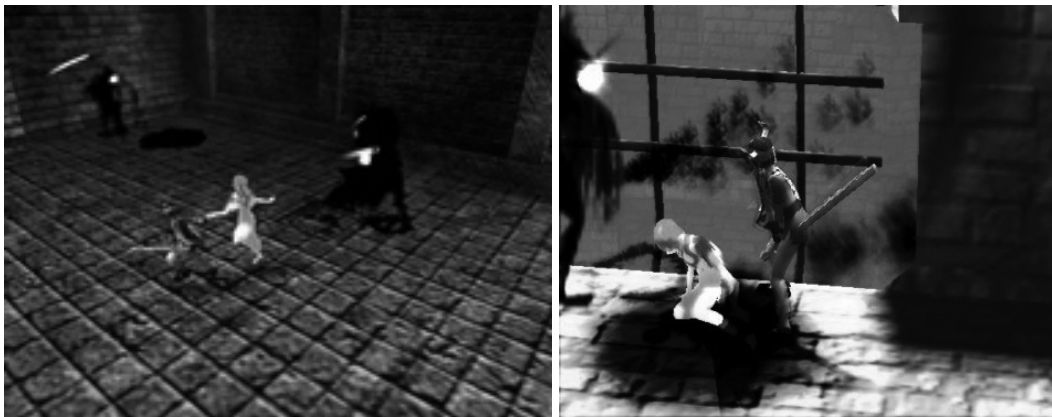


Abb. 3: Yorda und die Schattenwesen, *ICO*.

lösen, nur um sie rechtzeitig wieder einzusammeln, damit sie den Schattenwesen nicht zum Opfer fällt. Hier zeigt sich ein zentrales Strukturmerkmal des Handicaps: Es gehört – anders als die gegnerischen Evil-Forces – zum protagonistischen Prinzip dazu und ist an den Helden bzw. an die Spieler-Figur gebunden. Ico und Yorda mögen als zwei figurale Entitäten erscheinen, letztlich gehören sie spiellosgisch betrachtet zu einer Handlungsdimension.

In der Handicap-Form fallen nicht nur Oberfläche und Strukturpotenzial zusammen, sondern die Angebotsseite, also das Dargestellte, verweist auch stets auf potenzielle rezep tive Anschlüsse und damit auf eine Psychologie der Form. Die dominanten Formen eines Medienangebots stimulieren insbesondere über ihr strukturbildendes Potenzial auch psychische Reaktionen des Publikums oder der Spieler, indem sie Erwartungen erzeugen und selbige befriedigen oder frustrieren. Kenneth Burke bemerkt in seinem 1931 veröffentlichten Aufsatz „Psychology and Form“: „[F]orm is the creation of an appetite in the mind of the auditor, and the adequate satisfying of that appetite.“<sup>29</sup> Das ist vor allem der Fall, wenn eine tendenzielle Deckung der struktur-logischen Implikation einer Form und der originären Struktur des Medienangebots vorliegt, in das eine spezifische Form integriert wird. Folglich gelingt die konsequente Integration des Handicaps in *ICO* so überzeugend, weil im *boy meets girl*-plus-Flucht-Plot die Hindernisse von Anfang an narrativ motiviert sind, so dass mit dem Handicap Yorda die ludische Valenz adäquat reguliert werden kann.

Und genau dieses Ineinandergreifen der ludischen und narrativen Anteile der Handicap-Form in *ICO* stimuliert zugleich rezep tive Konsequenzen, die jenseits des genuinen Spielerfolgs liegen. So wird rezep tionsseitig eine enge Bindung des Spielers an Yorda erreicht, die vor allem auch dadurch unterstützt wird, dass Yorda eben nicht nur Handicap ist, sondern gleichsam die weibliche Akteurin des Romance-Plots und ein entscheidendes Werkzeug des Spiels. Diese Bindung des Spielers über seine Spieler-Figur an die Figur Yorda hat ohne Zweifel auch emotive Valenz: An einem Punkt des Spiels, am Tor und der Brücke zur Freiheit, stürzt

29 Burke: „Psychology and Form“, S. 21



JÜRGEN SORG

Ico ab und lässt Yorda zurück. Ab hier ist nicht mehr die Flucht Ziel des Spiels und Dramas, sondern die Rettung Yordas.

All of a sudden the adventure has taken on a new attitude. We thought freedom was the aim of this quest. But if that is true the boy is not helping himself by running back into the prison. Now we realize escape is not the object of the game. There has all along been another, less apparent object which commands greater priority. That object is the bond between the two children.<sup>30</sup>

Und so werden nicht nur die weiteren Spielhandlungen narrativ motiviert, sondern gleichsam auch emotiv stimuliert:

What [the game; JS] really appeals to is our desire to get back to a friend – the desire to banish the horrible solitude which her absence has imposed upon us.<sup>31</sup>

Aus der Eigenart der Handicapform resultiert also zuerst einmal ein erhöhter spielerischer Aufwand; wird der Spieler diesem langfristig gerecht, verleiht das Investment dem Handicap allerdings auch einen erhöhten affektiven Wert. Die stete Anstrengung bewirkt so eine intensivierete Bindung:

This satisfaction [...] at times involves a temporary set of frustrations, but in the end these frustrations prove to be simply a more involved kind of satisfaction, and furthermore serve to make the satisfaction of fulfillment more intense.<sup>32</sup>

## ZUR PSYCHOLOGIE DER FORM

Die Narrativierung von Spielformen im Computerspiel leistet also viel mehr als die diegetische Einbindung und Plausibilisierung ludischer Momente. Sie gestatten dem Spieler simulierte und lebensweltkompatible Tätigkeiten auszuführen und zugleich alltagsbezogene Erfahrungen im Virtuellen zu machen. Virtuelle Partner stellen dabei eine spezifische narrative Strategie dar, ludische Funktionalitäten derart zu realisieren, dass die diegetische Kontinuität gewahrt bleibt und zugleich emotive Effekte provoziert werden, die nicht nur die Handlungen selbst motivieren, sondern das Handlungserleben im Spiel zu einer besonderen Form der Unterhaltung machen.

Das simulative Potenzial des Computerspiels bietet dem Spieler einen virtuellen Tätigkeits- und Erfahrungsraum, der in dieser Form in keinem anderen Me-

---

30 Eliot: „Talking ICO“, o.S.

31 Eliot: „Talking ICO“, o.S.

32 Burke: „Psychology and Form“, S. 21.

dium zu finden ist. Das Computerspiel „provides a different – not necessarily better – environment for expressing the way we see the world“.<sup>33</sup> Frasca hat hier zwar vornehmlich den Game Designer als *auteur* bzw. „simauthor“<sup>34</sup> im Blick, betont aber zugleich die rezeptiven Modi, die durch die Hybridformen im Computerspiel instantiiert werden. Und in der Tat lassen sich durch den spezifischen Einsatz narrativer Formen „appetites“ wecken, die wie Burke schreibt von Seiten des Angebots geweckt, erfüllt und negiert werden können, woraus sich der spezifische Reiz des Computerspiels ergibt, indem Handlungserfordernisse etabliert werden, an deren Vollzüge Spieler scheitern können, um sie zuletzt dann doch noch zu bestehen und die „appetites“ zu befriedigen.

Die Psychologie der Form und zugleich der Rezipienten basiert für Burke nicht auf dem Informationsgehalt medialer Angebote, dessen Reiz sich wiederum vor allem der Innovation und Unbekanntheit verdankt und somit beim ersten Auftauchen bereits verbraucht sind, sondern vielmehr einer Eloquenz bzw. einer „formal excellence“ ihrer formästhetischen Gestaltung.<sup>35</sup> Auf das Computerspiel angewendet heißt dies, dass Computerspiele ihre ausgestellten Tätigkeiten zwar zunächst auch innovativ gestalten können, für den Spieler aber stets verständlich sein müssen, um ausführbar zu bleiben. Der Innovationsgehalt der Information ist somit notwendig beschränkt; vielmehr geht es im Computerspiel dann um die eloquente Gestaltung der angebotenen Handlungsrollen und Tätigkeiten. Insofern Frasca zufolge Simulationen ohnehin eine Form der Zukunft darstellen – „it does not deal with what happenend or is happening, but with what may happen“<sup>36</sup> – besteht ein wesentlicher Reiz vor allem in der *Intensität* der Befriedigung der durch die dargebotenen Tätigkeiten und Handlungsrollen geweckten immersiv-performativen Bedürfnisse. Und diese lassen sich durch narrative Formen zusätzlich provozieren, frustrieren und befriedigen, so dass die Tätigkeiten im Computerspiel *eigene* rezeptive Qualitäten ausbilden und eben nicht nur Alltagserfahrungen repräsentieren: „[It] would be a great mistake to see art merely as a weak representation of some actual experience.“<sup>37</sup>

Was Burke mit der Psychologie der Form im Sinn hat ist die Idee einer ästhetischen Wahrheit, die durch die Psychologie der Form impliziert wird. Ohne hier näher ins Detail gehen zu wollen, besteht das Interessante an Burkes Idee vor allem darin, dass er Psychologie *und* Angebotsseite der Form zusammen denkt. Angebotsseite und Rezeptionsseite markieren gewissermaßen also zwei Seiten der selben Medaille. Die Prägnanz der Form, die Tatsache, dass es sich bei einer Form überhaupt um eine Form handelt, und nicht um eine beliebige Formbehauptung,

---

33 Frasca: „Simulation versus Narrative“, S. 233.

34 Ebd., S. 227.

35 Burke: „Psychology and Form“, S. 27. „We cannot take a recurrent pleasure in the new (in information) but we can in the natural (in form).“ (S. 25).

36 Frasca: „Simulation versus Narrative“, S. 233.

37 Ebd., S. 30.

teilt sich somit auch erst in der Bewusstseinstatsache eines rezeptiven, gefühlsmäßigen Effekts mit. Für Burke besteht zwischen der Psychologie des Rezipienten und der materialen Form ein Kontinuum, in dem diskrete Unterschiede wie etwa der zwischen Quantität und Qualität und dessen Umschlag als weiche Unterschiede gedacht werden. Mit Burke lässt sich so gleichsam die Paradoxie zwischen den Grenzen von Innen und Außen überwinden. Für die Analyse des Formgeschehens gegenwärtiger Computerspiele verspricht dies ein besonders gangbarer Ausgangspunkt zu sein.

#### LITERATURVERZEICHNIS

- Aarseth, Espen: „Playing Research: Methodological approaches to game analysis, conference paper“, <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>, 17.02.2009.
- Burke, Kenneth: „Psychology and form“, in: ders: *Perspectives by Incongruity*, Bloomington 1964 [1924], S. 20-33.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen*, Stuttgart 1960.
- Eliot, Peter: „Talking ICO: An Annotation“, [http://www.rose-tainted.net/ico/essays/petereliot\\_annotation.html](http://www.rose-tainted.net/ico/essays/petereliot_annotation.html), 17.02.2009.
- Frasca, Gonzalo: „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“, in: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*, New York/London 2003, S. 221 – 235.
- Fuller, Mary/Jenkins, Henry: „Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue“, in: Jones, Steven G. (Hrsg.): *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks 1995, S. 57-72.
- Görig, Carsten: „Prince of Persia. Rezension“, in: GEE, 42, Januar 2009, S. 24-28.
- Klimmt, Christoph: *Computerspiele als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*, 2004.
- Luibl, Jörg: „Prince of Persia. Rezension“, in: 4Players.de – Das Spielmagazin, [http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/11448/61263/0/Prince\\_of\\_Persia.html](http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/11448/61263/0/Prince_of_Persia.html), 17.02.2009.
- Mertens, Mathias/Meißner, Tobias O.: *Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen*, Frankfurt a. M. 2002.
- Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*, Weimar 2004 (Diss.), <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/>, 17.02.2009.
- Smith, Harvey: „Player Character Concepts“, in: Gamasutra, *The Art & Business of Making Games*, [http://www.gamasutra.com/features/19991108/smith\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/19991108/smith_01.htm), 17.02.2009.
- Sorg, Jürgen/Heidbrink, Henriette: „Dazwischen. Zur Mesodimension der Medien“, in: Köster, Ingo/Schubert, Kai: *Medien in Raum und Zeit. Maßverhältnisse des Medialen*, Bielefeld 2009, S. 81-101.

Sorg, Jürgen: „Figurenkonzeptionen im Computerspiel“, in: Heidbrink, Henriette/Leschke, Rainer: Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien, Bielefeld 2009 (in Vorbereitung).

Sorg, Jürgen/Eichhorn, Stefan: „Playwatch – Mapping Cutscenes“, in: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Fragment und Schnippsel, hrsg. v. Schröter, Jens/Schwering, Gregor, 5, 1/2 (2005), S. 225-240.

Venus, Jochen: „Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur“, in: ders./Leschke, Rainer: Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld 2007, S. 299-327.

## SPIELE

Assassin's Creed (Ubisoft 2007).

Grand Theft Auto 4 (Rockstar 2008).

ICO (Team ICO 2001).

Prince of Persia (Ubisoft 2008).

The Darkness (Starbreeze 2007).



# VERFOLGUNGSJAGD UND SUCHE IN FILM UND COMPUTERSPIEL

Zur Intermedialität der Standardsituationen

VON THOMAS KLEIN

## I. DIE STANDARDSITUATION IN FILM UND COMPUTERSPIEL

Das Medium Film hat eine Ausdifferenzierung von Standardsituationen zur Strukturierung der Handlung herausgebildet. Das Genrekino als die wesentliche Form des industrialisierten und damit auf einen Publikumsgeschmack ausgerichteten Kinos hat Standardsituationen dramaturgisch inventarisiert. Sie schaffen eine Struktur von Wiederholung und Variation, welche der Erwartungshaltung des Zuschauers entspricht. „Das Publikum erkennt die Situation wieder und kann kennerhaft auf die spezifische Nuance reagieren.“<sup>1</sup> Die Standardsituation ist insofern ein wesentliches Strukturelement im Austauschprozess zwischen medialem Produkt und Rezipient. Indem der Zuschauer mit einer konkreten generisch bedingten Erwartungshaltung ins Kino geht (oder die DVD einlegt), erhebt er auch einen Anspruch darauf, dass entsprechende Standardsituationen in bis dahin, wenn auch nur im Detail, audio-visuell noch nicht präsentierten Formen realisiert werden.

Standardsituationen können typisch für bestimmte Genres sein. Das Duell figuriert im Western und im Abenteuerfilm, der Mord im Kriminalfilm und das Melodram kommt kaum ohne Abschied und Wiedersehen aus. Geht man allerdings von einer dynamischen Entwicklung von Genres aus, dann sind die Relationen zwischen Genre und Standardsituation auch Modifikationen unterworfen. Standardsituationen können dann in Genres Anwendung finden, die ihnen bis dahin verschlossen blieben. Die Entwicklung des Genrekinos hin zu Hybridformen hat die Möglichkeit des universellen Einsatzes von Standardsituationen begünstigt.

Im Kleinen schaffen Standardsituationen oft eine Struktur, die sich im Großen auf den gesamten Plot ausdehnen kann. Ein Film kann ausschließlich oder zum großen Teil von einem Familienfest handeln (*Festen*), von einer Suche (*The Searchers*) oder von Duellen (*The Duelists*). Entsprechenden Annäherungen zwischen der Erzählzeit und der erzählten Zeit sowie der Begrenzung des Handlungsraums scheinen kaum Schranken gesetzt. So kann etwa auch eine erste Begegnung zum singulären Plot-Element eines Films avancieren (*Before Sunrise*). Derartige Erzählexperimente können im Autorenfilm, wo der Gebrauch von Standardsituationen ohnehin auf ein Minimum beschränkt wird, so weit ausdifferenziert werden, dass eine Suche nur an der Oberfläche die Dramaturgie lenkt, darunter in der Tiefenstruktur hingegen gesellschaftliche Diskurse der Moderne verhandelt werden, wie dies Michelangelo Antonioni in *L'Avventura* praktiziert hat. Amerikanische Filme-

---

1 Koebner: „Dramaturgie“, S. 157.

macher im Kontext des New Hollywood wie Robert Altman haben wiederum zur gezielten Dekonstruktion des Genreskinos Standardsituationen so inszeniert, dass die mythischen Implikationen unterlaufen wurden. So findet sich am Ende seines Western *McCabe und Mrs. Miller* ein *shoot out*, in dessen Verlauf der zuvor schon weniger als Westerner denn vielmehr als Geschäftsmann inszenierte Protagonist sich aufgrund seiner mangelnden Kenntnisse im Gebrauch von Waffen und seiner prinzipiellen Einstellung, Konflikte nicht mittels Gewalt zu lösen, meist passiv und von Angst getrieben zur Wehr setzt. Ihm gelingt es zwar, die Feinde zu töten, er stirbt aber am Ende, selbst von einer Kugel getroffen und von den Einwohnern des Ortes unbeachtet, einsam im tiefen Schnee.

Die Filmgeschichte hat gezeigt und die Filmtheorie hat dies aufgegriffen, dass bestimmte Standardsituationen der Form des Mediums Film in besonderer Weise entsprechen. In seiner Theorie des Films führte Siegfried Kracauer 1960 unter spezifisch filmischen Bewegungen die Verfolgungsjagd als „filmisches Objekt par excellence“ auf, weil „nur die Kamera sie wiederzugeben vermag“.<sup>2</sup> Gilles Deleuze konstruierte später aus der Dominanz der Bewegung eine seiner beiden großen Kategorien des filmischen Bildes (die zweite ist, wie wir wissen, das Zeit-Bild). Deleuze kommt in diesem Zusammenhang zur Darstellung der großen Form des Aktionsbildes auf das Duell zu sprechen<sup>3</sup>, doch scheint mir die Verfolgungsjagd hier von merklich größerer Relevanz zu sein. Schon im Stummfilm, etwa bei Chaplin und Keaton, war die Verfolgungsjagd ein konstitutives Strukturelement. Im Western und im Kriminalfilm avancierten Pferd und Kutsche sowie das Automobil zu den je spezifischen Fortbewegungsmitteln. Im Zuge der Herausbildung des Actionkinos in den 1960er Jahren, wurden die Strukturelemente der Verfolgungsjagd in enger Verbindung mit der Topographie und den Environments amerikanischer Großstädte entworfen. Filme wie *Bullitt*, *The French Connection* und *The Driver* stehen paradigmatisch für diese Entwicklung.

Als dem Bewegungsbild in besonderer Weise entsprechender *master plot* kann auch die Suche bezeichnet werden. Im Abenteuerfilm fungiert die Schatzsuche, im Kriminalfilm die Suche nach dem Täter als Konstitutiv der Narration. David Bordwell spricht in diesem Zusammenhang von der „investigation“.<sup>4</sup> Deren Affinität zur Suche liegt auf der Hand. Die Investigation kann als genrespezifische, an einem konkreten Handlungstypus sich orientierende Form der Suche bezeichnet werden. Die Suche nach einem Gegenstand, nach einer Person oder nach einer Information ist wiederum prinzipiell in jedem Genre realisierbar. Die Reise des Helden, die von Christopher Vogler im Sinne eines *master narrative* des populären Films propagiert wird, setzt sich aus einer ganzen Reihe von Such-Episoden zusammen, deren Zusammenwirken auch als *Quest-Narration* bezeichnet werden kann. Such-Episoden weisen nicht selten die Struktur des Rätsels auf. In der *Lord*

---

2 Kracauer: Theorie des Films, S. 72.

3 Vgl. Deleuze: Das Bewegungsbild, S. 194.

4 Bordwell: Narration in the Fiction Film, S. 64.

of the Rings-Trilogie und insbesondere in den *Harry Potter*-Filmen ist die Suche der Protagonisten nach Informationen in Büchern, in der Interaktion mit anderen Personen und Wesen von entscheidender Bedeutung. Sowohl die *Harry Potter*-Filme wie auch die Romane von J. K. Rowling nutzen die Attraktivität des Rätselratens für die Erzählung und die parasoziale Interaktion mit dem Zuschauer. Zuschauer und Leser können nahezu am Prozess des Erzählens teilhaben. Die Affinität dieses Erzählkonzepts der Quest zum Computerspiel liegt auf der Hand, wo der Partizipation ein konstitutives Moment zukommt.

Seit Bestehen der Game Studies ist bedingt durch die Verstärkung narrativer Strukturen in Computerspielen die Nähe zum Film betont worden.<sup>5</sup> Der Standardsituation kommt in diesem Kontext eine wichtige Rolle zu. Im Rahmen der Level- respektive Missions-Dramaturgie entwerfen viele Computerspielgenres gerade jene Reihung unterschiedlicher Standardsituationen, die Thomas Koebner auch als ein Prinzip der filmischen Handlungssukzession ausmacht.<sup>6</sup> In Computerspielen finden bevorzugt bewegungsintensive Standardsituationen Eingang (Verfolgungsjagd, Suche, Zweikampf, Schlacht, Rennen). Bewegungsintensive Standardsituationen garantieren und forcieren die immersive Wirkung des Spiels. Eine erste Differenz zwischen der filmischen und der Standardsituation im Computerspiel wird dadurch markiert, dass sie im Film zwar wiederholt rezipiert und variabel wahrgenommen werden kann, sich dabei deren Ablauf jedoch nie ändert. Im Computerspiel muss der Spieler die Standardsituation so oft wiederholen, bis er die damit gekoppelte Mission erfüllt hat, oder er kann sie aufgrund der entweder automatischen oder vom Spieler durchzuführenden Abspeicherung des Spielstandes vielfach wiederholen. Im Unterschied zum Film wird sie, wenn auch nur im Detail, stets einen anderen Ablauf aufweisen. Zudem wird sie oft durch mit zunehmender Häufigkeit der Wiederholung handlungsärmer werdenden Spielabläufen eingeleitet, die meist derart programmiert sind, dass sie nicht elliptisch übersprungen werden können. Im Film findet sich ebenfalls in Form einer Exposition zu einer Szene eine Hinführung zur Standardsituation, an der der Kinzuschauer nicht vorbei kommt. Die Speichermedien Video und DVD haben indes die Ausparung dieser Elemente einer Szene und das wiederholte präzisierte Anschauen von Standardsituationen ermöglicht.

Die Verwandtschaft zwischen Film und Videospiel zeigt sich nicht zuletzt in dem Stellenwert, der der Verfolgungsjagd und der Suche in beiden Medien zukommt. Die Affinität von Verfolgungsjagd und Rennen, die bei Kracauer anklingt<sup>7</sup>,

---

5 Jay David Bolter und Richard Grusin wiesen bereits 1999 daraufhin, dass sich viele Spiele als interaktive Filme beschreiben lassen. Vgl. Bolter/Grusin: Remediation, S. 94f.

