

Jürgen Sorg

Gemischtes Doppel. Zur Psychologie narrativer Formen in digitalen Spielen

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2345>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Sorg, Jürgen: Gemischtes Doppel. Zur Psychologie narrativer Formen in digitalen Spielen. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 9 (2009), Nr. 1, S. 91–107. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2345>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-5722>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

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.¹

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“.² 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 fiktionalisierten 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 Levelstrukturen³, 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“⁴ 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*“.⁵ 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*⁶ 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.⁷ 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.⁸ 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.⁹

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 Handlungsagenturen¹⁰ 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*-games¹¹, 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‘.¹² 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 verholperten 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.¹³ 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.¹⁴ *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.¹⁵ 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“¹⁶:

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.¹⁷

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*¹⁸ 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.“¹⁹

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.²⁰

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.²¹

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“.²² 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.²³

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.

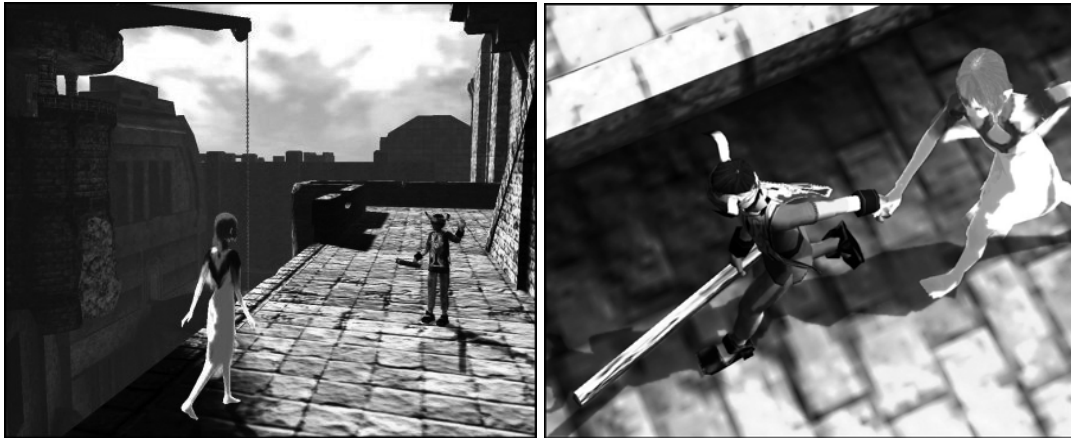


Abb. 2: Yorda und Ico, ICO

Spielwelt mitzuführen und sie zudem vor Gegnern zu beschützen.²⁴ Mit der Figur Yorda verwirklicht *ICO* gewissermaßen eine Form des *Handicaps*, also einer bewussten und ludisch eingebetteten und erfolgshemmenden Limitierung von Handlungen²⁵, 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.

-eingaben²⁶ 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 wäre²⁷ – 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 aufruft²⁸: 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.

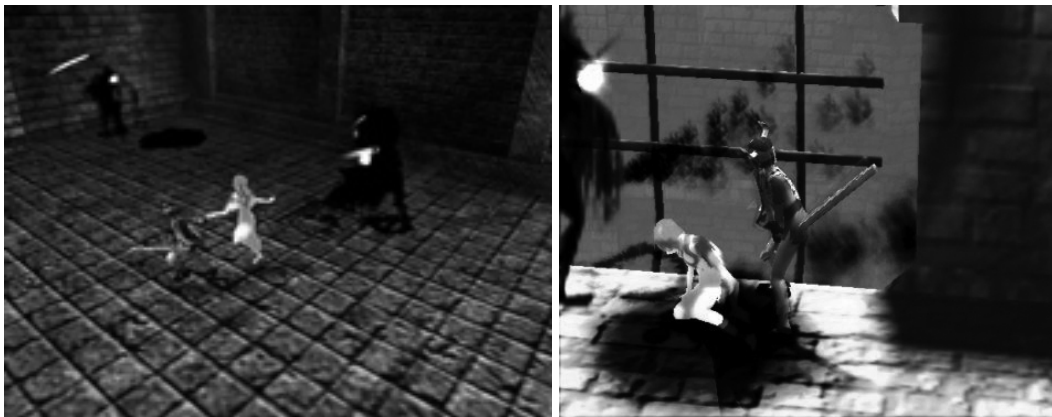


Abb. 3: Yorda und die Schattenwesen, *ICO*.

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.“²⁹ 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

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.³⁰

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.³¹

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.³²

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“.³³ Frasca hat hier zwar vornehmlich den Game Designer als *auteur* bzw. „simauthor“³⁴ 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.³⁵ 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“³⁶ – 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.“³⁷

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, 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, 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, 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).