6 Vgl. Koebner: „Dramaturgie“, S. 157. Thomas Koebner ist der wichtigste deutschsprachige Befürworter einer an Standardsituationen sich orientierenden Film-Narratologie. Vgl. dazu vor allem Koebner: „Von Caligari führt kein Weg zu Hitler“, S. 35-38; Koebner: Filmbilder – Sinnbilder, S. 175-201 sowie S. 202-235.

7 Kracauer vergleicht die *last second rescue* bei Griffith mit dem Rennen, ein Wettrennen um die Zeit. Vgl. Kracauer: Theorie des Films, S. 72.



wird im Videospiel evident. Ein wichtiges Genre des Videospieles ist das Rennspiel. Jedem Rennen ist eine Verfolgungsjagd und jeder Verfolgungsjagd ein Wettrennen inhärent. Die Differenz findet sich im eigentlichen Ziel: Im Rennen geht es um das Überholen, in der Verfolgungsjagd um das Einholen. Die Suche ist ein zentrales Ablaufschema von Adventure-Spielen und in Form der Quest konstitutiv für Rollenspiele. Um im Spiel vorwärts zu kommen, müssen etwa Gegenstände, geheime Zugänge oder Personen gefunden werden. Damit geht auch die für Spiele so wichtige Exploration von Räumen einher. In 3D-Rollenspielen wie *Neverwinter Nights* besteht die Motivation den Raum zu erkunden darin, Orte und Personen zu finden, um von diesen Informationen zu erhalten, die das Weiterspielen und damit die Exploration des Raumes überhaupt erst ermöglichen. „Bewegen und Explorieren, also das Aneignen von Raum“,<sup>8</sup> hat Rolf F. Nohr als eine anthropologische Konstante von Spielen ausgemacht. Auch James Newman betont diesen Aspekt des Spielens: „It is useful [...] in stressing the exploratory, investigative nature of videogame play.“<sup>9</sup> Teil dieser Konstante scheint mir die Lust am Suchen zu sein, die sich in allen Bereichen der Spielkultur findet. So besteht etwa auch das alte Versteckspielen zu gleichen Teilen aus Verstecken und Suchen. Auch das für Computerspiele wichtige Lösen von Rätseln und Puzzles, auf dessen Relevanz für das Gameplay James Newman hingewiesen hat<sup>10</sup>, kann diesem Kontext der Suche zugerechnet werden.

Vergleichbar mit der Entwicklung von Filmgenres haben sich auch im Videospiel Hybridstrukturen herausgebildet. Wesentlichen Anteil daran hatte die technische Weiterentwicklung der Prozessoren. Die *Grand Theft Auto*-Serie zeichnet sich etwa durch die innovative Kopplung von *adventure*-, *shooter*- und Rennspiel-Prinzipien aus, in denen Verfolgungsjagden und Suchaufgaben wichtige Strukturelemente bilden. Deshalb werde ich mich in meinen weiteren Ausführungen zu den beiden Standardsituationen hauptsächlich auf ein Spiel aus der Serie, *GTA: Vice City*, beziehen.

Bevor auf die genannten Standardsituationen in Film und Videospiel eingegangen wird, ist aus einer anderen Perspektive auf den Begriff der *Situation* einzugehen.

## 2. DIE SITUATION

Mit der Situation liegt ein weit dehnbarer Begriff vor, der in vielen wissenschaftlichen Disziplinen Relevanz erlangt hat. In der Literaturwissenschaft ist von Erzählsituationen die Rede,<sup>11</sup> um Erzählperspektiven zu systematisieren und in der Soziologie wird er zur Beschreibung der Strukturen der Lebenswelt verwendet.

---

8 Nohr: „Raumfetischismus“, S. 72.

9 Newman: Videogames, S. 25.

10 Ebd., S. 23.

11 Zum Begriff der „Erzählsituation“ vgl. Stanzel: Theorie des Erzählens.

Alfred Schütz und Thomas Luckmann stellen einen Zusammenhang her zwischen Situation und Wissen:

In jedem Augenblick meines bewussten Lebens befinde ich mich in einer Situation. In ihrem konkreten Inhalt ist zwar diese Situation unendlich variabel: einerseits weil sie, sozusagen als ‚Produkt‘ aller vorangegangenen Situationen, biographisch artikuliert ist, andererseits weil, sie relativ ‚offen‘ ist, dass [sic] heißt, sie kann auf Grund eines jeweiligen Wissensvorrats verschiedentlich definiert und bewältigt werden. Sie ist jedoch unabänderlich ‚abgegrenzt‘ durch die Einbettung der inneren Dauer in eine transzendierende Weltzeit und infolge der Eingefügtheit des Körpers in eine dem erlebenden Subjekt auferlegte Struktur der Lebenswelt.<sup>12</sup>

Davon ausgehend ließe sich die These aufstellen, dass das Leben eines jeden Menschen in der Regel aus der Kombination alltäglicher, sich ständig wiederholender, privater und beruflicher, habitualisierter und damit standardisierter Situationen und seltener auftretenden mehr existentiellen Situationen gekennzeichnet ist. Im Rahmen dieser Situationstypen zu handeln, erfordert Rückgriffe auf unterschiedliche Wissensbestände. Erving Goffman weist darauf hin, dass für viele soziale Situationen „Organisationsprinzipien“ notwendig sind, die er als „Rahmen“ („frame“) bezeichnet.<sup>13</sup> So ist der Mensch auch im Theater oder im Kino in Situationen eingebunden, die durch eine je spezifische medial bedingte Rahmung definiert sind. Beim Computerspiel ließe sich im Sinne Goffmans, der sich mit einer Reihe von Spielsituationen beschäftigt hat, von strategischen Interaktionen sprechen, wohingegen die parasoziale Filmrezeption allenfalls als kognitive Interaktion bezeichnet werden könnte.

In Film und Computerspiel realisieren sich Standardsituationen häufig als Extremsituationen. In Zweikampf und Verfolgungsjagd steht das Leben auf dem Spiel, sowohl das des Akteurs im Film, als auch das des Avatars (auch wenn dieser wieder auferstehen kann). Zuschauer und Spieler bleiben – unabhängig davon, wie stark der immersive Effekt der Inszenierung oder des Spielablaufs ausfällt – von diesen existentiellen Implikationen der Extremsituation unbehelligt. Der Effekt des unmittelbaren Miterlebens äußert sich ausschließlich auf der Ebene der durch das mediale Dispositiv gerahmten affektiven Reaktionen. Zuschauer wie Spieler haben auch die freie Wahl, ob sie sich der Situation aussetzen wollen oder das Kino verlassen, die Stopp- oder die Escape-Taste drücken.

Soziologische Perspektiven auf die Situation konnten hier nur angerissen werden, doch zeigt sich, dass es Sinn macht, diese zur Analyse medialer Formungen der Standardsituation zu berücksichtigen, weil sie den Rezipienten in die Ana-

12 Schütz/Luckmann: Strukturen der Lebenswelt, S. 134.

13 Goffman: Rahmen-Analyse, S. 19.

lyse einbeziehen.<sup>14</sup> Zuschauer und Spieler befinden sich ebenfalls in je spezifischen Situationen, wodurch die Wahrnehmung der inszenierten Standardsituation mit strukturiert wird. Ebenfalls wird deutlich, dass der Begriff der Standardsituation ein sinnvoller Terminus ist und nicht durch andere dem jeweiligen Medium näher kommende Begriffe (z.B. erzählerische Standards) ersetzt werden muss. Gerade seine Offenheit macht ihn zu einem geeigneten Instrument der Intermedialitätsforschung.

### 3. DIE VERFOLGUNGSJAGD

Wie bereits erwähnt, hat das Actionkino die Verfolgungsjagd perfektioniert. Ich werde mich daher in den folgenden Ausführungen auf William Friedkins *The French Connection* konzentrieren.

Die Dynamisierung des filmischen Raums in der Verfolgungsjagd realisiert sich in der Regel dadurch, dass die Merkmale, die eine Erzählsituation zu konstituieren in der Lage sind, permanent alternieren. In *French Connection* wechselt die Perspektive der Kamera zwischen *point of view*-Shots des Fahrers, *en-face*-Einstellungen auf den Fahrer durch die Windschutzscheibe, die dessen Willen den Gegenspieler einzuholen verdeutlichen, Außenperspektiven auf das beschleunigende oder bremsende Auto oder extravagante Spezialperspektiven (Kamera auf der Motorhaube des Fahrzeugs), um in der Kombination dieser Perspektiven die Bewegung möglichst dynamisch und spannungsgeladen zu inszenieren. In Form einer Parallelmontage wird zugleich immer wieder der Verfolgte gezeigt, bis Verfolger und Verfolgter am Ende zusammentreffen, die beiden Handlungsstränge also konvergieren. Dadurch wird für den Zuschauer eine Affektstruktur erzeugt, die ihn zum privilegierten Miterlebenden des Geschehens erhebt. Garant dieser Wirkung der Verfolgungsjagd ist aber gerade die tendenzielle Passivität des Zuschauers. Vor allem wird ihm so eine herausgehobene Sicht auf das Geschehen suggeriert. Insofern realisieren sich in der Verfolgungsjagd die suggestiven Mittel des Kinos in besonders effektiver Weise.

In *GTA: Vice City* (wie auch in anderen Spielen) ist der Spieler Akteur und Beobachter zugleich und kann die Perspektiven auf das Geschehen selbst beeinflussen. Aus der *third person*-Perspektive sieht er seine Spielfigur (auf dem Motorrad) oder das Fahrzeug, in dem der Avatar sitzt (Auto), und steuert das Gefährt, so dass es ihm gelingt, den Gegenspieler einzuholen. Er muss selbst auf Hindernisse (Kurven, Gegenverkehr) reagieren. Währenddessen ist es ihm möglich, auf andere Perspektiven zu wechseln. Durch Tastendruck kann er in die *first person view*, in eine weiter hinter dem Fahrzeug als in der *third person*-Perspektive positionierte schräge Aufsicht auf das Fahrzeug oder in eine Perspektive in Höhe der Reifen wechseln. Dieser Perspektivenwechsel ist jedoch während einer Verfolgungsjagd wenig zweckdienlich, da er die Koordination enorm erschwert. Der Wechsel zum

---

14 Denkbar wäre auch die Einbeziehung phänomenologisch-philosophischer Perspektiven auf die Situation wie in den Existenzphilosophien von Sartre und Jaspers.

Verfolgten, der für die Montage der filmischen Verfolgungsjagd von so essentieller Bedeutung ist, ist nicht möglich.

Eine weitere Nuance der Verfolgungsjagd im Spiel besteht darin, dass sie gelegentlich teilweise umgangen werden kann. In einer Mission in *GTA: Vice City* muss der Spieler eine Person eliminieren, die sich auf einem Golfplatz befindet. Mit einem Golfschläger bewaffnet, hat man kaum das Interesse der Bodyguards auf sich gezogen, da flüchtet das Zielobjekt zielstrebig in einem Golfwagen, woraufhin der Spieler davon ausgeht, sich auf eine Verfolgungsjagd begeben zu müssen. Nach mehrmaligem Spielen der Mission stellt sich indes heraus, dass der Gegner auf seiner Flucht zwar einer variablen Route folgt, diese ihn jedoch stets zum Ausgang des Golfplatzes führt. Es besteht also prinzipiell die Möglichkeit, nachdem man sich bemerkbar gemacht hat und der Gegner flüchtet, sofort zum Ausgang des Golfplatzes zu fahren, dort auf den Gegner zu warten und damit die Verfolgungsjagd zu umgehen.

Die Inszenierung von Verfolgungsjagd-Sequenzen in neueren Action-Filmen wie *The Bourne Ultimatum* schaffen eine auffallende Nähe zu Beispielen des *third person shooter*. Kameraperspektiven und Schnitte zielen nicht mehr darauf, dem Zuschauer eine Orientierung im filmischen Raum zu bieten. Die schnelle Aufeinanderfolge von Reißschwenks, extrem schnellen Schnitten, rasend schnellen und blitzartig kurzen Kamerafahrten evozieren eine Erfahrung des Dabeiseins und damit der Desorientierung. Dieser immersive Effekt ist konstitutiv für die Erfahrung in *shooter*-Spielen. In *GTA: Vice City* oder noch stärker in der *Max Payne*-Reihe oder auch *XIII* muss der Spieler in Sekundenbruchteilen reagieren und sich dabei immer wieder durch variable Perspektiven den Raum sichtbar machen, um Gegner zu lokalisieren. Der Wechsel zwischen den Perspektiven kommt dem Schnitt im Film sehr nahe. Ungenauigkeiten in der Steuerung des Avatars, oft Übersteuerungen, die aus der Schwierigkeit herrühren, das Interface optimal zu bedienen, um sich mit größtmöglicher Schnelligkeit den Gegnern zuzuwenden, erwecken den Eindruck von Reißschwenks.

#### 4. DIE SUCHE

Wird im Rahmen der Verfolgungsjagd der Raum durch die Zweckgerichtetheit des Einholens eines anderen eher unbewusst erschlossen, so zeichnet sich die Suche gerade dadurch aus, dass der Raum bewusst exploriert werden muss, um das Gesuchte zu finden. In Kriminalfilmen schließt die Investigation sehr oft die Suche nach Dokumenten ein, die Beweise enthalten. Ein Raum, der diese Dokumente birgt, muss ein *environment* aufweisen, um die Suche als sukzessives Voranschreiten zu dramatisieren, an dessen Ende das Finden steht. Ein Büroraum weist daher in der Regel einen Aktenschrank oder einen Schreibtisch mit Schubladen als Inventar auf. In der ersten Schreibtischschublade ist das gesuchte Dokument gewiss noch nicht, in der zweiten wird es ebenso wenig zu finden sein, aber vielleicht schon in der dritten, zumal wenn es sich um die einzige verschlossene Schublade

handelt. Dabei spielt auch eine Rolle, ob dem Suchenden Gefahr droht, bei der Suche überrascht zu werden. Der Zuschauer kann dabei einen Wissensvorsprung besitzen, indem ihm durch eine Parallelmontage die herannahende Gefahr gezeigt wird. Oft findet auch eine Dramaturgie der Wiederholung der Suche Anwendung, wenn ein Raum das Gesuchte beim ersten Mal noch nicht preisgibt. In *Angel Heart* findet der Detektiv Harry Angel auf der Suche nach Johnny Favorite erst beim zweiten Durchsuchen der Wohnung einer in den Fall verwickelten Wahrsagerin die ‚Hundemarke‘ eines Soldaten in einer Flasche, die ihm beim ersten Mal noch entgangen war, und erlangt die Gewissheit, dass er selbst der Gesuchte ist.

In den *Indiana Jones*-Filmen wurde die für den Abenteuerfilm typische Suche nach Schätzen in viele kleinere Einheiten von Suchepisoden aufgelöst, die den Film und seinen Helden permanent in Bewegung halten und sukzessive dem gesuchten Endprodukt näher bringen. Hier ist die Standardsituation ‚Suche‘ im Sinne eines postklassischen Kinos der Attraktionen strukturiert und geht nach einer kurzen, oft in einen Gag gepackten Verschnaufpause für den Zuschauer schnell in eine andere Standardsituation wie etwa die Verfolgungsjagd über. Diese Struktur findet sich etwa in der Venedig-Episode in *Indiana Jones and the Last Crusade*, wenn Indiana Jones in einer Bibliothek nach dem Zugang zu einem Grabmal sucht. Nach nur kurzem Nachdenken und Schlussfolgern aus bereits gelieferten Informationen und Markierungen im Raum findet Indiana Jones den Eingang im Boden, der zu einem unterirdischen Tunnelsystem führt. Sich den Weg durch Unmengen von Ratten bahrend, werden parallel montiert bereits Verfolger eingeführt, mit denen er sich, sobald er das gesuchte Objekt gefunden hat und wieder an das Tageslicht gelangt, eine halbsbrecherische Verfolgungsjagd mit Booten liefert.

Die nur selten von Ruhemomenten unterbrochene Sukzession von actionbetonten Standardsituationen in den *Indiana Jones*-Filmen ist zwar durchaus an den Aufbau von Computerspielen angelehnt, doch tritt auch eine mediale Differenz zutage. Zwar ist es in Spielen wie *Lara Croft* möglich, bei der Suche nach Lösungswegen auf *Indiana Jones*-Elemente zurückzugreifen. Genauso oft kommt es in diesen Spielen aber vor, dass sich der Lösungsweg nur aus einer Logik des Computerspiels ergibt. Oft handelt es sich um einen zweckentfremdeten Gebrauch von Objekten, den herauszufinden die übliche Spielzeit eines Levels verdoppeln kann. Auf eine ohnehin variable Spielzeit sind die *GTA*-Spiele angelegt. Hier kann man selbst entscheiden, ob man sich nach einer nervenaufreibenden Verfolgungsjagd zuerst zur Entspannung und zur Exploration des Terrains auf die Suche nach den insgesamt hundert in der Stadt versteckten Objekten macht oder gleich zur nächsten Mission schreitet. Das Finden dieser Objekte, das in der umfangreichen Spielstatistik verbucht wird, bildet den Anreiz dafür, den Raum des Spiels zu erforschen. Die Suche macht die Exploration des Raums zielgerichtet und kaschiert die Tatsache, dass der Raum des Spiels, selbst in Spielen wie *GTA*,

dessen Raumprinzip sich durch „Offenheit“<sup>15</sup> auszeichnet, eigentlich unbelebt ist. Auch die zahlreichen Passanten und Autos, die sich in der Stadt tummeln, ändern daran wenig, weil Interaktionen mit diesen nicht möglich sind.<sup>16</sup>

## 5. DIE CUT SCENE

Besteht die Differenz zwischen einer konkreten Standardsituation in Film und Videospiel in der je spezifischen Form der Perzeption, so zeichnet sich die *cut scene* gerade dadurch aus, dass diese Differenz aufgehoben wird, wodurch sie aber gerade erst zu einer spezifischen Form von Standardsituation für das Medium des Videospieles avanciert. Gerade weil sie die Interaktion unterbricht und den Spieler zu einem Rezipienten einer filmischen Szene macht, erhält sie für das Videospiel einen besonderen Stellenwert. Wichtig ist hier, den Begriff der Situation erneut zu erweitern. Denn es geht auch darum, in welcher Situation sich der Rezipient befindet. Es stellt sich von daher die Frage, die *cut scene* nicht eher als Modus des bewegten Bildes im Computerspiel zu begreifen. Temporär wird der Modus des Spiels in den eines Films transformiert. Ein Analogon zum Film existiert kaum, doch ließe sich auch bei Zeitlupe oder Zeitraffer im Film von einer Veränderung des Modus im Sinne einer Veränderung des bewegten Bildes sprechen, die sich wiederum auf die Wahrnehmung des Zuschauers auswirkt. Auch die *bullet time*, die zum ersten Mal in *Matrix* eingesetzt wurde und in den *Max Payne*-Spielen vom Spieler aktiviert werden kann, um sich in Schussduellen einen Vorteil zu verschaffen, ließe sich als Standard-Modus begreifen. Diese kurzen Ausführungen sollten nur andeuten, die *cut scene* im Kontext der Standardsituation mitzudenken. Denn Ansatz des vorliegenden Textes ist es, mit Hilfe der Standardsituation Aussagen über die mediale Differenz von Film und Computerspiel zu treffen.

---

15 „Die Offenheit soll hier als Prinzip verstanden werden, das versucht, die Begrenzungen des Spielraums möglichst unsichtbar zu halten und dadurch den Eindruck potentieller Unendlichkeit zu etablieren.“ (Nohr: „Raumfetischismus“, S. 73.) Da der gesamte verfügbare Raum meist auf einer Karte sichtbar gemacht wird, würde ich eher davon sprechen, dass nicht die Begrenzungen unsichtbar gehalten werden, sondern der Raum vielmehr gezielt begrenzt wird (z.B. Straßenabsperungen, die erst verschwinden, wenn eine bestimmte Anzahl von Missionen absolviert sind, woraufhin ein weiterer Stadtteil freigeschaltet wird), um dem Spieler einen Anreiz zu geben, das Spiel weiter zu spielen, weil mit der Öffnung der Grenzen neue Räume exploriert werden können.

16 In *The Godfather: The Game* wird die Universalität der Interaktion besonders dreist behauptet, indem nahezu alle in der Diegese auftauchenden Figuren angesprochen werden können. Die üblichen Markierungen über den Figuren schaffen in diesem Fall einen merkwürdigen Verfremdungseffekt.

## 6. FAZIT

Die These von Bolter und Grusin, wonach Computerspiele ein *refashioning*<sup>17</sup> von Film betreiben, ist auf Standardsituationen anwendbar, sofern diese dazu geeignet sind, die spezifischen medialen Qualitäten des Computerspiels zu akzentuieren. So wird etwa die Verfolgungsjagd als Gesamtstruktur übernommen, da die Bewegung in Form einer Dynamisierung eine spezifische Qualität beider Medien, Film und Computerspiel, darstellt. Die Suche wiederum wird angeeignet, weil der Quest als Topos der Erzählung im Allgemeinen der Status eines *master plots* zukommt. Aus dem Inventar der Inszenierungsmöglichkeiten der Standardsituation werden dabei nur solche Elemente transformiert, die für das Computerspiel geeignet sind. Diese Elemente werden mit spezifischen anderen, insbesondere ludischen Strukturelementen kombiniert. Die Verfolgungsjagd wird etwa durch das ganz allgemeine spielerische Moment ergänzt, dass sie erfolgreich absolviert werden muss, wenn man einen Level weiterkommen will. Wohingegen im Film die Verfolgung für den Protagonisten auch erfolglos verlaufen kann, ohne dass für Akteur und Zuschauer die Option besteht, sie variabel zu wiederholen. In der Suche kommt die Exploration des Raumes hinzu, wodurch der Spieler den Raum des Spiels stets auch zu seinem Handlungsraum machen kann. Im Film wird der narrative Raum von der Kamera mitkonstituiert. Was im Off bleibt, vermag der Zuschauer sich vorzustellen, er kann den mechanischen Bildraum, den die Kamera erzeugt, durch die Wahrnehmung in ein räumliches Kontinuum bringen. Er ist allerdings nicht dazu in der Lage, jedes Segment des Handlungsraums sich selbst zu erschließen und damit sichtbar zu machen.

In der Amalgamierung filmischer und ludischer Strukturelemente werden nun einerseits die medialen Differenzmerkmale aufgehoben, um den Spieler möglichst stark mit der Spielwelt verschmelzen zu lassen. Andererseits werden dem Produkt mediale Differenzen eingeschrieben, die indes nur dann ins Bewusstsein treten, wenn man alle Optionen (z.B. Perspektiven), die das Spiel bereit stellt, nutzt, vor allem in Situationen, die eigentlich nicht dazu geeignet sind. Die Perspektive spielt auf einer Ebene der Enunziation für die medialen Differenzen eine entscheidende Rolle. Britta Neitzel hat darauf hingewiesen, dass in Spielen nicht nur von einem *point of view*, sondern auch von einem *point of action* gesprochen werden kann. Der erste Begriff bezieht sich auf die „(Re)präsentationsebene“, der zweite auf die „Partizipationsebene des Computerspiels“<sup>18</sup>. Spiele wie *GTA: Vice City*, die auf beiden Ebenen Ausdifferenzierungen aufweisen, ermöglichen es, den *point of view* handelnd zu modifizieren, um damit (Re-)Präsentationen etwa der Standardsituationen Verfolgungsjagd oder Suche zu generieren, die gleichzeitig eine zielorientierte Auswahl eines *point of action* bedingen können. Dass sich dies nachhal-

---

17 Bolter und Grusin erläutern Strategien des *refashioning* des Films im Computerspiel am Beispiel des *Adventures Myst*, in dem die Suche als Lösen von Rätseln konstitutiv ist. Vgl. Bolter/Grusin: *Remediation*, S. 94f.

18 Neitzel: „Point of View und Point of Action“, S. 11.

tig auf die Organisation von Zeit und Raum auswirkt und weitere mediale Differenzen zum Film zu Tage befördert, liegt auf der Hand – und bedarf weiterer wissenschaftlicher Exploration.

#### LITERATURVERZEICHNIS

Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media, Cambridge, MA 2000.

Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Madison 1985.

Deleuze, Gilles: Das Bewegungsbild. Kino I, Frankfurt a.M. 1989.

Goffman, Erving: Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen, Frankfurt a.M 1974.

Koebner, Thomas: „Von Caligari führt kein Weg zu Hitler. Zweifel an Siegfried Kracauers ‚Master‘-Analyse“, in: ders. (Hrsg.): Diesseits der ‚Dämonischen Leinwand‘. Neue Perspektiven auf das späte Weimarer Kino, München 2003, S. 15-38.

Koebner, Thomas: Filmbilder – Sinnbilder, Remscheid 2007.

Koebner, Thomas: „Dramaturgie“, in: ders. (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films, Stuttgart 2007 [2002], S. 156-161.

Kracauer, Siegfried: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit, Frankfurt a.M. 1985.

Neitzel, Britta: „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume, Hamburg 2007, S. 8-28.

Newman, James: Videogames. London/New York 2004.

Nohr, Rolf F.: „Raumfetischismus. Topographien des Spiels“, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume, Hamburg 2007, S. 61-81.

Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas: Strukturen der Lebenswelt, Bd. I, Frankfurt a.M. 1979.

Stanzel, Franz K.: Theorie des Erzählens, Göttingen 2008 [1979].

#### SPIELE

Grand Theft Auto – Vice City (Rockstar North 2002).

Max Payne (Remedy 2001).

Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Remedy 2003).

Myst (Cyan Worlds 1993).

Neverwinter Nights (BioWare 2002).

The Godfather: The Game (Electronic Arts 2006).

XIII (Ubisoft 2003).



THOMAS KLEIN

## FILME

Angel Heart (USA 1987, Regie: Alan Parker).

Before Sunrise (USA 1994, Regie: Richard Linklater).

Bullitt (USA 1968, Regie: Peter Yates).

Festen/Das Fest (Dänemark 1998, Regie: Thomas Vinterberg).

Indiana Jones and the Last Crusade/Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (USA 1988, Regie: Steven Spielberg).

L'Avventura/Die mit der Liebe spielen (Italien 1960, Regie: Michelangelo Antonioni).

Matrix (USA 1999, Regie: Andy und Larry Wachowski).

McCabe und Mrs. Miller (USA 1971, Regie: Robert Altman).

The Bourne Ultimatum/Das Bourne Ultimatum (USA/D 2007, Regie: Paul Greengrass).

The Driver (USA 1978, Regie: Walter Hill).

The Duelists/Die Duellisten (USA 1977, Regie: Ridley Scott).

The French Connection/Brennpunkt Brooklyn (USA 1971, Regie: William Friedkin).

The Searchers/Der schwarze Falke (USA 1956, Regie: John Ford).

# DIE DRAMATURGIE VIRTUELLER KRIEGE

## Narration in Strategiespielen

VON FELIX RACZKOWSKI

### I. EINLEITUNG

In der nahezu unüberschaubar gewordenen Menge an computerspielwissenschaftlichen Publikationen lässt sich, so grundverschieden die jeweilige theoretische Herangehensweise auch sein mag, zunehmend ein Schwerpunkt erkennen. Gegenstand der verschiedenen Untersuchungen sind, unabhängig davon, ob es sich um detaillierte Einzelanalysen oder theoretische Abhandlungen handelt, stets ähnliche oder vergleichbare Spieltypen bzw. -genres.

Fast alle Arbeiten über Video- und Computerspiele machen die Genres des Action- bzw. Rollenspiels oder des *adventures*<sup>1</sup> zum Kernelement ihrer Betrachtungen. Häufig werden sogar ganze Diskurse dominant anhand spezifischer Genres verhandelt, so werden für die Immersionsforschung häufig dreidimensionale, ego- oder verfolgerperspektivisch dargestellte Actiontitel herangezogen, Fragen der Identifikation anhand von Rollenspielen diskutiert oder die narrativen Strukturen von *adventures* analysiert.

Andere Genres wie Strategiespiele, abstrakte Puzzlespiele oder Simulationen werden entweder implizit ausgeschlossen – indem beispielsweise immer wieder von Spielelementen die Rede ist, die konstitutiv für die drei oben erwähnten diskursbeherrschenden Genres sind – oder aber zwar in der einleitenden Computerspiel-Klassifikation der betreffenden Arbeit erwähnt, jedoch wegen ihres zumeist hohen Abstraktionsniveaus für sekundär oder irrelevant für die Problemstellung erklärt.

So heißt es am Ende des „Genre“-Kapitels von Julian Kücklichs Entwurf einer Computerspielphilologie:

Hinsichtlich der literaturwissenschaftlichen Betrachtung von Computerspielen zeichnet sich in diesem kurzen Überblick bereits ein Relevanzgefälle von den Abenteuer- und Actionspielen über die Rollenspiele hin zu den Strategie- und Simulationsspielen ab. Die Genres am oberen Ende dieser Skala zeichnen sich durch eine große Nähe zu literarischen Genres aus, die sich auch in der Wahl der verwendeten Stoffe und Motive bemerkbar macht.<sup>2</sup>

- 
- 1 Diese These setzt zunächst ein Klassifizierungssystem digitaler Spiele sowie eine Präzisierung der jeweiligen Genres und ihrer konstitutiven Merkmale voraus, welche für Strategiespiele in verkürzter Form in diesem Beitrag geleistet werden soll.
  - 2 Kücklich: Computerspielphilologie, S. 37.

Dieses Zitat mag als Beispiel dienen für die zahlreichen Fälle, in denen Strategiespiele und Simulationen in computerspielwissenschaftlichen Arbeiten unberücksichtigt geblieben sind.

Das Ziel dieses Aufsatzes wird es demnach sein, einen Schritt zur Eingliederung des Genres des Strategiespiels in die vorherrschenden Diskurse zu unternehmen. Dies soll geschehen, indem die in einigen Arbeiten<sup>3</sup> prominent vertretene These, Strategiespiele seien nicht im gleichen Maße narrativ wie *adventure*- oder Rollenspiele, problematisiert und sowohl anhand literatur- als auch computerspielwissenschaftlicher Narrationstheorien überprüft wird.<sup>4</sup> Es geht ausdrücklich nicht darum, eine umfassende Narratologie für Computerspiele zu entwerfen oder ein theoretisches System zu entwickeln, das generellen Gültigkeitsanspruch für alle Strategiespiele erhebt (falls ein derartiges Modell überhaupt möglich ist, so sicher nicht im begrenzten Umfang dieses Artikels).

Stattdessen soll anhand eines einzelnen nach Kriterien der Repräsentativität (also der genrekonstitutiven Spielelemente) ausgewählten Beispiels eine detaillierte Narrationsanalyse durchgeführt werden, deren Ergebnisse und Besonderheiten in Abgrenzung zu narrativen Strukturen anderer Spielgenres zusammenfassend dargestellt werden.

## 2. STRATEGIESPIELE

Die Frage nach den grundsätzlichen, definitorischen Wesensmerkmalen von Strategiespielen kann an dieser Stelle nicht in aller Ausführlichkeit diskutiert werden, es soll allerdings auf einige typische Genremerkmale hingewiesen werden, die unter anderem auch für die Auswahl des analysierten Fallbeispiels von Bedeutung sind.

Viele Spiele werden auch in wissenschaftlichen Veröffentlichungen entlang der Genres beschrieben, die seit den 1980er-Jahren durch einschlägige Hobby- bzw. Fachmagazine etabliert worden sind. Dabei fällt auf, dass für die Konstitution von Spielgenres weniger inhaltliche oder stilistische Aspekte ausschlaggebend sind, so wie dies für Literatur oder Film gilt. Vielmehr sind bei Computerspielen die visuelle Repräsentation (speziell die Perspektive, einige Genres wie *ego-shooter* belegen dies bereits im Namen) sowie die Anforderungen des Programms an den Spieler für die Einteilung in Genres von Bedeutung. Auch Strategiespiele werden weniger über ihren Spielinhalt als über die Art der Herausforderung an den Spieler definiert, die Claus Pias für das Strategie-Genre als „konfigurationskritisch“<sup>5</sup> charakterisiert. Das Spielprinzip von Strategiespielen kann als *systematisierende Interaktion eines handlungsmächtig privilegierten Spielers mit einer konsisten-*

3 Vgl. ebd.; Manovich: „Navigable Space“.

4 Dabei wird hier ebenso Bezug genommen auf Klassiker der Literaturwissenschaft wie Gérard Genette wie auch auf aktuelle computerspielwissenschaftliche Arbeiten von Britta Neitzel, Julian Kücklich oder Melanie Döring.

5 Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 158.

ten Welt beschrieben werden. Dabei ist sowohl die perspektivisch erzeugte Distanz zwischen Spieler und Spielgeschehen (vogelperspektivische oder isometrische Draufsichten bilden die Regel) größer, auch der *point of action*<sup>6</sup> ist ein anderer: Britta Neitzel unterscheidet in ihrer computerspielwissenschaftlichen Deutung des *point of view*-Begriffs einen *con-centric* sowie einen *ex-centric point of action*, um die diegetische Handlungsmacht des Spielers zu beschreiben. Diese ist in avatarbasierten Konfigurationen wie *ego-shooter*, Rollen- oder *adventure*-spielen auf einen Punkt (den Avatar des Spielers) konzentriert. In *Tomb Raider* kann der Spieler nur über Lara Croft mit der Umgebung interagieren und dementsprechend auch nur diejenigen Teile der Spielwelt beeinflussen, die in Reichweite seines virtuellen alter ego liegen. Dieses Prinzip lässt sich mit Neitzel als *con-centric* beschreiben. Strategiespiele funktionieren umgekehrt über eine dezentrale Organisation der Handlungsmacht des Spielers. Dem Spieler stehen meistens zahlreiche Agenten zur Interaktion mit der Spielwelt zur Verfügung und sein potenziell realisierbarer Einfluss umfasst die gesamte Spielumgebung – Strategiespiele bieten also zumeist einen *ex-centric point of action*. Dementsprechend läuft der Spielablauf bei Strategiespielen nicht auf die Aktualisierung eines idealen Handlungsverlaufs (z.B. *adventure*, *jump'n'run*) hinaus, sondern setzt dem Spieler ein übergeordnetes Ziel und bietet ihm eine Reihe von Optionen und Konfigurationen, um dieses Ziel zu erreichen.

Da Strategiespiele<sup>7</sup> – nicht zuletzt aufgrund ihrer militärstrategischen Vorläufer<sup>8</sup> – häufig bewaffnete Konflikte (von annähernd historischen bis zu vollständig phantastischen) zum Sujet haben, bestehen die oben erwähnten übergeordneten Ziele häufig aus militärischen Zielsetzungen wie Gebietseroberung bzw. -verteidigung, Ressourcensicherung sowie Vernichtung des Gegners.

## 2.1 STARCRAFT

Die Narrationsanalyse dieses Beitrags befasst sich mit einem nach Maßgabe der oben geschilderten Kriterien typischen (Echtzeit-)Strategiespiel: *Starcraft* erscheint 1998 und wird aufgrund einiger konsequenter Weiterentwicklungen typischer Genrelemente<sup>9</sup> zu einem weltweiten Phänomen, dessen Implikationen für die weitere Genreentwicklung und die Bedeutung von Mehrspieler-Partien hier nicht erörtert werden sollen. Im Kontext dieses Beitrags ist besonders die ausgefeilte Erzählung des Spiels von Interesse, die sich als eine Science-Fiction-

6 Neitzel: „Narrativity in Computer Games“, S. 239.

7 Der begrenzte Umfang des Aufsatzes erlaubt es an dieser Stelle nicht, noch genauer auf die Spezifika der diversen Strategiespiel-Subgenres wie der Echtzeit-Strategie einzugehen, zu der auch das analysierte Beispiel zu zählen ist.

8 Vgl. Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 163ff.

9 So unterscheiden sich z.B. die verschiedenen, innerhalb des Spiels wählbaren Fraktionen nicht, wie bislang üblich, lediglich grafisch, sondern auch spielerisch – jeder einzelnen der drei Parteien liegt ein eigenes Regelsystem zugrunde.

Geschichte über insgesamt drei Abschnitte entwickelt. Diese Abschnitte werden in Genrebegriffen als „Kampagnen“ bezeichnet und behandeln jeweils einen Feldzug, der wiederum aus einzelnen Missionen (Level) zusammengesetzt ist. Dabei erfährt der Spieler zu Beginn jeder Mission in einem *briefing* die Ziele des folgenden Einsatzes; diese Vermittlung des Spielziels ist allerdings bereits narrativ eingebettet, da jedes *briefing* gleichsam als Konferenz zwischen verschiedenen Spielfiguren inszeniert ist (vgl. Abb. 1). Darüber hinaus entfaltet sich die Handlung innerhalb der Missionen über gesprochene Dialoge sowie Render-Filmsequenzen zwischen Missionen sowie am Ende jedes Feldzugs. Die auf diese Weise entwickelte komplexe Erzählung schildert den Konflikt dreier Parteien in der fernen Zukunft: Die *Terraner*, von der irdischen Regierung ins Exil gezwungene Aussätzige, treffen auf zwei verschiedene Alien-Rassen, die ihrerseits das Ergebnis einer Experimentreihe zur Erschaffung einer perfekten Lebensform sind. Weder die insektenartigen *Zerg* noch die telepathisch begabten *Protoss* genügten jedoch den Ansprüchen ihrer Schöpfer. Die drei Fraktionen sind jeweils in ihrer eigenen Kampagne vertreten – der Spieler nimmt also drei unterschiedliche Rollen ein, erlebt allerdings eine konsistente Erzählung, da die Feldzüge in der Entwicklung der gesamten Geschichte aufeinander aufbauen. Diese Erzählung wird in der nun folgenden Analyse besonders in Bezug auf ihre Erzählperspektive, ihre Handlungsstrukturen sowie ihre Zeitlichkeit untersucht. Anhand dieser medienübergreifend typischen Merkmale narrativer Formen soll der Nachweis erbracht werden, dass Strategiespiele nicht notwendigerweise weniger narrativ sind als die viel zitierten Formen des Rollenspiels oder *adventures*.

## 2.2 ERZÄHLPERSPEKTIVE

Der komplexe Plot von *Starcraft* wird auf zahlreichen Ebenen konstruiert, die hier zunächst unterschieden werden müssen.

Einleitend wird ein erheblicher Anteil der Erzählung, nahezu das gesamte Setting, über Prosatexte im Handbuch<sup>10</sup> des Spiels etabliert. Hierbei bleibt festzustellen, dass die prosaischen Inhalte des Handbuchs eindeutig von den Hinweisen zur Bedienung des Programms abgegrenzt sind. Weitere Instanzen zur Vermittlung der Handlung sind zum einen vorgerenderte Videosequenzen, sogenannte *cinematics*, die mit filmischer Ästhetik dramaturgisch relevante Ereignisse in Szene setzen, zum anderen bedient sich das Spiel in seltenen Fällen klassischer Texteinblendungen – zumeist als Epilog eines Feldzugs. Darüber hinaus entfaltet sich die Geschichte in den *briefings*, also den Lagebesprechungen und Instruktionen, die der Spieler vor jedem Einsatz erhält, sowie in den Einsätzen selbst jeweils durch Dialoge zwischen den Charakteren.

---

10 Die gängige Praxis, späteren Neuauflagen eines Spiels kein umfangreich gedrucktes Handbuch mehr beizulegen, die normalerweise zu einer Verstümmelung der Narration für diese Versionen führen würde, wird bei *Starcraft* durch eine digitale Variante des Handbuchs im pdf-Format auf der CD-ROM des Spiels vermieden.



Abb. 1: Der terranische briefing-room. Die vier kleinen Fenster im oberen Teil des Bildes zeigen die an der Konferenz beteiligten Charaktere (der Spieler hat keine Repräsentation!), die jeweils sprechende Figur wird durch eine Animation und eine Markierung des Portraits indiziert. Neben der Sprachausgabe wird der entsprechende Dialog auch in Textform im mittleren Fenster präsentiert. Der linke untere Bildabschnitt fasst die Ziele des jeweiligen Auftrags zusammen.



Abb. 2: Eine terranische Basis im Aufbau. Die Fertigstellung neuer Strukturen und Einheiten sowie das Markieren von Einheiten mit der Maus rufen direkt an den Spieler gerichtete Berichte und Meldungen hervor. Spezielle Dialoge werden neben der Sprachausgabe am linken Bildrand als Text eingeblendet.

Der Text im Spielhandbuch lässt die unmittelbare Anwendung eines literaturwissenschaftlichen Instrumentariums zu. Die narrative Instanz der im Präteritum verfassten Erzählung ist mit Genettes Terminologie als „extradiegetisch-heterodiegetisch“<sup>11</sup> zu bezeichnen. Es handelt sich um eine Erzählung aus erster Instanz, deren unbestimmter, auktorialer (*nullfokalisierter*) Erzähler nicht Teil der von ihm berichteten Handlungs-Sequenz ist. Direkte oder indirekte Rede fehlen ebenso wie wertende Kommentare.

Die Videosequenzen bzw. *cinematics* sind inhaltlich wie strukturell variantenreicher und können an dieser Stelle nicht erschöpfend diskutiert werden. Es handelt sich im erzähltheoretischen Sinne jedoch auch zumeist um extradiegetisch-heterodiegetische Erzählformen: Die Sequenzen enthalten entweder kurze, nicht narrativ in die Haupterzählung eingebundene Episoden mit stereotypen, namenlosen Figuren (so beispielsweise die Darstellung einer terranischen Patrouille, die zufällig einen Zerg anfährt und danach von weiteren Außerirdischen überfallen wird) oder aber umfangreiche Truppenbewegungen und Angriffsvorbereitungen. Auffällig ist hierbei, dass kein Erzähler das Geschehen kommentiert. Gesprochen wird nur von terranischen Charakteren, falls diese in dem entsprechenden Film vorkommen. Darüber hinaus wird der Spieler (oder Zuschauer) mit den Bildern, Toneffekten und selten auch instrumentaler Musik allein gelassen. Die oben vorgenommene Definition der Erzählinstanz als extradiegetisch stützt sich somit einzig auf die Kameraposition, die keinen konkreten Erzähler indiziert.

Im Gegensatz zu diesen eher den Konventionen klassischer literarischer und filmischer Narration entsprechenden Ebenen wandelt sich die Erzählperspektive in den *briefings* sowie während des Spielablaufs zu einer „intradiegetisch-homodiegetischen“<sup>12</sup> Konstellation. In der Zusammenfassung der Geschichte wurde hier bereits darauf hingewiesen, dass der Spieler während der einzelnen Kampagnen jeweils eine konkrete Figur verkörpert. Diese bleibt jedoch völlig schemenhaft und undefiniert, der intradiegetische Spielercharakter tritt weder optisch noch verbal in Erscheinung und wird von den anderen Figuren nicht mit Namen, sondern lediglich mit seiner jeweiligen Funktion bzw. Position angesprochen – *Commander* im terranischen Feldzug respektive *Zerebrat* und *Executor* in den Kampagnen der Zerg und Protoss. Es wäre allerdings missverständlich, davon auszugehen, dass der Spieler seine Rolle nie ändert. Das Verhalten der anderen Figuren ihm gegenüber macht deutlich, dass der Spieler nicht eine, sondern sukzessive drei verschiedene Figuren verkörpert. Darüber hinaus darf der Modus der Darstellung nicht mit dem der Narration verwechselt werden. Die Perspektive in den *briefings* ähnelt dabei der egoperspektivischen Ansicht eines *com-interface*, die anderen Figuren blicken direkt in die Kamera (und damit die implizite Spielerfigur an, vgl. Abb. 1), und demnach müsste eine interne Fokalisierung der Erzählung angenommen werden, bei der aus dem Blickwinkel einer (oder wechselnder)

---

11 Genette: Die Erzählung, S.178.

12 Ebd., S.178.

konkreten(r) Figur(en) erzählt wird. Allerdings wird dem Spieler keinerlei Introspektion in die Gedanken- oder Gefühlswelt seiner Figur gewährt, insofern stößt das von Genette, Martinez und Scheffel entwickelte literaturwissenschaftliche Instrumentarium hier an seine Grenzen. Zwar kommt die Kategorie der variablen internen Fokalisierung dem hier beschriebenen Phänomen am nächsten; sie kann die Differenz zwischen einer Erzählung *durch* eine Person auf der einen und die völlige Unbestimmtheit des personalen Erzählers auf der anderen Seite allerdings nicht erklären.

Hier wird eine spezifisch computerspielwissenschaftliche Problematik evident, die keineswegs nur an Strategiespielen beobachtet werden kann<sup>13</sup>: eine transparente Erzählinstanz, die dem Spieler zwar eine Unmittelbarkeit in seinem Verhältnis zur Spielwelt suggeriert, aber dennoch eine diegetische Figur zwischen dem Spieler und der digitalen Welt des Spiels positioniert. Diese Strategie kann verschiedene Gründe haben, zum einen die Einschränkung der Handlungsmacht des Spielers (oder, um es mit Neitzel zu sagen, um einen *con-centric point of action* zu erzeugen), zum anderen eine klassisch-dramaturgische Begrenzung des Wissens des Spielers. Für *Starcraft* ist aufgrund der Tatsache, dass ein *ex-centric point of action* vorliegt, eine dramaturgisch motivierte Erzählerkonzeption anzunehmen.

Diese These wird auch angesichts der komplexen Plotstruktur von *Starcraft* gestützt.

Als komplementär zu diesem poetologischen Erklärungsansatz erweist sich Espen J. Aarseths ästhetisch geprägter Begriff der „ergodic intrigue“<sup>14</sup>. In seinem Werk *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*<sup>15</sup> beantwortet Aarseth die Frage nach dem Plot im Cybertext, also dem Arrangement der Ereignisse in der Erzählung, mit dem Entwurf einer gegen den Leser bzw. Spieler geführten Intrige, die ihn mit einem geheimen Plot ohne eindeutigen Ausgang konfrontiert, den er selbst entschlüsseln muss. Die *Zielperson* dieser Intrige charakterisiert Aarseth folgendermaßen:

The target of the intrigue might be called the *intriguee* and is a parallel to the narratee, to the implied reader of the narratologists, as well as

---

13 Theoretikern wie Kücklich ist das Problem ebenfalls durchaus klar, ihre respektiven Lösungsansätze sind jedoch aufgrund des theoretischen Gefälles in Richtung von Action- oder Rollenspielen für das hier diskutierte Genre nicht brauchbar, wobei Kücklich sich dieses Mangels bewusst zu sein scheint (vgl. Kücklich: Computerspielphilologie, S.107ff.).

14 Aarseth: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*.

15 „Ergodic Literature“ ist ein von Aarseth kreierter Neologismus zur Beschreibung nonlinearer literarischer Strukturen in den digitalen Medien (wodurch sich die Anwendung im Rahmen einer computerwissenschaftlichen Arbeit rechtfertigt). Der Begriff „ergodic“ ist ein Kunstwort aus den griechischen Begriffen „ergon“ (Arbeit) und „hodos“ (Weg). Dementsprechend definiert Aarseth den Begriff: „In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text“ (Ebd., S. 1).



to the main character (or ‚puppet‘, as Sloane calls it). As I argue elsewhere, the distance between these three positions collapses in the adventure game: the user assumes the role of the main character and, therefore, will not come to see this person as an other, or as a person at all, but rather as a remote-controlled extension of herself. The naratee (or perhaps simply addressee) likewise is subsumed in this identification process.<sup>16</sup>

Obwohl Aarseth seinen Begriff anhand von *Text-adventures* entwickelt, weist das Konzept des *intriguee* deutliche Ähnlichkeiten zum oben geschilderten Verhältnis von Spieler, Spielerfigur und Spielwelt in *Starcraft* auf. Insofern kann die transparente fokalisierte Erzählinstanz des Spiels nicht nur als ein dramaturgisches Element im poetologischen Sinne, sondern auch als konstitutive ästhetische Voraussetzung für die Funktionalität eines Plots verstanden werden.

Da nicht alle Computerspiele eine derartige Erzählinstanz aufweisen (auch wenn sie in (Echtzeit-)Strategiespielen sehr häufig vorkommt), eignen sich beide Ansätze nicht als computerspielwissenschaftliche Paradigmen, jedoch durchaus zur Analyse bestimmter Genres und ihrer dominanten Erzählformen.

Die isometrische Draufsicht (vgl. Abb. 2), die den normalen Spielablauf von *Starcraft* darstellt, sorgt für ähnliche terminologische Probleme wie die *briefings*. Die Vogelperspektive suggeriert dem Spieler eine Allmacht, die er faktisch nicht besitzt, da er weiter durch Vermögen und Unvermögen, Wissen und Unwissenheit seiner virtuellen, unsichtbaren Verkörperung begrenzt ist (auf ludologischer Ebene natürlich auch durch die Regeln des Spiels). In der Tat lassen die spezifischen Charaktere sowie die generischen Truppentypen keinerlei Zweifel am Fortdauern der in den *briefings* etablierten transparenten internen Fokalisierung aufkommen, indem sie sich direkt an die Verkörperung des Spielers wenden. Die genaue intradiegetische Verortung dieser Erzählinstanz erscheint jedoch nur bei oberflächlicher Betrachtung paradox, die Perspektive kann sowohl von Bord eines Kommandoschiffs abstrahiert sein als auch die Visualisierung der telepathischen Fähigkeiten beider Alien-Fraktionen darstellen.<sup>17</sup>

Übergreifend für alle hier vorgestellten Erzählinstanzen gilt, dass sie als privilegiert, also zuverlässig bezeichnet werden können. Zwar können die verschiedenen Figuren lügen oder unabsichtlich falsche Informationen verbreiten, die transparente Spielerfigur kann dies jedoch nicht.

---

16 Ebd., S. 113.

17 Ich bin mir der Problematik des intradiegetischen Interface (vgl. Abb. 2) für eine solche Auslegung durchaus bewusst, der begrenzte Umfang und die argumentative Kontinuität dieses Beitrags erlauben allerdings an dieser Stelle keinen Exkurs in die Interface-Theorie.

### 2.3 HANDLUNGSSTRUKTUREN

Nach den Erörterungen zur Erzählinstanz im vorangegangenen Abschnitt soll nun die Frage nach dem übergreifenden strukturierenden Moment in der Narration von *Starcraft* gestellt und dieses gegebenenfalls zu literarischen Äquivalenten in Beziehung gesetzt werden.

Zunächst zur Begriffsklärung: Der Begriff der „Handlungsstruktur“ ist kein genuin literaturwissenschaftlicher Terminus, vielmehr lassen sich die mit ihm hier assoziierten Qualitäten dem literaturwissenschaftlichen Gattungs- bzw. Genrebegriff zuordnen. Wie bereits einleitend angemerkt wurde, ist der Genrebegriff in der Computerspielterminologie kaum mit denen aus Literatur oder Film zu vergleichen, daher ist aus Gründen der methodischen Klarheit eine andere Bezeichnung notwendig. Es geht demnach in diesem Abschnitt darum, durch eine genaue Analyse das *narrative Genre* der Erzählung von *Starcraft* zu ermitteln und mit bekannten literarischen Genres zu vergleichen. So soll eine Aussage zur Narrativität von Strategiespielen und ihrer literarischen Vorläufer ermöglicht werden.

Betrachtet man die gesamte Handlung von *Starcraft*, so lassen sich mehrere allgemeine, keinesfalls nur computerspielimmanente Merkmale festhalten: Zum einen erstreckt sich die gesamte Erzählung über einen außergewöhnlich langen Zeitraum, der die Lebensdauer einzelner Figuren um ein Vielfaches überschreitet und sich im Bereich evolutionärer Maßstäbe bewegt, wobei ein Großteil der Handlung in der Vergangenheit stattfindet, die zur Gegenwärtigkeit der in *Starcraft* geschilderten Ereignisse führt. Entsprechend handelt es sich zum anderen um keine explizit charakter- bzw. figurenzentrierte Erzählung, vielmehr wird das für das Entstehen einer Geschichte notwendige Ungleichgewicht nicht als ein räumlich begrenzter Konflikt zwischen Individuen, sondern als interstellare Auseinandersetzung zwischen verschiedenen Lebensformen etabliert.

Übertragen auf die Literaturwissenschaft ermöglichen diese, wenngleich vergleichsweise vagen, Charakteristika eine Einordnung der Erzählung von *Starcraft* in den Bereich der alternativen Geschichtsschreibung bzw. der künstlichen Mythen. Zwar liegt wegen der Thematik der Erzählung eine Assoziation mit Science-Fiction Literatur nahe, gleichwohl gilt es festzustellen, dass die Texte klassischer Science-Fiction ähnliche Zeiträume im Wesentlichen weder umfassen noch eine derart makroskopische Perspektive zur Entstehung ganzer Arten und Gesellschaften einnehmen, anstatt individuelle Geschichten zu erzählen. Diese strukturellen Merkmale zeichnen hingegen besonders jene Alternativszenarien und artifiziellen Mythologien aus, als deren prominentester Vertreter zweifelsohne J.R.R. Tolkien gilt.

Tolkien verlieh seinem Hauptwerk *The Lord of the Rings* eine fiktionale Rahmung in Form des *Silmarillion*, einem enzyklopädischen Hybriden aus gleichermaßen mythologischen wie historischen Elementen. Das Werk bietet eine umfassende Geschichte des tolkienschen Universums, die von dessen mythischen Ursprüngen in Form einer Schöpfungsgeschichte bis hin zu den historischen Entwicklungen reicht, die unmittelbar zu dem in *The Lord of the Rings* beschriebenen Krieg

führen. Die dabei mehrere Jahrtausende erzählter Zeit umfassende Narration weist in ihrer Konzentration auf globale Entwicklungen und Konflikte zahlreiche strukturelle Parallelen zur Erzählung von *Starcraft* auf. Das Verhältnis der Handlung des Spiels *Starcraft* zu seiner fiktionalen (Vor-)Geschichte kann somit analog zur Verbindung von *The Lord of the Rings* und dem *Silmarillion* betrachtet werden. Dieser Hinweis soll keinesfalls den komplexen fiktionalen Weltentwurf Tolkiens mit *Starcraft* vergleichbar machen, vielmehr dient er der Explikation der literarischen Tradition, in die die Geschichte von *Starcraft* sich einschreibt.

Betrachtet man vor dem Hintergrund dieser Vorüberlegungen den Spielablauf von *Starcraft*, so wird deutlich, dass das Verstreichen von Zeit nicht nur für die Vorgeschichte des Spiels, sondern auch den Spielablauf selbst von zentraler Bedeutung ist. Zunächst verweist die Bezeichnung „Echtzeit-Strategiespiel“ bereits auf den konstanten Ablauf des Spielgeschehens, unabhängig davon, ob der Spieler selbst Eingaben vornimmt oder nicht. Darüber hinaus sind allen Strukturen und Truppen in *Starcraft* nicht nur fixe Kosten zugeordnet, die zu ihrer Erstellung entrichtet werden müssen, sondern auch eine Produktionsdauer. Zeit kann also, wenn auch nicht explizit im Kontext des Spiels als solche erwähnt, als Ressource begriffen werden, die der Spieler geschickt handhaben muss, wenn er das Spiel für sich entscheiden will. Zeit bzw. die Dauer einzelner Abläufe ist eine der wesentlichsten Konfigurationen<sup>18</sup>, die der Spieler optimieren muss. Hieraus folgt, dass die Entfaltung der Erzählung, die innerhalb des Spiels ja von den Erfolgen des Spielers abhängt, indirekt von dessen Fähigkeit zum ‚Zeit-Management‘ beeinflusst wird. Der Faktor „Zeit“ kann also als das eingangs erwähnte strukturierende Moment in Narration und Spielablauf bezeichnet werden.

Mit dieser Interpretation folgt dieser Aufsatz explizit nicht dem computer-spielwissenschaftlichen Kanon, der von einer räumlich geprägten und strukturierten Narration ausgeht, wie Julian Kücklich in seinem Entwurf einer Computerspielphilologie nachweist:

Die Übertragung linearer narratologischer Modelle auf Computerspiele muss allein schon deshalb scheitern, weil es sich dabei um *räumliche* Erzählungen handelt. Dies bestätigen sowohl Henry Jenkins' Betrachtung von Computerspielen als *travelogue*, als auch Julian Olivers Überlegungen über den vom Videospiel geschaffenen öffentlichen Raum. Auch in den Ausführungen von Aki Järvinen über die Verschränkung von optischer und narrativer Perspektive im Konzept der *localisation* wurde diese ‚Verräumlichung‘ als ein signifikantes Strukturmerkmal der hier untersuchten Handlungsschemata deutlich.

---

18 Und nur die Tatsache, dass sie nicht die einzige ist, lässt Pias' Terminologie von konfigurationskritischen Strategiespielen auch für Echtzeit-Strategiespiele passend erscheinen.

Wir müssen uns also die Handlungsstruktur eines Computerspiels grundsätzlich als im (dreidimensionalen) Raum verteilte Ereignisse vorstellen.<sup>19</sup>

Kücklich verkennt an dieser Stelle die Relevanz der Frage nach der Handlungsmacht des Spielers für die These der *Verräumlichung* von Narration. Die Navigation im Raum (ob zwei- oder dreidimensional) kann nur dann als strukturierendes Moment für die Narration eines Spiels angenommen werden, wenn der Spieler einen Avatar, eine konkrete Spielerfigur, besitzt – und damit durch einen *concentric point of action* mit der Spielwelt interagiert. Andernfalls nimmt die Bedeutung von Räumlichkeit als handlungskonstitutivem Element in dem Maße ab, wie dem Spieler direkt kontrollierbare Figuren zur Verfügung gestellt werden. In Echtzeit-Strategiespielen wie *Starcraft* ist die Raumerfahrung weit weniger bedeutsam als in den üblicherweise diskursbeherrschenden Genres, da der Spieler seine Figuren bzw. Agenten theoretisch auf der gesamten Spielfläche verteilen und durch eine kaum verzögerte Navigation über die *Minikarte* (vgl. Abb. 2) an jeden Punkt des Spielfelds springen kann. Durch den so hervorgerufenen *excentric point of action* ist der Raum allenfalls noch durch die Geschwindigkeit (und damit letztlich Zeitlichkeit) von Truppenbewegungen sowie strategisch günstige Positionen wie Anhöhen oder schmale Pässe von Bedeutung; die Relevanz, die ihm von Kücklich und anderen für die Computerspielnarratologie zugeschrieben wird, kommt ihm allerdings nicht zu.

Mit dieser Kritik soll der Ansatz der Verräumlichung der Erzählung nicht völlig zurückgewiesen werden, es soll hier lediglich darauf hingewiesen werden, dass die implizite Allgemeingültigkeit und Kanonisierung, die diese These durch ihre große Verbreitung in computerspielwissenschaftlichen Arbeiten erfährt, einige Genres und Spielformen ausschließt, zu deren Beschreibung sie sich aus den oben genannten Gründen nicht eignet.

### 3. FAZIT

Die Verräumlichung von Erzählung in Computerspielen, wie sie von vielen Theoretikern postuliert wird, findet in *Starcraft* nicht statt. Der Raum lädt zur Kontrolle, zur ständigen Ausdehnung des eigenen Einflussbereichs ein – die dezentrale Handlungsmacht ist ein Kernelement des Spiels. Dennoch bekommt der Spieler das Gefühl, es mit einer konsistenten Welt und nicht etwa einer unzusammenhängenden Aneinanderreihung von Leveln zu tun zu haben.

*Starcraft* narrativiert die Raumerfahrung. Dass das Spiel in klare Abschnitte, in einzelne Karten unterteilt ist, tritt vor der narrativen Konsistenz seiner fiktionalen Welt in den Hintergrund. Julian Kücklich bezeichnet Tolkiens *Silmarillion* als einen typischen literarischen Vorläufer der Rollenspiele.<sup>20</sup> Doch die zu durchquerende,

19 Kücklich: Computerspielphilologie, S. 112.

20 Vgl. ebd., S. 35.

zu bereisende Welt ist das Mittelerde von *The Lord of the Rings*, im *Silmarillion* spielen Entfernungen eine untergeordnete Rolle, unvorstellbare Distanzen werden in einem Augenblick überwunden – die Welt des *Silmarillion* will nicht durchquert, sondern erschlossen werden. Es ist diese Gemeinsamkeit, die einen Klassiker der Fantasyliteratur mit der in ferner Zukunft spielenden Erzählung von *Starcraft* verbindet.

Der Nachweis dieser Verbindung ist das Ziel dieses Beitrags. Es sollte deutlich geworden sein, dass Echtzeit-Strategiespiele narrativ sind. Sie entwickeln Geschichten, entwerfen Welten und bevölkern diese mit Figuren, zum Teil nach traditionellen literarischen Mustern. Die Literaturwissenschaft ist dabei nicht die einzige Disziplin, die zur Beschreibung dieser Phänomene herangezogen werden kann; ihre Terminologie wird dem neuen Medium indes nicht immer gerecht. Gleichwohl zeigt die hier angewandte Methodik, dass bestimmte Elemente und Funktionsweisen von Narration – auch transmedial betrachtet – nahezu unverändert bleiben.

Nicht zuletzt unternimmt der Beitrag den Versuch, einen ersten Schritt in Richtung der Integration von (Echtzeit-)Strategiespielen in den dominanten computerspielwissenschaftlichen Diskurs zu tun. Die Analyse eines typischen Genrevertreterers sollte nicht nur dessen Narrativität nachweisen, sondern auch interessante, wenngleich nur in Ansätzen formulierte Perspektiven für die Ludologie und die Immersionsforschung aufzeigen.

#### LITERATURVERZEICHNIS

- Aarseth, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore 1997.
- Döring, Melanie: *Die Literarizität von Computerspielen*, Münster 2005.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*, München 1998.
- Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie. Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*, München 2002.
- Manovich, Lev: „Navigable Space. Raumbewegung als kulturelle Form“, in: Beller, Hans (Hrsg.): *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raums*, Ostfildern 2000, S. 185-207.
- Martinez, Matias/Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*, München 1999.
- Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*, Weimar 2000.
- Neitzel, Britta: „Narrativity in Computer Games“, in: Raessens, Joost u.a. (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MA 2005, S. 227-245.
- Pias, Claus: *Computer-Spiel-Welten*, München 2002.
- Tolkien, John R. R.: *The Lord of the Rings*, London 1954/55.

Tolkien, John R. R.: The Silmarillion, London 1977.

## SPIELE

Starcraft (Blizzard 1998).

Tomb Raider (Core Design 1996).



## „BECOME A BACKCHANNEL ICON!“

Ludische Rezipienten-Aktivierung zwischen  
WWW und TV

VON SASCHA SIMONS

Im Kontext computergestützter kultureller Transcodierungsprozesse<sup>1</sup> ist eine der wenigen Allgemeinplätze die Rede vom Universalmedium Computer und dem damit verknüpften medialen Konvergenzprozess.<sup>2</sup> Via Digitalcode können sämtliche medialen Repräsentationen auf einer Plattform integriert, auf demselben Bildschirm komponiert und in neue wechselseitige Bezugssysteme justiert werden. Was bedeutet es für den Status vormals stabiler Mediendispositive, wenn sie von einem scheinbar übermächtigen neuen *player* wie dem *world wide web* aufgegriffen werden und sich das das Spielfeld für eine unkontrollierbare Zahl neuer Produzenten öffnet? Ich möchte mich dieser Frage mit Blick auf das Fernsehen nähern; seinerzeit selbst ein dem Netz vergleichbar schwergewichtiger Verdrängungsfaktor.

Die tradierten Präsentations- und Organisationsformen von TV-Inhalten wie sequentiell angeordnete Programmschemata sind wenig kompatibel mit dem technologischen *state of the art* sowie den daran geschulten Rezeptionserwartungen. Das bedeutet nicht, dass das klassische Fernsehen vom Aussterben bedroht ist, wohl aber, dass sich abseits der Mattscheiben neue Formen tele-visionärer Darstellungen etabliert haben, die den TV-Geräten mittelfristig die Vorherrschaft über die Wohnzimmer abstreiten. Zwar gibt es auch in jüngster Zeit eine Vielzahl von Fernseh-Produktionen, die regelmäßig eine treue Fanschar zum gemeinsamen TV-Ritual versammeln – so haben amerikanische *pay TV*-Stationen wie *HBO* im zurückliegenden Jahrzehnt eine Renaissance serieller Erzählformate eingeläutet. Der privilegierte Ort, an dem diese Fans sich zu *communities* zusammenschließen, ist aber seit Jahren im Netz zu finden.

---

1 Vgl. Manovich: *The Language of New Media*, S. 45ff.

2 Konvergenz wird hier im Sinne Bolters und Grusins als *remediation*-Prozess verstanden, der einer doppelten Logik von *immediacy* und *hypermediacy* folgt: „Convergence is the mutual remediation of at least three important technologies - telephone, television, and computer - each of which is a hybrid of technical, social, and economic practice and each of which offers its own path to immediacy. The telephone offers the immediacy of the voice or the interchange of voices in real time. Television is a point-of-view technology that promises immediacy through its insistent real-time monitoring of the world. The computer's promise of immediacy comes through the combination of three-dimensional graphics, automatic (programmed) action, and an interactivity that television cannot match.“ (Bolter/Grusin: *Remediation*, S. 224) Konvergenz läuft daher nicht auf eine singuläre apparative Lösung hinaus, sondern erhöht umgekehrt die Diversität digitaler Technologien bzw. – und das ist entscheidend – ihres kulturellen Gebrauchs (vgl. auch Jenkins: *Convergence Culture*, S. 16).



Das stellt für die Fernsehmacher kein Risiko dar, so lange technische Beschränkungen wie geringe Übertragungsraten die Netzkommunikation zu schriftlichen Paratexten der Fernsehangebote degradieren, die zugleich deren Werkcharakter stärken und ihr Identifikationspotenzial erhöhen. Kritisch wird die Situation dann, wenn die Zuschauer das Gesehene in die digitalen Zirkulationskanäle einspeisen, ihre Kommentare als *Youtube video response* artikulieren oder gleich als audiovisuellen *remix*. Spätestens, wenn durch diese Appropriationen neue semantische Ebenen entstehen und ihrerseits nach Reaktionen verlangen, die sich in der Folge vom ursprünglichen Referenten emanzipieren – kurz: spätestens, wenn der Fernseher ausbleibt –, kann diese Verschiebung im medialen Kräfteverhältnis auch auf Produktionsseite nicht länger ignoriert werden.

Eine Reaktionsmöglichkeit auf diese Herausforderung stellt die rechtliche Unterbindung solcher *sampling*-Praktiken dar. Ganz unabhängig von den wenig befriedigenden Antworten, die das gültige Urheberrecht im *Zeitalter digitaler Replikation*<sup>3</sup> geben kann, ist ein solcher Schritt allein wenig fantasievoll und, wie ein Seitenblick auf die Krise der Musikindustrie zeigt, noch weniger Erfolg versprechend. Es soll hier also nicht von Verboten die Rede sein, obwohl die ästhetischen Effekte genau dieser Restriktionen eine gesonderte Analyse verdienen. Stattdessen möchte ich den Blick auf formale Innovationen richten, mit denen institutionalisierte *content*-Anbieter die Fernseher sprichwörtlich am Laufen halten wollen. Und dies gelingt nur, wenn veränderte Rezeptions-haltungen bei der Produktion und Vermarktung der Programme berücksichtigt werden. Die Aktivierung und produktive Einbindung der Rezipienten stellt die traditionellen Agenten des Mediensystems vor existenzielle Probleme und bildet die zentrale Demarkationslinie eines Konvergenzprozesses, dessen Ausgang zwischen kommerziellen Produzenten auf der einen Seite und partizipatorisch motivierten, sozial vernetzten Konsumenten auf der anderen Seite (nicht selten im Konflikt) ausgehandelt wird.

Media producers will only find their way through their current problems by renegotiating their relationship with their consumers. Audiences, empowered by these new technologies, occupying a space at the intersection between old and new media, are demanding the right to participate within culture. Producers who fail to make their peace with this new participatory culture will face declining goodwill and diminished revenues. The resulting struggles and compromises will define the public culture of the future.<sup>4</sup>

Der Fortschritt dieses Prozesses lässt sich an formalästhetischen Innovationen ablesen: Die Reorganisation des Verhältnisses zwischen Produzent und Rezipient wird sinnlich erfahrbar durch das ästhetische Objekt, d.h. in diesem Fall dem au-

3 Mitchell: *The Reconfigured Eye*, S. 51.

4 Jenkins: *Convergence Culture*, S. 24.

diovisuellen Geschehen auf den Bildschirmen. Die Frage der Relevanz dieser ästhetischen Schnittstelle und der medialen Rahmung sinnlicher Wahrnehmung wird um so dringlicher, je stärker sich mediale Darstellungsformen von den traditionellerweise mit ihnen verbundenen physikalischen Trägern entkoppeln.<sup>5</sup>

Für diese erfolgskritische Aktivierung der Zuschauer bietet das Fernsehen traditionellerweise ein deutlich begrenztes Formenre-pertoire. In der Regel erfolgt sie wie in *call in*-Formaten oder dem für Quiz- und Spielshows typischen *ted* mediatisiert über den Griff zum Telefon und ist in ihren funktionalen Leistungen dementsprechend stark begrenzt.<sup>6</sup> Wenn Jenkins Hypothese zutrifft, müssten sich neue Formen der Zuschauer-Einbindung etablieren, die mit der gewohnten Inszenierungshoheit kommerzieller Anbieter nicht vereinbar sind; oder aber dem Rezipienten zumindest weitaus mehr fest definierte und als solche im Produkt sichtbare Leerstellen anbieten, um das Medienobjekt produktiv mit zu gestalten.

Die vielversprechendsten Versuche schlagen dabei eine Brücke zwischen TV-Angeboten und den *communities* des *social web*. Es spricht daher durchaus für die Fernsehproduzenten, dass die Möglichkeiten des *web* offensiv und programmatisch genutzt werden, auch wenn man dafür im Gegenzug traditionelles Terrain aufgibt; z.B. die Lockerung der medial-apparativen Bindung des Inhalts und somit die Ablösung der über Jahre ebenso stabilen wie erfolgreichen Rezeptionsarchitektur Fernseher-Couch. Unsere Fernseh-Praktiken sind im Begriff sich zu verändern; und dass diese Anpassungen oftmals nach den Spielregeln des *web* erfolgen, verrät einiges über den fortgeschrittenen Status dieses Prozesses.

### MTV BACKCHANNEL

*MTV Backchannel* versucht eine solche Brücke zu schlagen, indem Spielformen mit narrativen Handlungszusammenhängen kombiniert werden. *Backchannel* ist eine im September 2008 gestartete spielerische *online*-Erweiterung der MTV-Serie *The*

- 
- 5 Zugleich schwinden die verbindliche (und verbindende) Geltung traditioneller Medien-dispositive mitsamt deren Ordnungs- und Organisationsleistungen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass sich die charakteristischen medialen Beschränkungen und Möglichkeiten digital verflüchtigen. Vielmehr werden sie neu justiert. Auch der digitale Code entbindet nicht von sinnlicher Aufbereitung kultureller Informationen und greift dazu ebenso auf bekannte Formen zurück wie er diese erweitert und umorganisiert. In der Folge können solch neue Formen aber durchaus dominante kulturelle Wirkungen entfalten, wie Manovich dies für computerbasierte Datenbanken und navigierbare Räume beschreibt (vgl. Manovich 2001, S. 215ff.).
  - 6 Der Aktions-Radius und somit die gefühlte Bindung der Zuschauer begrenzt sich auf simples Abstimmen oder redaktionell gefilterte Meinungsäußerungen. Das gilt in gleicher Weise auch für die Zuschauer-Aktivierung per *email*, die sich ändernden Kommunikationspraktiken lediglich technisch-medial Rechnung trägt, ohne allerdings das Interaktions-Angebot strukturell zu verändern.

*Hills*<sup>7</sup>, einer *real life soap*, die das Leben vier befreundeter *it girls* in Los

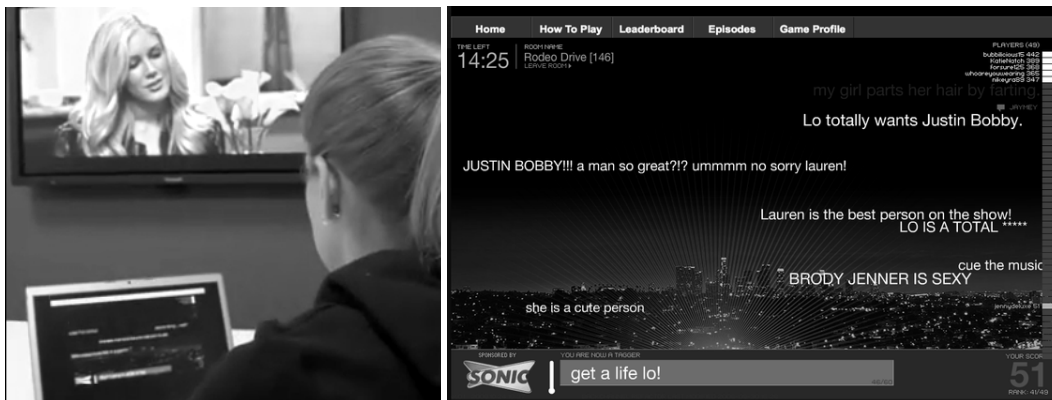


Abb. 1: MTV Backchannel: Multi-Screen-Anordnung und Web-Interface

Angeles verfolgt. Die Gestaltung der Serie bedient sich der Konventionen des *reality TV*. Auffallend ist allerdings die perfekte Inszenierung der Ereignisse und Protagonistinnen. Dass die aufwendig orchestrierte *mise en scène* sich nur schwer mit dem intendierten Authentizitätseffekt vereinbaren lassen dürfte, hat den Erfolg der Serie ebenso wenig geschmälert wie die wenig komplexe Personen- und Handlungsführung. Der dramaturgische Rahmen orientiert sich an geläufigen *soap opera*-Sujets und reicht von den Schwierigkeiten, in der Glamourwelt Hollywoods Fuß zu fassen, über Probleme mit wechselnden Partnern, bis zur Wahl des richtigen Make-ups. Seit 2006 sind mehr als 64 Folgen in vier Staffeln ausgestrahlt worden – seit Juni 2007 auch in Deutschland. Im Schnitt sehen mehr als drei Millionen Zuschauer die Serie allein in den USA.<sup>8</sup>

Das Spielprinzip von *Backchannel* ist verhältnismäßig simpel. Angemeldete *community*-Mitglieder kommentieren die Handlung wie in einem *live blog* parallel zur TV-Ausstrahlung via Internet-Interface. Die Kommentare erscheinen auf dem Computer-Display und können dort per Mausclick in Echtzeit wiederum positiv bewertet oder – in der Spielterminologie – *geclickt* werden (vgl. Abb. 1). Mit Rücksicht auf das *gameplay* und die Übersichtlichkeit des Interfaces können die

7 <http://www.backchannel.mtv.com>, 27.11.2008. Im Laufe der Entstehungszeit dieses Aufsatzes ist die aktuelle Staffel von *The Hills* abgelaufen, weswegen auch *Backchannel* wie hier beschrieben zwischenzeitlich nicht gespielt werden kann. MTV hat das Spiel unter gleichem Namen allerdings auf *Real World Brooklyn* ([http://www.mtv.com/ontv/backchannel/real\\_world\\_brooklyn/](http://www.mtv.com/ontv/backchannel/real_world_brooklyn/), 25.02.2009) usgeweitet, ohne Spielprinzip oder formale Gestaltung entscheidend zu verändern. *Real World Brooklyn* ist zudem ebenfalls ein *real life*-Format im Stil von *Big Brother*. Die hier getätigten Aussagen behalten also ihre Gültigkeit, auch wenn das hier beschriebene Beispiel temporär nicht zugänglich ist. Im Gegenteil sprechen die Entkopplung von narrativen und ludischen Elementen sowie die reibungslose Übertragung des Spielprinzips auf ein anderes Format für den Erfolg von *Backchannel* und unterstützen das im Folgenden entfaltete Untersuchungsergebnis.

8 [http://de.wikipedia.org/wiki/The\\_Hills](http://de.wikipedia.org/wiki/The_Hills), 25.02.2009.

Spieler ihre Kommentare nur zu geregelten Zeiten abgeben bzw. *taggen*. Während des Hauptanteils der Spielzeit überwachen und bewerten die Spieler als *clicker* die Kommentare der anderen Mitspieler. Abgegebene Kommentare verblasen nach einer fest gelegten Zeitspanne oder nach einer kritischen *click*-Menge. Jeder positive Bewertungs-*click* wird von dynamisierenden Bildeffekten begleitet, die den jeweiligen Kommentar umranden und visuell betonen. Zeitgleich vergrößert sich die Schriftgröße des als gut befundenen Kommentars und somit seine relative Präsenz gegenüber den anderen Kommentaren. Hieraus resultiert ein selbstverstärkender Prozess: Je häufiger ein Kommentar angeklickt und somit durch die *community* goutiert wird, desto prominenter wird er platziert und desto höher wiederum die Wahrscheinlichkeit guter Bewertungen.

Spieler erhalten Punkte für jede positive Bewertung eines ihrer Kommentare; und wenn sie einen Kommentar bewerten, der im Anschluss von weiteren Spielern angeklickt wird: Je früher das *clicking* eines populären Kommentars erfolgt, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Hier wird also ein zusätzlicher Anreiz geschaffen, nicht nur den Geschmack der Mitspieler treffende Kommentare abzugeben, sondern eben auch umgekehrt deren Beiträge zu honorieren. Die personalisierten *ratings* werden auf der *community*-Seite in unterschiedlichen *high-scores* ausgestellt. Neben recht offensichtlichen Rubriken wie den besten *taggern* oder *clickern* pro Episode gibt es eine Reihe differenzierter Rubriken<sup>9</sup>, die weitere Spielanreize schaffen und visualisiert als stilisierte Pfadfinder-Anstecknadeln Auskunft über die jeweilige Spielkompetenz bzw. *level* der Spieler geben. Die *community*-Seiten bieten zudem die für das *social web* charakteristischen Möglichkeiten der Kontaktaufnahme zu anderen Mitgliedern, die in Abhängigkeit geteilter Kommentar-Präferenzen als *soulmates*, *fans*, *favourites* oder *opposites* präsentiert werden, sowie die Einsicht in deren nach dem Vorbild eines *Steckbriefs* dargestellten soziokulturellen Positionierung.

Das Spiel erfolgt in Runden. Jede TV-Ausstrahlung, d.h. auch jede der zahlreichen Wiederholungen, kann genutzt werden, um Punkte zu erzielen. Die besten Kommentare werden anschließend in das TV-Bild integriert. Realisiert ist dies bislang allerdings nur für die Online-Ausgabe, die Ausstrahlung dieses Hybrids ist aber auch für das TV geplant.

## SPIEL UND ERZÄHLUNG AM BEISPIEL VON BACKCHANNEL

Um das hier angewandte Prinzip der Rezipienten-Aktivierung zu verstehen, muss die Analyse unter dem Blickwinkel des Verhältnisses von Spiel- und Erzählformen geleistet werden. Es ist kein Zufall, dass *community*-Funktionalitäten wie soziale Vernetzung und Kommentare hier um das geschilderte Spielprinzip erweitert werden, sondern im Gegenteil der entscheidende Erfolgsfaktor. Wo, wenn nicht

<sup>9</sup> Z.B. das Platzieren eines Kommentars, der innerhalb einer Zeitspanne von drei Sekunden von mehr als fünf Mitspielern *geclickt* wurde oder das erste *clicking* des besten Episoden-Kommentars.

im Spiel, hat der Medienrezipient die Echtzeit-Interaktion mit dem Computer habitualisiert? Dementsprechend niedrig sind die Zugangsbarrieren zum spielerischen Umgang mit medialem Material. Zudem korrespondiert die Nähe des Spiels zur kultischen Handlung<sup>10</sup> bestens mit der Rezeption massenmedialer Produkte, die, wenn erfolgreich und entsprechend kanonisiert, nach dem Vorbild des Kults verehrt werden.<sup>11</sup>

Spiel und Erzählung stellen Probehandlungen dar, die in einem Modus des *als ob* ablaufen und nur im jeweiligen Spiel- und Erzählkontext Verbindlichkeit beanspruchen. Wir können uns in Handlungszusammenhängen, die außerhalb dieser fiktionalen Umgebungen angesiedelt sind, zwar an ihnen orientieren – was auch zweifelsfrei getan wird –; aber eben nicht in legitimierender Absicht auf sie berufen.

Spiel und Erzählung verhalten sich zum ernst gemeinten, persönlich zu verantwortenden Handeln imitierend, stilisierend oder kontrastiv, aber jedenfalls nicht: fortsetzend oder vorbereitend; hinsichtlich der übrigen gesellschaftlichen Interaktionen haben Spiel und Erzählhandlungen den Status aufgehobener Verbindlichkeit. Verbindlich ist in Spiel und Erzählung, dass alle Verbindlichkeiten nur immanent zählen, die Verbindlichkeit nach draußen, in die Welt der alltäglichen Verbindlichkeiten ist gekappt.<sup>12</sup>

Obwohl sowohl Spielen als auch Erzählen fiktionale Handlungen sind, bilden sie inkompatible Pole dieses Handlungsmodus. Spiel und Erzählung lassen sich weder aufeinander reduzieren, noch auf die Medien, derer sie freilich bedürfen.<sup>13</sup> Auch bei der Analyse des hier gewählten Beispiels manifestieren sich unüberbrückbare Unterschiede mit Blick auf Faktizitätsbezug, zeitliche Organisation, Handlungszusammenhang und Rezeption, die eine Identifizierung von Spiel und Erzählung verhindern.

Spielregeln setzen dem Spiel exakte zeitliche und räumliche Grenzen. Den viel zitierten *magischen Zirkel*<sup>14</sup> betrete ich auch hier nur an einem bestimmten Ort, den *chat rooms* der *Backchannel community*, die wiederum nur zu bestimmten Zeiten geöffnet sind. Wer nicht dabei ist *right here, right now*, der spielt nicht mit. Neben diesen algorithmisch fixierten Regeln handeln die Zuschauer zusätzlich implizite Regeln aus, die in einem performativen Nutzungskonsens ausgehandelt

---

10 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 22ff.

11 Leschke: „Wenn Medien schweigen“, S. 99f.

12 Venus: „Teamspirit“, S. 304.

13 Leschke: „Die Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 3f. Leschke weist zudem darauf hin, dass erst eben diese relative Autonomie zwischen den Diskurstypen Spiel- und Erzählung einerseits und den jeweiligen Trägermedien andererseits eine medientheoretisch fruchtbare Verwendung der Unterscheidung zwischen Spiel und Erzählung ermöglicht.

14 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 27.

werden. In den *chats* kurz vor dem Start einer neuen Spielrunde einigt man sich auf *fairplay*, tauscht Tipps und Glückwünsche aus. Wer versucht, diese Regeln subversiv zu unterwandern, wird zwar nicht von einem sichtbaren Spielleiter ausgeschlossen, allerdings vom Rest der Spieler sozial geächtet. Das *gameplay* verhindert zudem eine prominente Platzierung nicht-konformer Kommentare. Spielerfolg erzielt nur, wer sich an die kollaborativ ausgehandelten Spielregeln hält.

Eine gleichermaßen bedingte und reflexiv ausgestellte Grenze zwischen Fiktivem und Faktischem wird man in Erzählungen nicht notwendigerweise finden.<sup>15</sup>

Während die Grenze zwischen Faktischem und Fiktivem im Spiel eine bedingte Grenze ist, die in der Spielregel bestimmt wird und ausgehandelt werden kann, konstituiert sich in der Erzählung eine unbedingte Grenze zwischen Faktischem und Fiktivem, die para-ontologisch im Sinne einer ‚willing suspension of disbelief‘ (Coleridge) bedingungslos anerkannt werden muss. [...] Da es im Faktischen keine unbedingten Grenzen gibt, kann die para-ontologisch geschlossene fiktive Welt der Erzählung nur imaginär gegeben sein.<sup>16</sup>

Der Erfolg des Doku-Fiktions-Genres im Allgemein und von *The Hills* im Besonderen beruht z.B. genau auf der Intransparenz der erzählerischen Grenzziehung zwischen Fiktion und Fakt bzw. dem gekonnten Arrangement medialer Authentizitäts-Konventionen. Weisen die Ereignisse und Handlungen der Erzählung immer einen unmittelbaren Weltbezug auf, der von den Zuschauerinnen imaginär mit vollzogen wird, ist dies beim Spiel anders. Es lassen sich Handlungen, d.h. regelkonforme Spielzüge zum Erreichen des Spielziels, von Meta-Handlungen unterscheiden, die den Spiel-fortschritt ratifizieren und zugleich den Spielfluss unterbrechen.<sup>17</sup> Der ebenso simple wie viel versprechende Clou bei *Backchannel* besteht nun darin, dass das Bewerten der anderen Spielzüge – eigentlich also eine Metahandlung – zur hinreichenden Voraus-setzung für den eigenen Spielerfolg wird und die Kontinuität des Spielflusses wahrt. Während des Spiels verbringt man notgedrungen mehr Zeit damit, die Kommentare Anderer zu bewerten, als eigene Kommentare abzugeben. Proportional zur Bedeutung dieser Bewertungen bzw. Kommentare zweiten Grades wächst auch die Distanz des Spielgeschehens zum narrativen Verlauf der Serie. Die Eigenlogik des Spiels emanzipiert sich also

---

15 Natürlich kann auch mediales Erzählen seine Grenzen reflexiv ausstellen und sich hierfür eines konventionalisierten Formenrepertoires bedienen. Die signifikanteste Ausprägung eines solch selbstreflexiven Erzählmodus stellt die Metalepse dar (vgl. Genette: Die Erzählung, S. 167ff.). Am Beispiel der Metalepse und ihrer narratologischen Theoretisierung als avancierter Sonderfall der Narration wird aber zugleich deutlich, dass eine solche Betonung der eigenen narrativen Grenzen im Gegensatz zu den Regeln eines Spiels keine konstitutive Wirkung hat.

16 Venus: „Teamspirit“, S. 305f.

17 Ebd.

und unterhält – im Vergleich zur begleitenden Narration – einen lediglich mittelbaren Weltbezug.

Dem zwangsläufig geschlossenen zeitlichen Rahmen medialer Erzählungen<sup>18</sup> steht zudem das iterative Spielrunden-Prinzip<sup>19</sup> von *Backchannel* gegenüber. Die einzelnen Episoden von *The Hills* folgen einem intakten sequenziellen Verlauf, der eine über-geordnete Entsprechung in der Staffelorganisation der einzelnen Folgen findet. Im Gegensatz dazu nutzt der *Backchannel*-Spieler jede Wiederholung als neue Spielrunde, um seine ludische Performanz zu verbessern. Während sich der Attraktionswert der neuen Folge streng genommen verbraucht hat, sobald der Abspann einsetzt, besteht ein nicht unerheblicher Reiz des Spiels darin, jede Gelegenheit zur Verbesserung des scores zu nutzen. Je intuitiver, vollständiger und eindeutiger der Handlungszusammenhang erschlossen ist, desto größer fällt das Erfolgspotenzial im Spiel aus. Ein sicherer Indikator für den baldigen Abbruch einer Rezeption, wird hier also zur Voraussetzung anhaltender medialer Interaktion.

Die unterschiedlichen Zeitstrukturen von Erzählung und Spiel sind eng verknüpft mit der Organisation der Handlungen und den damit korrespondierenden Rezeptionsmodi. Narrative Handlungszusammenhänge werden im Idealfall durch Kausalität gestiftet, d.h. durch normativ motivierte Entscheidungen der Protagonisten.<sup>20</sup> Beim Spiel hingegen verbindet die Handlungen das Wettstreben nach bestmöglicher Performanz.<sup>21</sup>

Während der Identifikationsgrad einer Erzählung auf der Iso-morphie von subjektivem Rezeptionserlebnis und interpretierter Handlungsmotivation beruht, muss ein erfolgreicher Spieler zwangsläufig die Funktionen von Regelapparat und Spielmitteln verinnerlichen.<sup>22</sup> Die Projektion persönlicher Erfahrungswerte wird durch performative Akte ersetzt, die in dem Maße nach neuen Beschreibungsformeln suchen, in dem die Medialität der Darstellung in den Vordergrund tritt. Interpretation und Interaktion<sup>23</sup> lassen sich nicht gleichzeitig realisieren, ohne Rei-

---

18 Leschke: „Die Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 4.

19 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 17.

20 Leschke: „Die Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 5.

21 Die Verengung des Spielbegriffs auf seine antagonistischen Aspekte erfolgt hier aus pragmatischen Überlegungen bzw. der Anwendbarkeit auf das gewählte Analyseobjekt. Folgt man der Kategorisierung Caillois, der den Spielbegriff mittels der Rubriken *Agôn* (Wettkampf), *Alea* (Zufall), *Mimicry* (Maske) und *Ilinx* (Rausch) differenziert, (Caillois 1958, S. 19ff.) entfaltet das Spielprinzip von *Backchannel* seinen Reiz primär auf der Ebene des Wettstreitens. Das für *web communities* typische Spiel mit der eigenen Identität bietet zudem auch eine Analyse unter dem *Mimicry*-Aspekt an.

22 Venus: „Teamspirit“, S. 306f.

23 Interaktion bezeichnet hier buchstäblich einen Rezeptionsmodus, der nicht primär die kognitive Beziehung zwischen Rezipient und Medienprodukt abbildet, sondern in einem engen Sinn ein (mittelbares) haptisches Einwirken des Rezipienten auf die objektive Gestalt des Medienprodukts beschreibt. Das wiederum bedeutet nicht, dass ein interpretativer Medienkonsum nicht auch interaktiv in einem weitaus allgemeineren Sinn aus-

bungsverluste in Kauf zu nehmen. Die interpretative Leistung, die ein im *Backchannel* abgefeuerter Kommentar zweifelsfrei darstellt, ordnet sich als Spielmittel dem Spielziel unter. Die semantische Geschlossenheit der *soap opera*-Erzählung stellt den Rezipienten zudem lediglich vor eine interpretative Minimalherausforderung. Die Figuren und ihre Handlungsmotive sind seit langem bekannt, ihre Entscheidungen lassen sich dementsprechend leicht prognostizieren und mit ihnen mögliche Handlungsabschlüsse. Umso leichter lassen sich die Interpretationen umgekehrt funktional remodellieren und als Spielmittel einsetzen. Denn die Funktionalität dieser Spielagenzien ist graduell abhängig vom intersubjektiven Konsens der Interpretation. Eine weniger beschränkte Interpretationsfreiheit würde den Spielfluss vor große Herausforderungen stellen und womöglich entscheidend einschränken. Immerhin wird von den Spielern ein hohes Maß an Zerstreuung abverlangt. Man verfolgt simultan mehr oder weniger erfolgreich das Geschehen an zwei unterschiedlichen Orten und muss innerhalb kurzer Zeiträume in der Lage sein, auf beide zu reagieren. Grundsätzlich gilt hier also: Je eindeutiger die Erzählung und je geringer der mit ihr verbundene Interpretationsaufwand, desto besser eignet sie sich als Spielfolie.

Lässt sich die Frage nach dem Ineinandergreifen von Spiel- und Erzählformen aus dieser Perspektive allerdings nur graduell beantworten, verspricht ein Blick auf die anschließende Integration der *user*-Kommentare in das TV-Bild eindeutigere Aussagen. Mit den Kommentaren unterwandern nämlich keineswegs Spielformen die Erzählung. Vielmehr stellen sie eine narrativierte Dokumentation des Spielverlaufs dar. Die rückwirkende Integration des Kommentars erfolgt auf Kosten seiner ludischen Funktionen. Natürlich verweisen diese Kommentare permanent auf die Möglichkeit, *Backchannel* zu spielen und somit über die Erzählung hinaus. Im Moment der Rezeption ist das Spiel *Backchannel* aber ausgesetzt. Angereichert um eine zusätzliche Kommentarebene verbietet die Serie zu keinem Zeitpunkt narrativ motivierte Rezeptionshaltungen.

Umgekehrt bedeutet das: Wer *Backchannel* spielt, spielt eben in erster Linie und folgt nur vermittelt durch das Spiel dem narrativen Verlauf. Mit dem Kommentar „Sounds like playing a multiplayer game of Halo, where the targets are

---

fallen kann. Auf die Problematik einer unkritischen Betonung und Naturalisierung des Interaktivitäts-Begriffs im Zusammenhang der Theoretisierung computerbasierter Medien weist Manovich hin (vgl. *The Language of New Media*, S. 55ff.): „Interactive computer media perfectly fits this trend to externalize and objectify the mind's operations. The very principle of hyperlinking, which forms the basis of interactive media, objectifies the process of association, often taken to be central to human thinking. Mental processes of reflection, problem solving, recall, and association are externalized, equated with a following link, moving to a new page, choosing a new image, or a new scene. [...] In short, we are asked to follow pre-programmed, objectively existing associations. Put differently, in what can be read as an updated version of French philosopher Louis Althusser's concept of ‚interpellation‘, we are asked to mistake the structure of somebody's else mind for our own.“ (Ebd., S. 61).



ditzty chicks, and the weapon of choice is snark“<sup>24</sup>, bringt Wagner James Au im *blog NewTeeVee* das Verhältnis von Ludischem und Narrativem bei *Backchannel* lakonisch, aber durchaus zutreffend auf den Punkt. Während die Narration so zum Spielfeld degradiert wird, bleibt ihre Struktur davon unberührt. Umgekehrt lässt sich das Spielprinzip problemlos auf andere serielle Erzählungen anwenden – vorausgesetzt sie sind ähnlich stark konventionalisiert und folgerichtig ebenso berechenbar wie *The Hills*. Narrative und ludische Formen werden übereinander geschichtet, ohne dass es zu strukturellen Wechselwirkungen kommt. Und genau hierin liegt das Erfolgspotenzial dieses Hybriden – z.B. im Vergleich zu hypertextuellen Erzählungen, deren Realisierung im Spannungsfeld zwischen Interaktion und Interpretation nicht selten problematisch ist.<sup>25</sup>

Das Spiel *Backchannel* stärkt also die identifikatorische Bindung an die Serie, ohne dabei deren klassisches Erzählparadigma in Frage zu stellen. Aus Produktionssicht kann man bei vergleichbar geringem Aufwand einen relativ sicheren Erfolg einfahren.<sup>26</sup> Denn: Der durch die Genre-Konventionen relativ stark eingeschränkte Handlungsspielraum kann das ständige Bedürfnis seiner Rezipienten nach kalkulierbaren Innovationen nicht unendlich stillen.<sup>27</sup> Irgendwann ist jede Party gefeiert, jeder Job geschmissen und jede Freundin belogen. Im Gegenteil: Je eindeutiger die Interpretation durch die Geschlossenheit des narrativen Settings bestimmt wird, desto problematischer scheint ein langfristig erfolgreiches Buhlen um die Aufmerksamkeit der Rezipienten; desto eher droht das Material aus der massenmedialen Zirkulation zu verschwinden; desto leichter fällt allerdings umgekehrt eine spielerische Aneignung via *Backchannel*. *Backchannel* hebt als sekundäres Differenzmerkmal das strukturelle Altern der medialen Erzählung *The Hills* zumindest für einen gewissen Zeitraum auf. Die Frage nach der Nachhaltigkeit dieser Aufwertung kann zum jetzigen Zeitpunkt nur spekulativ beantwortet werden. Das Risiko eines Scheiterns ist allerdings verhältnismäßig klein.

## NEUE FORMEN DER REZIPIENTEN-AKTIVIERUNG

Das mediale Kräfteverhältnis verschiebt sich hier also nicht einfach zu Gunsten des Internets, das das TV technologisch überflügelt oder gar aufhebt. Im Gegenteil bedingen sich die beiden technischen Medien gegenseitig ganz im Sinne des eingangs erwähnten Konvergenzverständnisses, das eben keine singuläre technische Lösung impliziert. Zweifellos vorhandene mediale Veränderungen lassen sich vielmehr auf der Ebene formaler Gestaltung ablesen und die ist zwar abhängig von

24 Au: „Backchannel“, <http://newteevee.com/2008/09/15/backchannel-social-chat-game-for-mtvs-the-hills/>, 26.02.2009.

25 Wages u.a.: „Benutzerführung und Strukturen nicht-linearer Geschichten“, S. 42f.

26 Der fällt insofern doppelt aus, als dass der Sender sich nicht nur die gesteigerte Aufmerksamkeit der Zuschauer sichert, sondern zugleich differenzierte Informationen über deren inhaltliche Präferenzen.

27 Leschke: „Wenn Medien schweigen“, S. 93ff.

der Verfasstheit ihrer medialen Träger, fällt aber nicht mit ihnen zusammen. In unserem Beispiel wird dieser Wandel evident auf der Ebene medialer Darstellungsoberflächen. Ein dem medialen Erzeugnis äußerlicher schriftlicher Kommentar, d.h. ein vormals epitextuelles Phänomen<sup>28</sup>, wandert in das mediale



Abb. 2: MTV Backchannel



Abb. 3: CBS Social Viewing Room

Objekt hinein und bedarf offensichtlich nicht länger einer diegetischen Einbindung oder narrativen Begründung (vgl. Abb. 2). Die Aufwertung dieses Paratextes bzw. die Umkehrung des hierarchischen Verhältnisses zwischen Primär- und Sekundärtext schwächt im Gegenzug klassische ästhetische Kategorien wie die des geschlossenen, interpretativ zu erschließenden Werk-zusammenhang und den Autor zu Gunsten eines spielerischen Kollaborationsprozesses.

Ähnliche Beispiele lassen darauf schließen, dass *Backchannel* keine Ausnahme darstellt, sondern sich im Gegenteil in eine umfassendere ästhetische Entwicklung einreihen lässt. Im *Social Viewing Room*<sup>29</sup> des amerikanischen TV-Senders CBS werden Kommentare in ähnlicher Weise integriert wie bei *Backchannel* (vgl. Abb. 3): Zudem wird die Bindung an das Programm ebenfalls über spielerische Formen wie dem Schmeißen virtueller Tomaten oder parallel zur Handlung ablaufenden Quiz-Fragen erhöht. Der Internet-TV-Sender *Current TV* hat während des US-amerikanischen Präsidentschaftswahlkampfes 2009 unter dem Motto *Hack the Debate*<sup>30</sup> Twitter-Kommentare in die Übertragung der TV-Debatten zwischen Barack Obama und John McCain integriert (vgl. Abb. 4). Die über *Youtube* distri-

28 Stanitzek betont, dass die Ausdifferenzierung paratextueller Funktionen bereits durch das Fernsehen entscheidend vorangetrieben wird („Texte, Paratexte, in Medien“, S. 16). Paech geht noch weiter und sieht in der hierarchischen Nivellierung unterschiedlicher Textsorten im tele-visionären *flow* einen grundsätzlich anderen „Struktur- und Funktionsrahmen“ wirken, der zugleich das dominante Organisationsprinzip im *world wide web* darstelle und die Text-/Paratext-Unterscheidung „in einem endlosen ‚flow‘ der Wiederholung absorbiert“ („Film, programmatisch“, S. 220f.). Die entscheidende Gemeinsamkeit der beiden widersprüchlichen Positionen (Ausdifferenzierung vs. Verschwinden der Paratexte) ist in diesem Zusammenhang in der Schwächung des vormals stabilen Werkzusammenhangs zu sehen.

29 <http://www.cbs.com/socialroom/>, 26.02.2009.

30 [http://current.com/topics/88834922/hack\\_the\\_debate/default/0.htm](http://current.com/topics/88834922/hack_the_debate/default/0.htm), 26.02.2009.

buierte Serie *iChannel*<sup>31</sup> gestaltet im Stile der Feuilletonromane des 19. Jahrhunderts den Fortlauf der Erzählung in Abhängigkeit der Kommentare der Rezipienten, die – narrativ eingebunden über das



Abb. 4: Current TV: Hack the Debate



Abb. 5: *iChannel*

Mobiltelefon des Protagonisten – im Bild erscheinen und dessen Handeln motivieren (vgl. Abb. 5).

Bei all den hier angeführten Beispielen wird der illusionäre, geschlossene Bildraum zugunsten einer spielerischen, web-basierten Rezipientenbeteiligung aufgebrochen. *Backchannel* stellt dabei sowohl im Bezug auf die explizite Ausstellung des Spiel-charakters als auch die Fragmentierung des Bildschirms sicherlich die radikalste Differenz vom Status Quo des *mainstream*-Fern-sehens dar. Aber auch die anderen Beispiele vollziehen mit der Aktivierung des Rezipienten zugleich die Reflexion einer sich im Wandel befindlichen Rezeptionssituation, die nun eine text-bildliche Entsprechung im medialen Produkt findet. Normalisiert über die Kommentar-Darstellungen diverser *instant messenger* etabliert sich hier ein neues Text-Bild-Verständnis, das sich eben so wenig um vormals geschlossene Werkzusammenhänge kümmert wie um mediale Hoheitsgebiete und um damit assoziierte Rezeptionspraktiken.

#### LITERATURVERZEICHNIS

Au, Wagner James: „Backchannel. Social Chat Game for MTV’s *The Hills*“, <http://newteevee.com/2008/09/15/backchannel-social-chat-game-for-mtvs-the-hills/>, 2008, 26.02.2009.

Bolter, Jay David/Grusin, Richard A.: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MA/London 1999.

Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, München/Wien 1958.

31 <http://www.connectwithi.com/>, 26.02.2009.

- Genette, Gérard: Die Erzählung, (UTB Literatur- und Sprachwissenschaft 8083), München 21998.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg 1956.
- Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide, New York/London 2006.
- Leschke, Rainer: „Wenn Medien schweigen. Anmerkungen zu einer uneigentlichen medialen Situation“, in: Navigationen. Siegener Beiträge zur Medien- und Kulturwissenschaft., „Stille und Leere“, Jg. 3, H. 2, 2003, S. 89-102.
- Leschke, Rainer: „Die Spiele massenmedialen Erzählens. Oder: Warum Lola rennt, Schiller zuschaut und Kant die Angelegenheit immer schon begriffen hat“, <http://www.medienmorphologie.de/>, 2004, S. 1-12, 26.06.2008.
- Manovich, Lev: The Language of New Media, (Leonardo) Cambridge, MA/London, 2001.
- Mitchell, William J.: The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era, Cambridge, MA/London 2001.
- Paech, Joachim: „Film, programmatisch“, in: Kreimeier, Klaus/Stanitzek, Georg (Hrsg.): Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen, (Literaturforschung), Berlin 2004, S. 213-223.
- Stanitzek, Georg: „Texte, Paratexte, in Medien: Einleitung“, in: Kreimeier, Klaus/Stanitzek, Georg (Hrsg.): Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen, (Literaturforschung), Berlin 2004, S. 4-19.
- Venus, Jochen (2007): „Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur“, in: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hrsg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, (Medienumbrüche, 22), Bielefeld 2007, S. 299-327.
- Wages, Richard u.a.: „Benutzerführung und Strukturen nicht-linearer Geschichten“, in: Neitzel, Britta u.a. (Hrsg.): „See? I'm Real...“ – multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘, (Medien\*Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 4), Münster, S. 41-57.

## SPIELE

Backchannel (Area/Code 2008)



# FOKUS MEDIENUMBRÜCHE

IT'S ALL IN THE GAME

NAVIGATIONEN



## KRIEGERISCHE MOBILISIERUNG: DIE MEDIALE ORGANISATION DES GEMEINSINNS

Frank Capras *Prelude to war* und  
Leni Riefenstahls *Tag der Freiheit*

VON HERMANN KAPPELHOFF

Wie verhalten sich die Bilddokumente zu den fiktionalen Darstellungsformen? Welche Umarbeitung erfahren sie und welche poetische Logik bzw. welche wirkungsästhetische Strategie kommt darin zum Ausdruck? Und umgekehrt: Welche Funktion übernehmen die ästhetischen Strategien, Pattern und Formeln, die im Kontext des Unterhaltungskinos entstehen, innerhalb einer auf Information, Dokumentation und Belehrung ausgerichteten Kriegsdarstellung?

Diese Fragen lassen sich historisch kaum besser verorten als im amerikanischen Kino der vierziger Jahre. Wird doch das Kino in dieser Zeit zu einem Medienverbund, der bereits die Formate des Fernsehjournalismus im Keim in sich trägt und mit dem Fotojournalismus verschränkt. Zugleich entsteht aus diesem global operierenden System von Foto- und Filmdokumentaristen ein neues Segment des Genrekinos: der *combat film*.

Tatsächlich ist das, was man heute den Kriegsfilm des klassischen Hollywoodkinos nennt, erst in diesen Jahren des Zweiten Weltkriegs entstanden.<sup>1</sup> Die Grundmuster gehen zurück auf den Fronteinsatz der Hollywoodregisseure im propagandistischen Dienst der amerikanischen Regierung. Regisseure wie Frank Capra, John Huston, John Ford, George Stevens oder William Wyler leiteten während des Krieges Dokumentarfilmstaffeln, die unmittelbar für das Militär oder den amerikanischen Geheimdienst (OFF) tätig waren.<sup>2</sup> So entstanden einige der frühesten Spielfilme über die alliierten Siege auf dem afrikanischen Kriegsschauplatz im selben Zuge wie das Wochenschaumaterial, das die historischen Ereignisse dokumentierte.<sup>3</sup> Hollywood trat buchstäblich mit seinem gesamten Know-how um die Logik der Zuschauerwünsche und -erwartungen – repräsentiert durch die bekanntesten und erfahrensten Regisseure – in den Krieg ein.

- 
- 1 Vgl. Chambers: World War II. Selbstredend gab es auch vorher Kriegsfilme, aber zu einem Genre innerhalb des Hollywoodsystems wird der *combat film* erst in den vierziger Jahren. Innerhalb des Genresystems besetzt er die Position des klassischen Westerns, der für die Kriegsjahre verschwindet, um nach dem Zweiten Weltkrieg in transformierter Gestalt wiederzukehren.
  - 2 Vgl. Seeßlen: „Von Stahlgewittern zur Dschungelkampfmachine“; vgl. auch Dick: The Star-spangled Screen.
  - 3 Diese Filme kamen nur wenig zeitversetzt im Jahr 1943 in die Kinos. Zu nennen sind etwa Billy Wilders *Five Graves to Cairo* (USA 1943) oder John M. Stahls *Immortal Sergeant* (USA 1943).



Dieser engen Verzahnung zwischen Unterhaltungsindustrie, Militär und den Öffentlichkeitsinstanzen einer Regierung, die in einen weltumspannenden Krieg eintritt, verdankt sich ein schier unermessliches Foto- und Filmmaterial von den Kriegsschauplätzen der Welt. Anders als noch während des Ersten Weltkrieges griffen die Restriktionen nicht so sehr bei der Produktion des Film- und Fotomaterials, sondern erst bei der Auswertung durch die verschiedenen Zensurbehörden. Egal ob als Zivilisten oder als Angehörige von Army und Navy: Die Kameramänner trugen Uniform und waren immer in die militärische Ordnung eingebunden. In größter zeitlicher Kohärenz zum Kriegsgeschehen produzierten sie einen Bilderstrom, in dem sich die Ereignisse gleichsam als potentielle Erinnerung vervielfachten. Auch wenn das Bildmaterial zum größten Teil in den Archiven des Geheimdienstes oder den Zensurbüros der Armee verschwand – es bildete nicht nur die ikonografische Matrix des Hollywoodkriegsfilms, sondern zugleich die materielle Basis der kulturellen Phantasie- und Erinnerungsarbeit; denn als solche, als kulturelle Erinnerungsarbeit im Modus des Genrekinos, stellte sich der Kriegsfilm Hollywoods sehr bald dar.

Man kann durchaus unmetaphorisch von einem Nachleben der historischen Ereignisse in den Bildern sprechen, die wiederum als Bilder in den verschiedenen Formen medialer Kriegsdarstellung ein Nachleben entfalten. (Von diesem Eigenleben zeugen nicht zuletzt die Dokumentationen, die im deutschen Fernsehen zu sehen waren, nachdem die Geheimarchive sich öffneten und einige dieser Materialien freigaben.) Im mediengeschichtlichen Nachleben dieser Bildproduktion lässt sich anschaulich greifen, was mit Begriffen wie ‚kulturelles Gedächtnis‘ oder ‚kultureller Erinnerung‘ gemeint sein kann. So steht etwa in einer der jüngsten deutschsprachigen Veröffentlichungen zum Thema ein medientheoretischer Leitgedanke am Anfang einer umfassenden Recherche zum Krieg der Bilder: „Der Fotoapparat, das Kino und der Fernsehapparat wirkten als *Dispositiv der Wahrnehmung* sowie zugleich als *Speicher des kulturellen Gedächtnisses*.“<sup>4</sup> Trotzdem findet man dort, wo es um die konkrete Bewertung der historischen Konstellation geht, die tradierten Positionen. Das Bündnis von Hollywoodindustrie und Regierungsapparat provoziert bis in die Gegenwart hinein zunächst und vor allem das ideologiekritische Ressentiment.

Ich zitiere weiter aus der gleichen Arbeit:

Nach dem japanischen Überfall auf Pearl Harbor begannen die USA verstärkt mit der Produktion von dokumentarischen Mobilisierungsfilmen, für die man anders als in Deutschland primär Spielfilmregisseure verpflichtete. Diese aus Wochenschau und Dokumentarfilmmaterial kompilierten Filme sollten vor allem über die amerikanischen Kriegsgegner und -ziele informieren. Zu den wichtigsten Produktionen dieser Art wurden Frank Capras zielgruppenorientierte, speziell

---

4 Paul: Bilder des Krieges, S. 12.

an Arbeiter, an Farbige sowie an Frauen adressierte Mobilisierungsfilme der *Why we fight*-Serie, die sich qualitativ nur wenig von Produktionen aus Deutschland und Italien unterschieden, sich ausgiebig rassistischer Feindbilder bedienen, Aufnahmen des sowjetischen Dokumentarfilmers Roman Karmen verwendeten und sich bewusst von Leni Riefenstahls *Triumph des Willens* und NS-Kompilationsfilmen wie *Feldzug in Polen* und *Sieg im Westen* hatten inspirieren lassen, die mit dem Oscar ausgezeichneten Kriegsdokumentationen von John Ford, *The Battle of Midway* und dessen *December 7th*, Lewis Milestones Luftkampffilm *The Purple Heart* (1944), Howard Hawks' mit aufwendigen Spezialeffekten produzierter Streifen *Air Force* (1944), sowie etliche andere Combat-Movies.<sup>5</sup>

Capras *Why we Fight*-Reihe war weder an die Arbeiter, noch speziell an die farbige Bevölkerung und nur sehr vermittelt an die Hausfrauen gerichtet. Die Filme wurden als Informationsmaterial für rekrutierte Soldaten produziert und kamen nur ausnahmsweise und in Teilen in die Kinos. Und die komplexe Beziehung dieser Arbeit zu Riefenstahls *Triumph des Willens* (D 1935) auf den Nenner der Inspiration zu bringen, widerspricht nicht nur dem Selbstzeugnis Frank Capras, sondern auch dem Kenntnisstand der Forschung auf diesem Feld. Auf der Grundlage dieser Forschung hat Martin Loiperdinger bereits 1993 eine Studie veröffentlicht, die zeigt, dass die *Why we Fight*-Serie eine konzeptuelle Idee aufnimmt, die bereits über einen längeren Zeitraum diskutiert wurde: Ganz allgemein verfolgte man den Gedanken, für die Propagandafilme ausschließlich dokumentarisches Material zu nutzen (sei es das der gegnerischen Propaganda, sei es das der eigenen *newsreels*); mit Blick auf Leni Riefenstahls *Triumph des Willens* wurde daraus der Plan, die gegnerischen Propagandafilme qua Montage in eine neue Perspektive einzurücken, und sie gleichsam gegen sich selbst zeugen zu lassen.

Die Behauptung, Capras Filme würden sich qualitativ nicht von der Propaganda der Achsenmächte unterscheiden, verkehrt den Sachverhalt in sein Gegenteil. Das möchte ich im Folgenden zeigen. Dabei geht es mir nicht um die Kritik einer wissenschaftlichen These, sondern um die Frage, auf welcher Ebene audiovisuelle Bildinszenierungen überhaupt in ihrer politischen Intention greifbar werden und in welchem Sinne sie sich als historische Dokumente lesen lassen. Ich will versuchen zu zeigen, dass erst eine Analyse der Inszenierungsstrategien es erlaubt, die vielfach gebrochenen politischen Intentionen in ihren Ausdifferenzierungen kenntlich zu machen.

Denn die entscheidende Frage ist nicht, ob Propaganda eine Gesellschaft im Zuge militärischer Mobilisierung für die Ziele des Staates einstimmen will oder darf (das ist selbstverständlich), sondern auf welche Weise sie dies tatsächlich tut.

---

5 Ebd., S. 255.

In welcher Form werden audiovisuelle Bilder eingesetzt, um Gemeinsinn<sup>6</sup> zu produzieren und umzuorganisieren? Mit welchen Inszenierungsstrategien sollen dem Wahrnehmen und Empfinden, dem Denken und Fühlen des Einzelnen Perspektiven eingezeichnet werden, die seine Stellung innerhalb des gesellschaftlichen Lebens auf die Ziele der Kriegspolitik ausrichten? Die entscheidende Frage ist, wie die Filme selbst sich die Zuschauer denken, die sie in ihren affektiven Haltungen und intellektuellen Einstellungen verändern wollen: Welche Vorstellung von Zuschauern und Publikum liegt ihrem Darstellungskalkül zugrunde? Erst auf dieser Ebene – der Konzeptualisierung und Positionierung der Zuschauer im Inszenierungskonzept der Filme – entscheidet sich, welches Verständnis gemeinschaftlichen Lebens, welche Idee der Vergesellschaftung und welche Vorstellung von den Individuen, die diese Gesellschaft bilden, in den Filmen zum Ausdruck kommt. Denn diese Idee ist immer zugleich die Idee des Films von seinem Publikum.

Erst eine Analyse der medialen Inszenierungsstrategien, die auf dieser Ebene Differenzen herzustellen und zu entfalten vermag, kann das Konzept der ‚Politik der Wahrnehmung‘ und des ‚kulturellen Gedächtnisses‘ auf ein mediengeschichtliches Fundament stellen. Im Folgenden möchte ich nun versuchen, eine solche Differenzierung in der Gegenüberstellung von Frank Capras Filmserie mit einem anderen Film von Leni Riefenstahl herauszuarbeiten: *Tag der Freiheit – Unsere Wehrmacht* von 1935.

Die Methode des größtmöglichen Kontrasts ist gleichsam eine Versuchsanordnung: Denn wenn die Hypothese stimmt, dass sich die Politik des Films auf der Ebene der Konzeptualisierung der Zuschauer in der filmischen Inszenierungsstrategie entscheidet, dann müssen sich diese Inszenierungskonzepte hier radikal unterscheiden. (Es sei denn, man behauptete allen Ernstes, dass beiden Filmen die gleiche Vorstellung von Politik zugrunde liegt.)

#### TAG DER FREIHEIT: EIN FEST DER VERSCHMELZUNG

Leni Riefenstahls *Tag der Freiheit – Unsere Wehrmacht* ist im Auftrag der NSDAP anlässlich der Wiedereinführung der allgemeinen Wehrpflicht produziert worden. Er ist also genauso wie Capras Filmreihe an die Rekruten gerichtet, die noch auf den Krieg einzuschwören sind. Beide Filmarbeiten entfalten das Ethos der Zugehörigkeit des Einen zur Gemeinschaft, beide zielen auf das Pathos der Selbstopferung als Unterpfand dieser Zugehörigkeit. Und doch wird man sich kaum einen größeren Kontrast vorstellen können als den zwischen den jeweiligen Inszenierungsweisen.

Riefenstahls Film hat eine klare Aufteilung. Ein Epilog zeigt eine Gruppe jugendlicher Männer mit entblößten Oberkörpern bei der Morgenwäsche: Man sieht lachende Gesichter, jugendliche Körper, ausgelassene Morgenstimmung. Dann folgt ein Zwischenteil, der Fußtruppen und reitende Soldaten zeigt, die im

---

6 Arendt: *Vita activa oder: vom tätigen Leben*, S. 265.

Morgenlicht durch höchst stilisierte Kameraperspektiven und kunstvolle Nebel-  
schwaden die alltägliche Körperlichkeit gegen Uniform, Reiterpose und Unter-  
sichtporträts getauscht haben.

In der Folge ist der Aufmarsch der Soldaten, ihr Einmarsch in eine Art Sta-  
dionrund inszeniert: vorbei an mit Publikum gefüllten Rängen und der Tribüne der  
Generalität – die Soldaten fügen sich ein in die strenge Geometrie der Heerschau  
des Führers. Dann folgt eine Rede Hitlers an die neu rekrutierten Soldaten. Er va-  
riiert in ornamentalen Tiraden die immer gleiche Metapher: Die jungen Männer  
dürfen und sollen ihre erniedrigte physische Existenz eintauschen gegen die Teil-  
habe an einer ebenso abstrakten wie heroischen Körperschaft – dem wieder auf-  
gerichteten Corpus des deutschen Mannes, der Wehrmacht der Väter.

Was dann folgt, sind die Stufen eben dieser Anverwandlung, inszeniert als  
Verschmelzung des Menschenmaterials mit dem technischen Material. Erneut  
sieht man die Soldaten – gesichtslos unten den Helmen – an der Tribüne vorbeimarschieren. Der Zug erweist sich als Eröffnung eines Manövers: Infanteristen, die sich schießend auf den Boden werfen. Es folgen in mehr oder weniger strenger Staffelung Soldaten auf Motorrädern, in Autos mit angehängten Kanonen, dann leichte Kettenfahrzeuge, gepanzerte Wagen, schließlich Tanks.

Der aufmerksame Blick der NS-Elite in den Himmel kündigt die letzte Steigerung an: die Flieger. Durch die elaborierte Rhetorik dynamischer Montagesequenzen entsteht ein Bild streng-planmäßiger Vernichtung: eine Art theatralisch fingierte kriegerische Eskalation nach den Regeln eines Kinderspiels – die Autos überbieten die Männer auf den Motorrädern, die Panzer die leichten Kettenfahrzeuge und die Flieger noch die in den Tanks verborgenen Grenadiere. Der alltägliche Körper, mit dem der Film einsetzt, ist der Gegenstand einer rituellen Zu-  
richtung, die ihn schließlich auslöscht. Auf diese Auslöschung gründet sich das Leben des Trupps, des Zugs, des Bataillons, der Division, der Armee, der Nation.

Das Band aber, das die Zuschauer – das sind hier die Soldaten selbst – in dieses Leben einbindet, ist eine der grundlegenden Verstreungen des medialen Dispositivs Kino: die Fähigkeit nämlich zur Mobilisierung des Wahrnehmungs- und Empfindungsraums seiner Zuschauer. Ein Potential, das bereits durch die historische Avantgarde emphatisch in der Metaphorik des Kriegs beschrieben wurde:

Ich bin das Kinoauge. Ich bin ein mechanisches Auge. Ich, die Maschine, zeige euch die Welt so, wie nur ich sie sehen kann. Von heute an und in alle Zukunft befreie ich mich von der menschlichen Unbeweglichkeit. Ich bin in ununterbrochener Bewegung, ich nähere mich Gegenständen und entferne mich von ihnen, ich krieche unter sie, ich klettere auf sie, ich bewege mich neben dem Maul eines galoppierenden Pferdes, ich rase in voller Fahrt in die Menge, ich renne vor angreifenden Soldaten her, ich werfe mich auf den Rücken, ich erhebe

mich zusammen mit Flugzeugen, ich steige und falle zusammen mit fallenden und aufsteigenden Körpern.<sup>7</sup>

Dziga Vertov beschreibt mit diesen Worten die medientechnische Mobilisierung der Wahrnehmung. Im Actionfilm wird diese Dimension des Kinos zum Grund des ästhetischen Genießens: und als solcher, als ein spezifischer Modus ästhetischer Erfahrung, spielt diese Dimension in jedem Kriegsfilm eine gewichtige Rolle. Die Frage ist allerdings, wie man dieses Potential realisiert: ob man es in Beziehung setzt zur faktischen Inkongruenz der individuellen Wahrnehmung und der Komplexität der Lebenswelt, oder ob man es als Illusion eines Blicks von der Höhe eines Feldherrnhügels in Szene setzt, dem das Schlachtgetümmel zum gennussreichen Schauspiel wird.

Wenn man heute Riefenstahls Film sieht, dann erstaunt es doch, wie selbstverständlich das avantgardistische Konzept des Kinos – die Idee eines dynamisierten, von aller Alltagswahrnehmung entkoppelten Raumbilds – zur rein funktionalen Wirkungsästhetik werden konnte. Mit ihr wird die Position Hitlers, hoch über der ihm dargebrachten Heerschau, in eine Illusion für Kinozuschauer übersetzt. Der Krieg selbst wird in dieser Perspektive zum Schauspiel der Vergesellschaftung. Inszeniert ist die Auslöschung des alltäglichen Lebens als ein feierliches Gemeinschaftserleben, an dem die Zuschauer in ihrem ästhetischen Genießen Anteil haben.

#### WHY WE FIGHT? DIE VIELSTIMMIGKEIT DER BILDER

Es ist dieses im Inszenierungskalkül der Bilder greifbare Gemeinschaftsideal, das Capra zu der Überzeugung gelangen ließ, die Bilder könnten gegen ihre Urheber gerichtet werden und für sich selber sprechen.<sup>8</sup> Die medialen Selbstinszenierungen der Gegner müssten im Grunde zeigen, was an diesen Gegnern verwerflich ist. Und das ist vor allem deren Idee der Volksgemeinschaft.

So entwickelt Capra seine eigene filmische Konzeption aus dem Studium gegnerischer Propaganda und konzipiert die erste und die zweite Episode des *Why we Fight*-Projekts dezidiert als Gegenentwurf zum Reichsparteitagfilm. Er entwickelt die Montage von Materialien aus Wochenschau, Dokumentationen und gegnerischer Propaganda zu einem dekonstruktivistischen Verfahren, das man mit den Strategien des *found-footage*-Films vergleichen könnte. Die Filme sehen sich denn auch in einzelnen Episoden an wie eine kinematografische Analyse der Vergemeinschaftungsrituale faschistischer Gesellschaften.

7 Vertov zitiert nach Virilio: Krieg und Kino, S. 36.

8 „*Triumph of the Will* fired no gun, dropped no bombs. But as a psychological weapon aimed at destroying the will to resist, it was just as lethal. [...] How could I mount a counter-attack against *Triumph of the Will*; keep alive our will to resist the master race.“ Capra: The name above the title, S. 328.

Ich werde mich im Folgenden auf die erste Episode der Serie, *Prelude to war*, konzentrieren. (Der zweite Film der Serie, der in vielen Details eine explizite Dekonstruktion von *Triumph des Willens* darstellt, ist von Martin Loiperdinger analysiert worden.) *Prelude to War* beginnt mit einer Frage: „Why are we on the march? What put us in the uniform?“ Damit sind zu allererst und sehr direkt die Truppen angesprochen: die Soldaten in den Ausbildungscamps und auf dem Weg in die Schiffe und Flugzeuge, die sie an die entferntesten Orte der Welt bringen. Auch wenn die rhetorische Funktion dieser Frage auf der Hand zu liegen scheint, wird die Antwort erst am Ende des Films gänzlich zu fassen sein.

Zunächst wird die Frage mit dem Bild marschierender amerikanischer Soldaten assoziiert: helle Uniformen, Musik, lockerer Marsch, aufgelockerte Formation und – in der eingeschnittenen Halbnahaufnahme erkennen wir sie trotz Helm und Uniform – individuelle Gesichter. Dann, in einem scharfen polemischen Ton, der nahe legt, dass die Frage damit eigentlich erledigt sei, skandiert der Film mögliche Antworten. In dieser ersten komplexen Montagesequenz werden die Kriegsschauplätze der Welt aufgerufen: Die wieder erkennbaren Bilder aus den *newsreels* und deren geografische Verortung zeichnen dem Publikum eine gedankliche Bewegung vor, die von der Offstimme vorangetrieben und gegliedert wird: Ist es wegen Pearl Harbor? Wegen Polen, wegen China, Russland? Es betrifft so oder so die ganze Welt.

Die Montage formuliert dabei einen Assoziationsstrom, in dem Bilder von rauchverhangenen Explosionen, von Kanonen und Granaten, von vorwärts drängenden Tanks und Truppentransportern, von Flugzeugen und Bombenregen immer neu ins Verhältnis gesetzt werden zu Bildern von zerberstenden Gebäuden und explodierenden Landschaften, brennenden Häusern und Schiffen, zerstiebenen Menschenmassen und den geschundenen Frauen, Kindern und Männern. Überhöht im Donnern des Schlachtgetöses wird die Inszenierung der Kräfte der Waffentechnologien auf ihr Gegenstück bezogen: auf Bilder verletzlicher menschlicher Körper, getöteter, verwundeter Kinder, Gesichter entsetzter, verzweifelter Frauen, aufgereihter Leichen.

Das Stakkato der wütenden Anklage wird getragen von einer komplexen Montage vorgefundenen Bildmaterials, in der Bild und Ton zu einer affektgeladenen Pathosformel verdichtet werden. Gegliedert durch die Rufe der Offstimme und die wiederkehrenden Explosionen fügt die Montage Element für Element, Bildschicht für Bildschicht zu einer in sich geschlossenen Ausdrucksbewegung. Ihren Grund findet diese Komposition in der dichten Fügung der unterschiedlichen Ebenen von Bewegung nach streng durchgeführten Kombinationsprinzipien.

Erstens:

Der Gegensatz von hellen und dunklen Wahrnehmungssequenzen auf der Ebene des Einstellungswechsels. Bildern von Explosionen, in denen Landschaften im Lichtblitz zerstieben, antworten Bilder sich ausbreitender Rauchschwaden, die alles Licht verschlingen; prasselnd sich ausbreitende Feuersbrünste werden kontrastiert mit sich ausdehnenden Staubwolken, die unaufhaltsam alle gegenständli-

che Kontur auslöschen. Das Getöse der Explosionen wechselt zu den rhetorischen Exaltationen der Offstimme.

Zweitens:

Die Überblendung, der fließenden Übergang, die Fusion oder Schichtung verschiedener Bilder und Bildebenen: Die schemenhaft auftauchenden Tanks, die in der Überblendung über brennende Ruinen oder die aufgereihten Leichen hinweg und auf die Zuschauer zurollen. Sie verbinden sich mit dem aufblitzenden Gefechtsfeuer, den Rauchschwaden und Feuerherden, zu einer Bildschicht, die alle anderen Bilder durchzieht. Auf's Ganze gesehen formieren sie sich zu einer Bewegungsfiguration, die der gesamten Montagesequenz den Charakter einer kontinuierlichen morphologischen Wandlung gibt.

Drittens:

Der streng organisierte Wechsel gegensätzlicher Bewegungsrichtungen innerhalb der Einstellung (vertikal, horizontal, diagonal, gegenläufig vom Bildvordergrund in den Bildhintergrund oder von der rechten zur linken Bildseite und jeweils umgekehrt); diese in Gegensätzen angeordneten und aufeinander bezogenen Bewegungsrichtungen übersetzen die Gewalt, von der die Stimme redet, in ein audiovisuelles Wahrnehmungsmuster: die sich permanent erhöhende Spannung zwischen einander widerstrebenden dynamischen Abläufen.

Viertens:

Die zeitliche Strukturierung durch Symmetriebildung und Rhythmus: Die gesamte Montagesequenz ist gegliedert durch die regelmäßig wiederkehrenden, in den Himmel gerichteten Kanonen, die für wenige Sekunden mal links, dann rechts im Bild sichtbar werden, um donnernd zu explodieren. Sie strukturieren die Sequenz wie ein Händeklatschen oder ein Doppelpunkt, dem die Offstimme antwortet, in dem sie die Namen überfallener Länder ausruft: Polen, Griechenland, Holland...

Die dichte Fügung dieser Montagesequenz aus harten Schnitten und Überblendungen, inneren Bewegungsgegensätzen und rhythmisierenden Wiederholungen wird von den Zuschauern als Einheit einer mehrdimensionalen Ausdrucksbewegung realisiert. Ihnen erschließen sich, auf das Ganze der Sequenz gesehen, die Elemente und Ebenen des Montagebildes als Zusammenprall einander widerstrebender Dynamiken und gegensätzlicher Kräfte.

Wie die Sequenz einer musikalischen Komposition wird der in der Zeit organisierte Wahrnehmungsprozess selbst als eine streng gegliederte Figuration gegensätzlicher Wahrnehmungsempfindungen realisiert. Für die Zuschauer wird jedes Moment ihres Wahrnehmungsempfindens zum Durchgangsmoment eines sich in der Zeit entfaltenden, dynamischen Ausdrucksgefüges. Und dieses wiederum ist in jedem Moment verwoben mit dem Erkennen der Bildmotive und Motivverknüpfungen, dem Sinn der Worte des Sprechers, dem semantischen Begreifen der audiovisuellen Formeln. Was so entsteht, ist ein kostbares Gut, das jeder propagandistische Film zu erzeugen sucht: der Eindruck, man könne die Welt, von der

dort die Rede ist, in ein und demselben Zuge sehen, fühlen und verstehen: Was so entsteht, ist sinnliche Evidenz.<sup>9</sup>

Mit Blick auf dieses Verfahren unterscheidet sich Capras Film tatsächlich nicht von dem Leni Riefenstahls. Doch wechselt der Film durchaus von Sequenz zu Sequenz sein ästhetisches Verfahren. Er führt ganz unterschiedliche Inszenierungsformen und Darstellungsmodi ein, von denen die Assoziationsmontage des beschriebenen Typs nur eine, wenn auch dominante, Variante darstellt.

Die Musik wechselt, der dramatischen Untermalung folgt ein entspannt-freudiger Marsch. Das Schmelzfeuer in einer Stahlkocherei bildet das Scharnier, das die erste mit der zweiten Sequenz verbindet. Wir sehen eine typische Querschnittsmontage, wie man sie von Ruttmann, aber auch von der französischen Filmavantgarde der dreißiger Jahre kennt. Die ineinander überblendeten Bewegungsmuster von Produktionsmaschinen und Fließbändern treten an die Stelle der Explosionen. Statt berstender Häuser und verdunkelter Landschaften sehen wir ein hundertfach vervielfältigtes Bewegungs- und Formenspiel, glitzernden Stahl und endlose Kolonnen gleichförmiger Dinge: Geschosse, Flugzeuge, Tanks. Die Massenproduktion der Waffenindustrie wird als Icon inszeniert, in dem zugleich die militärische Kraft der amerikanischen Industrie (erneut die Frage: Wer veränderte unsere Lebensweise?) und die Veränderung, die der Krieg für die Gesellschaft bedeutet, zum Ausdruck kommen. Analog zu den aufmarschierenden Soldaten in ihren hellen Uniformen spiegelt sich im lichten Bewegungsspiel des funkelnden Stahls die euphorische Bejahung der zivilen Welt in den Bildern der Waffenschau. Der Film kehrt denn auch zum Ausgangsbild, den aufmarschierenden Soldaten, zurück: „What put us in the uniform?“

Im Folgenden wird die Antwort noch einmal versucht, nun auf der Folie eines Darstellungsmodus, den wir aus dem Genrekino kennen. Der erneute Musikwechsel zu einem süßlich-lyrischen Motiv stimmt auf die veränderte Darstellungsmodalität ein: „This is a fight between the free world and the slave world.“

Mit diesem strikten Manichäismus ist die dramaturgische Ordnung des Melodramas zur Folie der weiteren Argumentation geworden. In dieser Ordnung kennt die Welt nur zwei Seiten: hier die Tagseite, dort die Nachtseite, hier der dunkle, dort der helle Kontinent, hier die Welt des Guten, dort das Reich des Bösen. Amerika, die tugendhafte Unschuld, ist vom schlechthin Schurkischen bedroht.

## DIE WELT DER FREIHEIT UND DIE WELT DER SKLAVEN

Die Welt der Freiheit, so führt uns der Film vor, das ist zuallererst die Welt eines freien Glaubens: Moses, Mohamed, Konfuzius, Christus – das, was diese Glaubensgemeinschaften eint, ist die Freiheit des Menschen vor Gott. Auf diese Frei-

---

<sup>9</sup> Die Evidenz, dass die Welt, von der mir erzählt wird, dort auf der Leinwand offen sichtbar ist, und das alles, was dort sichtbar ist, sich unmittelbar ausdrückt und mir deshalb ein affektives Erleben erschließt.



heit – zuallererst – gründet sich die amerikanische Nation. In wenigen Einstellungen, Reminiszenzen an Revolution und Befreiungskrieg, wird der gemeinschaftlich geteilte Erinnerungsgrund dieser Nation aufgerufen. Den Bildern der amerikanischen Revolution werden die Denkmale der Gründerväter zur Seite gestellt – und die Architektur, in denen sich die Institutionen darstellen, die aus dieser Gründung hervorgegangen sind. Sie bilden buchstäblich den Raum, in dem sich die dargestellten Akte öffentlichen politischen Handelns vollziehen.

Über diesen Raum und diesen Akt drehte Frank Capra 1939 einen Film, der sich wie ein Pamphlet der Idee von Öffentlichkeit und Gemeinwohl ausnimmt, die in *Prelude to War* formelhaft aufgerufen wird: *Mr. Smith Goes to Washington*. Der Film ist ein beeindruckendes Beispiel für die Verbindung von Unterhaltungskino und demokratischem Staatsverständnis. Denn das sentimentale Drama des kleinen, unbescholtenen Jedermann, der in die intrigengesteuerte Realpolitik gerät, ist zugleich eine Reinszenierung des revolutionären Gründungsaktes der amerikanischen Nation. Ein Gründungsakt, der im Unterschied zu den europäischen Nationen – Hannah Arendt hat nach dem Krieg mit großem Nachdruck darauf hingewiesen – weder auf staatliche Souveränität noch auf deren Begrenzung zielt. Nicht zuletzt mit Blick auf Deutschland hat Arendt deshalb die amerikanische Revolution als Gründungsakt eines demokratischen Verfassungsstaates der europäischen Idee der Staatssouveränität entgegensetzt. Statt der Souveränität wird eine Pluralität staatlicher Mächte ins Leben gerufen, die keinen anderen Zweck hat, als eben diesen Raum öffentlichen Handelns und Sprechens zu sichern, der den Einzelnen die Möglichkeit bietet, sich selbst als Individuum in der Gestaltung einer gemeinsamen Welt zur Geltung zu bringen.

Von diesem Ethos der Demokratie handelt die aberwitzige Geschichte des Mr. Smith, der nach Washington zieht. Mr. Smith besteht auf seinem Recht zur freien öffentlichen Rede, indem er es ausübt. Er nutzt jene wahrhaft eigentümliche Regelung des *filibuster*, um diesem Recht Gehör zu verschaffen, in einer nicht enden wollenden Daueransprache, die desto unsinniger wird, je länger sie dauert. Er redet und redet tagelang, bis zur völligen physischen Erschöpfung; er übt das Recht auf die Rede allein um seiner selbst Willen aus. In dieser buchstäblich zwecklosen Rede, in dem Akt der öffentlichen Rede um ihrer selbst willen, wird der Gründungsakt der staatlichen Ordnung reinszeniert. Am Ende sprengt die Idee der Nation die Verkrustung des politischen Systems: das Freiheitsethos eines ganz und gar alltäglichen Individuums wird überall im Land wahrgenommen. *Mr. Smith Goes to Washington* sieht sich an wie ein Brechtsches Lehrstück eben dieser Idee der Nation. Eine Nation, in der die staatliche Macht selbst keinen anderen Zweck hat, als die Freiheit der Einzelnen zu schützen und zu verteidigen.

Noch in ihren ehrwürdigsten Erscheinungen ist die staatliche Institution ein bloßes Mittel zu diesem Zweck: den Raum zu gründen und zu sichern, der es allen Individuen erlaubt, ihre Vorstellungen vom Glück öffentlich zur Geltung zu bringen. In diesem Raum siedelt sich noch Capras Propagandafilm an, wenn er als eine der ersten Antworten auf die Frage: Warum kämpfen wir? aus den Grün-

derungsschriften der Vereinigten Staaten zitiert: „That government of the people, by the people, for the people shall not perish from the earth.“

Der Krieg, das wird in den ersten Minuten von *Prelude to War* klar gesagt, verneint alles, was den *american way of life* ausmacht. Und eben deshalb ist der Kriegseintritt eine Frage, die Jedermann und Jedefrau angeht, eine Frage, die – auch das hebt der Film immer wieder hervor – unendlich zu besprechen ist. Wenn *Prelude to War* immer neu anhebt, diese Frage zu beantworten, dann weniger um zu überzeugen – die Entscheidung ist ja längst gefallen. Das Bereden und Argumentieren ist auch hier nicht einfach ein Mittel zum Zweck. Es ist vielmehr ein Modus der Teilhabe. Es ist der Versuch – gegen den Zwang der faktischen Verhältnisse –, den Raum offen zu halten, in dem sich das Prozedere des öffentlichen Debattierens als Basis eines gemeinschaftlichen Lebens erhalten kann.

Dass dieses gemeinschaftliche Leben dem der Feinde diametral entgegensteht, wird in den folgenden Sequenzen herausgestellt. Der beschriebenen Eingangssequenz folgen gute zehn Minuten, die sich fast ausschließlich mit der ‚Welt der Sklaven‘, mit Italien, Deutschland und Japan beschäftigen. Sie verfahren zunächst argumentativ; sie sprechen von Gesellschaften, die ihre sozialen und ökonomischen Probleme nicht politisch zu lösen versuchen und sich stattdessen einem Führer unterwerfen. Dokumentaraufnahmen der zwanziger und frühen dreißiger Jahre werden als Erinnerungsbilder der großen sozialen Krisen aufgerufen, ehe der Film zügig zu den Bildern militarisierter Menschenmassen übergeht.

Die Parallelmontage der Auftritte des Duce, des Tennō und des Führers zeigt uns die Masse als einen gesichtslosen Gesamtkörper, der auf die theatralischen Reden der Herrscher – „The head of the state is the voice of god“ – mit dem immer gleichen Unterwerfungsritual antwortet: Der Triumph des staatlichen Willens vollzieht sich in der grandiosen Feier eines ekstatischen Gemeinschaftserlebens, mit dem ganze Völker ihre eigene Versklavung bejubeln. Die feindlichen Bilder werden als audiovisuelles Spektakel dechiffriert, das die Kinozuschauer, im ästhetischen Erleben, unmittelbar in diesen Vereinigungsrausch einzubeziehen sucht. Die nächsten Sequenzen deklinieren systematisch durch, in welcher Weise dieses Gemeinschaftserleben die grundlegenden Werte der Welt der Freiheit zerstört.

Das ist zum einen die Arbeit: Die propagandistische Selbstdarstellung eines sozialpolitischen Programms des NS-Staates wird hier zum Gegenbild derjenigen, die durch ihre Arbeit ihr individuelles Glück zu machen suchen. Das ist zum anderen die Religion: Das Motiv der Christenverfolgung verschmilzt mit dem Wissen um die Judenverfolgung. In dieser Perspektive erscheint die Vernichtung der jüdischen Bevölkerung nur als ein weiteres Phänomen einer allgemeinen Religionsfeindlichkeit.<sup>10</sup> Das ist schließlich die Kindererziehung. Der Hass auf die Religion wird als Hybris staatlicher Souveränität dargestellt, die nicht nur den öffentlichen

<sup>10</sup> Die Judenverfolgung erscheint in dieser Perspektive lediglich als eine spezifische Manifestation jener Religionsverfolgung, der sich so viele Einwanderungswellen Nordamerikas verdanken.

Raum zerstört, indem dieser zur Bühne wird, auf der sich die Führergestalten als göttliche Gewalten inszenieren: Der Staat, der Führer, der Kaiser erheben Anspruch auf das ganze Leben der Einzelnen. So ist es schließlich die Sphäre, die den Kern von Intimität und Privatheit bezeichnet, die Kindererziehung, in der sich die Hybris des Staates am augenfälligsten darstellt.

Im Anspruch auf die physische Arbeitskraft der Einzelnen, ihren Glauben und ihre Kinder enthüllt sich die propagandistische Selbstdarstellung des faschistischen Staates als obszöne Hybris. Sie zerstört den öffentlichen Raum, indem sie diesen Raum zur Bühne der Selbstinszenierung gottgleicher Souveränität der Staatführer macht. Der öffentliche Raum wird Mittel zu diesem Zweck. Macht ist hier nicht länger eine Frage der öffentlichen Rede, sondern der nackten Gewaltanwendung, die sich in allen Lebensbereichen der Einzelnen Geltung zu verschaffen sucht. An die Stelle der Politik tritt der Terror des Staates.

Um den Gegensatz von Technik und Politik sichtbar werden zu lassen, wechselt Capra erneut das Darstellungsregister und greift auf einen weiteren Modus des Genrekinos zurück. Die Sequenz könnte einem Gangsterfilm der dreißiger Jahre entstammen. Man mag das als einen rhetorischen Kunstgriff abtun, der die Nazis mit dem Verbrechertum assoziiert. Entscheidend scheint mir jedoch weniger der moralische Subtext zu sein, als vielmehr die Logik der vom Film entwickelten Zweiweltenlehre.

Für die Zuschauer ist die Welt des Gangstergenres durch den klaren Gegensatz von Recht und Gewalt, von Macht als Organisationsform eines Gemeinwesens und Terror als anarchistisch-individuelle Revolte gegen eben dieses Gemeinwesen strukturiert. Damit wird einerseits die Bedrohung durch den Feind auf das affektive Muster des Gangstergenres gebracht: es ist eine Bedrohung durch rohe Gewalt. Andererseits wird den Führern der feindlichen Staaten jede politische Legitimität abgesprochen: Sie üben Gewalt aus, nicht Macht; die Unterwerfung der Massen unterscheidet sich als terroristische Vergemeinschaftung – eine Art natürlicher Hordenbildung – kategorial von den Formen politischen Lebens einer demokratischen Gesellschaft.

Um diesen kategorialen Unterschied zwischen Gewalt und Macht geht es, wenn der Film sich schließlich erneut (wir bewegen uns in der fünfundzwanzigsten Minute) dem politischen und sozialen Leben Amerikas zuwendet, nachdem die Etappen Arbeit, Religion, Familie, Politik ausgeschritten sind. Dieses gemeinschaftliche Leben ist von einem dauernden Wettstreit der konkurrierenden Meinungen und politischen Institutionen bestimmt, die richtige Lösung für die alltäglichen Lebensprobleme zu finden; Lebensprobleme, so der Tenor, welche die Amerikaner mit den Europäern gemein haben; sie teilen sie mit allen Menschen und allen Nationen. Der *pursuit of happiness* schließt den Kampf mit dem sozialen Elend genauso ein, wie das moralische und politische Versagen. Nur kann deren Lösung niemals auf Kosten des Ideals der Freiheit gehen.

Die Freiheit des Glaubens, die Freiheit der Menschen, die ihr Glück zu machen suchen (was durchaus das soziale Elend einschließt), und es darin finden, ih-

ren Kindern die Möglichkeit zu verschaffen, sich wiederum als freie Individuen zu entfalten, die Freiheit der öffentlichen Rede – in Frage steht nicht, ob mit diesen Formeln ein ideologisches Konstrukt aufgerufen wird, sondern der Umstand, dass sich der Film auf Bilder des alltäglichen Lebens alltäglicher Individuen stützt, wenn er diese Ideale proklamiert.<sup>11</sup>

Gerade die Idealisierung des Bildes alltäglichen Zusammenlebens markiert den fundamentalen Unterschied zwischen diesem und jenem Propagandafilm, zwischen *Tag der Freiheit* und *Prelude to War*: Beide zielen auf einen Gemeinsinn, der gegensätzlicher nicht ausgerichtet sein könnte. An die Stelle einer Vielfalt von Religionen tritt die Vergötterung des Führers; an die Stelle der Familienbande die Militarisierung des sozialen Lebens; an die Stelle eines Individuums, das seinem Ethos im Raum der Öffentlichkeit Geltung verschafft, tritt die Schönheit der Inszenierung der Staatsmacht; an die Stelle des Meinungsstreits tritt der Terror.

Auf diesen fundamentalen Unterschied im Gemeinsinn zielt Capras Strategie der Dekomposition der gegnerischen Propaganda. Sie sucht den imaginären Kern der Bilder, den Krieg als Ideal faschistischer Vergesellschaftung freizulegen, um die Bedrohung des alltäglichen Lebens offensichtlich werden zu lassen. In Capras Memoiren heißt es dazu: „use the enemy’s own films to expose their enslaving ends. Let our boys hear the Nazis and the Japs shout out their own claims of master race crud – and our fighting men will know why they are in uniform.“<sup>12</sup>

So gipfelt der Film schließlich in einer Sequenz, die Minute um Minute die filmischen Inszenierungen der militarisierten Volksgemeinschaft aneinanderreicht, wie sie beispielhaft von Leni Riefenstahl ins Bild gesetzt wurde. Es ist schon erstaunlich, wie sehr es Capra gelingt, die Bildinszenierungen Riefenstahls gegen sich selbst zu kehren und in den Gesichtern der dort so nichtigen Randgestalten noch die Angst und das Entsetzen sichtbar werden zu lassen, die diese Vereinigungsfeier eben auch begleiteten.

Tatsächlich scheinen Capras kinematografische Analysen auch heute noch gültig; erfassen sie doch präzise das Vergesellschaftungsmodell, auf das sich das Pathos der Riefenstahlschen Filme gründet. Sie zeigen, wie die feindlichen Propagandafilme in immer neuen Varianten die Gründung staatlicher Macht als rituelle Vereinigung des Einzelnen in einer Gemeinschaft proklamieren. Sie zeigen die Formierung der Massen zur ornamentalen Repräsentation der Macht ihres Führers. Sie zeigen die Auslöschung der Existenz alltäglicher Individuen zugunsten dieses Volkskörpers, der sich buchstäblich einem höheren Willen unterwirft. Schließlich zeigen sie, dass die feindlichen Filme selbst noch Anteil haben an diesem Spektakel, das den Krieg als den Verschmelzungsprozess feiert, aus dem dieser Volkskörper geboren wird.

---

11 Offenbar hält der Film genau das für ausreichend, den adressierten Zuschauern – also den Soldaten – die Zustimmung abzugewinnen, ihr Recht auf dieses alltägliche Leben aufzugeben und in den Krieg zu ziehen.

12 Capra: *The Name Above the Title*, S. 331-332.

Das Pathos der feindlichen Bilder wird als Feier des Krieges dechiffriert, der im Opfertod der Einzelnen die Lebensform einer neuen Volksgemeinschaft begründet. Nichts aber scheint dem idealisierten Bild alltäglichen Lebens so sehr zuwiderzulaufen wie diese Form kriegerischer Vergesellschaftung, die ihren Ausdruck im Gleichschritt marschierender Soldaten findet: Darauf zielt die Frage, die *Prelude to War* gleich zu Anfang stellt: „Why are we Americans on the march, what put us in the uniform?“

*Why we Fight* bewegt sich permanent in einer paradoxen Argumentation: Einerseits decodieren die ersten zwei Episoden der Reihe die Grundstruktur der gegnerischen Propagandabilder, die Geometrisierung und Uniformierung der Masse als unmittelbaren Ausdruck der Versklavung; andererseits wird genau jene Uniformierung und Selbstaufgabe im Kampf gegen die Welt der Sklaven propagiert. Auch wenn *Prelude to War* wie zahlreiche andere Filme versucht, die amerikanischen Soldaten in den Details gegen die maschinenhafte Starre und geometrische Vermassung als Individuen kenntlich zu halten – der Marsch ist weniger streng, die Uniformen sind legerer, und man sieht wieder und wieder in die Gesichter alltäglicher Menschen, die ganz alltägliche Dinge tun –, formuliert er einen unauflösbaren Konflikt:

Der amerikanische Soldat selbst verkörpert als Soldat diesen Widerspruch. Er hat die Gestalt derjenigen angenommen, die ihm in ihrem Wesen diametral entgegenstehen: der Sklaven in den braunen und schwarzen Uniformen. Es ist dieser unauflösbare Widerspruch zwischen der Würde des Individuums und seiner Selbstaufgabe in den militärischen Vergemeinschaftungsritualen, der das spezifische Pathos des amerikanischen Kriegsfilmgenres begründet. Denn dieser Widerspruch steht als unauflösbarer Konflikt im Zentrum zahlloser amerikanischer Kriegsfilme: gleichviel ob es um die Gung-Ho-Filme der Mobilisierungsphase oder um die explizit kritische Auseinandersetzung der Filme der fünfziger Jahre – wie in Fred Zinnemanns *From Here to Eternity* (USA 1953) – geht. Der klassische Hollywoodkriegsfilm kennt die Dimension des Actionkinos, er kennt den Parcours der Initiation des Helden, die sich im Opfertod erfüllt; aber beides – das Heldenopfer wie die Actionphantasie – ist eingefasst vom Pathos des ohnmächtig leidenden Individuums, seiner Angst, seiner Verzweiflung, seiner Verlassenheit angesichts seiner Auslöschung im militärischen Corps.

#### LITERATURVERZEICHNIS

- Arendt, Hannah: *Vita activa oder: vom tätigen Leben*, München 2005.
- Capra, Frank: *The Name Above the Title. An Autobiography*, New York 1997.
- Chambers, John Whiteclay: *World War II. Film and History*, New York u.a. 1996.
- Dick, Bernhard F.: *The Star-Spangled Screen: The American World War II Film*, Kentucky 1996.
- Paul, Gerhard: *Bilder des Krieges – Krieg der Bilder. Die Visualisierung des modernen Krieges*, Paderborn 2004.

- Seeßlen, Georg: „Von Stahlgewittern zur Dschungelkampfmaschine. Veränderungen des Krieges und des Kriegsfilms“, in: Evangelische Akademie Arnoldshain und Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik e.V. (Hrsg.): Kino und Krieg. Von der Faszination eines tödlichen Genres, Frankfurt 1989, S. 15-32.
- Virilio, Paul: Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung, Frankfurt a.M. 1986.



## AUTORINNEN UND AUTOREN

**Benjamin Beil**, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am SFB/FK 615 *Medienumbrüche*, Siegen. Studierte Medienwissenschaft. Promotionsprojekt zum Thema *Strategien der Figurensubjektivierung im Film und im Computerspiel*.

Zuletzt erschienen: „Spiel mit der Perspektive. Von gedrehten, gequetschten und unmöglichen Räumen im Computerspiel“ in: Gundolf Winter u.a. (Hrsg.): *Das Raumbild*, Bielefeld 2009.

**Erik Fischer**, Professor an der Abteilung für Musikwissenschaft/ Sound Studies der Universität Bonn; 1966 bis 1974 Studium der Fächer Musikwissenschaft, Philosophie sowie ältere und neuere Germanistik in Bochum, 1980 Promotion (*Zur Problematik der Opernstruktur. Das künstlerische System und seine Krisis im 20. Jahrhundert*, Wiesbaden 1982), 1989 Habilitation, seit 1992 als Musikwissenschaftler in Bonn, vertritt dort seit 2000 auch das Fach Medienwissenschaft. Sprecher des Zentrums für Kulturwissenschaft. Forschungsschwerpunkte und Publikationen zur Geschichte des Musik- und Tanztheaters, zur Musik-, Alltags- und Medienkultur sowie zu Korrelationen zwischen den Musikkulturen Deutschlands und des östlichen Europa.

**Hermann Kappelhoff**, Professor für Film- und Mediengeschichte am Seminar für Filmwissenschaft am Institut für Theaterwissenschaft der Freien Universität Berlin. Ausgehend von Forschungsarbeiten zur Geschichte, Theorie und Analyse des Films und der audiovisuellen Medien entwickelt Hermann Kappelhoff interdisziplinär ausgerichtete Arbeitsprojekte im Austausch mit Forschungen aus der Kulturwissenschaft, der Medienwissenschaft, der Philosophie und Ästhetik und der Literatur- und Kunstwissenschaft. Aktuelle Veröffentlichung: *Realismus: das Kino und die Politik des Ästhetischen*, Berlin 2008.

**Thomas Klein**, Medienwissenschaftler, Promotion über Theater im Film. Habilitationsvorhaben über die offene Form im Film. Initiator und Leiter des interkulturellen Forschungsprojekts „Western global – Interkulturelle Transformationen des amerikanischen Genres par excellence“ (DFG-Antrag geplant). Mitherausgeber u.a. von *Filmgenres: Kriegsfilm* (zusammen mit Marcus Stiglegger und Bodo Traber, 2006), *Robert Altman: Abschied vom Mythos Amerika* (zusammen mit Thomas Koebner, 2006). Zahlreiche Aufsätze und Essays über Genrekino und andere filmische Erzählformen, Schauspielkunst und Starwesen im Film. Weitere aktuelle Forschungsinteressen: Serielles Erzählen, Schauspielkunst nach dem *Method Acting*. Autor für *:ikonen:* und *Film-Dienst*.

**Felix Raczkowski** studiert gegenwärtig Medienwissenschaften an der Ruhr Universität Bochum (B.A. in Komparatistik und Medienwissenschaft, 2007) und arbeitet seit 2007 als studentische Hilfskraft am Institut für Medienwissenschaft der



RUB. Seine Interessenschwerpunkte umfassen neben den *Game Studies* (Mitglied der AG Games) Fragestellungen der Medienästhetik und -geschichte, der Simulationstheorie sowie der narrativen Formen zeitgenössischer populärkultureller Inhalte und deren Entwicklung. Kontakt: felix.raczkowski@ruhr-uni-bochum.de.

**Andreas Rauscher**, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Filmwissenschaft an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. Promotion über „Das Phänomen Star Trek“ (Mainz 2003), regelmäßige Beiträge für die Magazine *Testcard*, *Filmdienst* und *Splating Image*. Mitbegründer und seit 1997 Redakteur der Filmzeitschrift *Screenshot – Texte zum Film* ([www.screenshot-online.com](http://www.screenshot-online.com)). Zahlreiche Artikel zu Film, Videospielen und Popkultur. Beiträge für film- und kulturwissenschaftliche Publikationen, u.a. *Reclams Sachlexikon des Films* und die Reihe *Reclam Filmgenres*. Mitherausgeber der Bücher *Subversion zur Prime Time – Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft* (Marburg, 2. Auflage: 2002), *Mythos 007 – Die James Bond-Filme im Fokus der Popkultur* (Mainz 2007) und *Superhelden zwischen Comic und Leinwand* (München 2007) .

**Bettina Schlüter**, Professorin an der Abteilung für Musikwissenschaft/Sound Studies der Universität Bonn; 1986 bis 1995 Studium der Fächer Musikwissenschaft, ältere und neuere Germanistik in Bochum und Freiburg, 1996 Promotion, 2003 Habilitation (*Murmurs of Earth. Musik- und medienästhetische Strategien um 1800 und ihre Postfigurationen in der Gegenwartskultur*, Stuttgart 2007). Weitere Publikationen zu musik- und kulturhistorischen Fragestellungen des 18. bis 20. Jahrhunderts sowie zur Ästhetik digitaler (Audio-)Medien.

**Sascha Simons**, Wissenschaftliche Hilfskraft im Teilprojekt *Mediennarrationen und Medienspiele* des SFB/FK 615 *Medienumbrüche* der Universität Siegen. Studium der Medienwissenschaften in Siegen und Sevilla. Promoviert zur Ästhetik und Morphologie von Bewegtbildern im WWW. Ko-Autor im Blog *Moving Web* (<http://www.movingweb.org/>). Besonderes Interesse an der Ästhetik digitaler Medien.

**Jürgen Sorg**, Dipl.-Medienwirt, promoviert im Teilprojekt *Mediennarrationen und Medienspiele* des SFB/FK 615 *Medienumbrüche* der Universität Siegen. Studium der Medien-, Sozial- und Kulturwissenschaften in Hannover, Siegen und Southampton. Forschungsschwerpunkte: populäre Medienformate, Wissenstheorien, Medienhandlungsstrategien. Aktuelle Publikation: *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele*, Bielefeld 2009 (gemeinsam mit Jochen Venus).

**Jochen Venus**, Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Teilprojekt *Mediennarrationen und Medienspiele* des SFB/FK615 *Medienumbrüche* und am Lehrstuhl *Medienästhetik* der Universität Siegen. Studium der Literatur- und Medienwissenschaften, Phi-

osophie und Soziologie an der Universität Siegen. Forschungsschwerpunkt: Mediale Formen und Funktionen des Kollektivs, Simulationskünste, Semiotik, Systemtheorie. Aktuelle Publikationen: *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele*, Bielefeld 2009 (gemeinsam mit Jürgen Sorg); *Masken der Semiose. Zur Semiotik und Morphologie der Medien*, Berlin 2009.