

Computerspiele erzählen Geschichten?

Klaus Walters "Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel-und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games"

Von Karin Wenz

Nr. 35 – 2005

Abstract

The debate on narrative sequences in digital games is often focused on interactivity vs. spectatorship which is falsely related to passiveness by some authors. However, narrative sequences require a certain degree of commitment from the player and therefore the interactive and dynamic process of interpretation. This interactivity differs in quality from that of gameplay. Narrative sequences (mostly presented as cut scenes) and gameplay seem to be distinct and debated as two different forms integrated into digital games. The way these can be interrelated and therefore turning cut scenes into an integrative part of a digital game and not just into some additional gift-wrapping has to be debated. However, it is not so easy to generalize about this particular feature of digital games. The discussion has to take the game's genre into account as well. This is one of the goals of Klaus Walter's "Grenzen spielerischen Erzählens" ("Limits of playful narration"), a Ph.D. thesis which focuses on the genre of Adventure Games.

Die Diskussion um die Funktion narrativer Elemente in Computerspielen fokussiert zumeist auf Interaktivitätsmöglichkeiten vs. Zuschauerrollen, die dem Spieler zugewiesen werden. Wobei dem Zuschauer fälschlicherweise eine passive Rolle zugewiesen wird und die aktive, interpretative Rolle des Zuschauers nicht berücksichtigt wird. Natürlich liegt hier ein gradueller Unterschied vor und die Interaktivität eines Spielers und diejenige eines Zuschauers oder Lesers sind nicht einfach gleichzusetzen. Als Ergebnis dieser Debatte werden narrative Sequenzen (zumeist in Cut Scenes realisiert) und Gameplay strikt getrennt und als zwei unabhängige Teile in Computerspielen diskutiert. Eskelinen spricht sogar davon, dass Cut Scenes eine reine Verpackung sind, die mit dem Spiel selbst nichts zu tun haben. Verallgemeinerungen sind nicht sehr hilfreich, wenn sie nicht das Genre des Computerspiels mit berücksichtigen. Dieses ist das Ziel der Dissertation von Klaus

Walter "Grenzen spielerischen Erzählens", die spielerische und narrative Einheiten in Adventure Games untersucht.

Die Geschichten hinter den Computerspielen erzählen typischerweise von einer Welt, die aus den Fugen geraten ist. Dadurch werden Ursache und Wirkung zu zentralen Themen. Kausalität wird allerdings nicht einfach beschrieben, sondern im Spiel aktiv gestaltet und erfahren. Durch diese aktive Rolle des Spielers wird die Problematik einer Annäherung mit literaturwissenschaftlichen Kategorien bereits deutlich. Kamphusmann (2002, 141) formuliert dies folgendermaßen: „Kategorien, die auf die Unterscheidbarkeit des Dies- und Jenseits der Lektüre und des Schreibens bauen und in deren Mitte traditionellerweise ‚der Text‘ platziert wird, verlieren ihren distinktiven Charakter. Der Leser *ist* der Held, eine Figur *im* Text, indem er schreibt, ‚schreibt‘ eine Figur ihre Geschichte selbst.“ Ein weiterer Aspekt, der in dieser Aufhebung der Trennung begründet liegt, ist der nicht-fixierbare Text, der sich erst im Spiel selbst ergibt und sich je nach Handlungen des Spielers flexibel gestalten kann. Kampusmann spricht von einem „Prozess, in dem alle Positionen aktiv sind“ (ebd.). Der Erzählraum eines Computerspiels ist ein Bereich, den sich die Spieler zunächst erobern müssen. In dieser Hinsicht sind Literatur und Film einerseits und Computerspiel andererseits nicht ohne weiteres zu vergleichen.

Eskelinen bezeichnet Geschichten in Computerspielen als *gift-wrappings*, also einfach als nette Verpackung für etwas anderes.¹ Er versteht die narrativen Anteile in Computerspielen nicht als intrinsischen Teil des Genres. Als Beispiel hierfür führt er Tetris an, um zu verdeutlichen, dass Ereignisse und ein Spieler benötigt werden aber deshalb noch nicht notwendigerweise eine Erzählung. Dennoch erzählen Computerspiele auch Geschichten. Dies ist je nach Genre unterschiedlich wichtig für den Spielablauf. In Shootern zum Beispiel, gibt eine Hintergrundgeschichte nur grob einen Rahmen vor, innerhalb dessen dann gespielt wird. Andere Genres, wie zum Beispiel Adventure Games oder Rollenspiele hingegen, gewichten die erzählenden Passagen sehr viel stärker. Narrative Passagen werden zum Teil wie in Erzählungen, zum Teil in Videosequenzen analog zum Film, eingesetzt: wir finden hier eine Mischung aus mündlich erzählten Passagen, in denen Figuren die Erzählerfunktion übernehmen, visueller Darstellung zum Teil statisch wie im Cartoon, meist dynamisch wie im Film, wenn Videosequenzen als Überleitung von einem Level zum nächsten fungieren, neu verbunden mit der eigenen aktiven Beteiligung bei der Konstruktion der Geschichte. Publikationen zu diesem Themenfeld haben lange Zeit entweder entweder aus literaturwissenschaftlicher Perspektive eine Analyse von Computerspielen mit Fokus auf Erzählung oder aber eine allgemeinere kulturwissenschaftliche Analyse mit einem Fokus auf Spiel, dem sogenannten „gameplay“ vorgeschlagen. „Damit werden Adventure Games jeweils

einer wesentlichen Komponente beraubt. Das Paradoxon wird indirekt fortgeschrieben“ (Walter 2002, 16).

Die Auseinandersetzung zwischen Narratologie und Ludologie ist im Feld der Game Studies, also der theoretischen Auseinandersetzung mit Computerspielen nicht neu. Die Kritik gegen eine literaturowissenschaftliche Analyse stellt die Interaktivität in Computerspielen als den zentralen Punkt in den Vordergrund. Wobei Eskelinen der Aktivität des Lesens, die er als interpretative bezeichnet, die Aktivität des Spielens gegenüberstellt und diese als konfiguratив bezeichnet (Eskelinen 2003, 38), um beide Aspekte noch stärker voneinander abzugrenzen.

Klaus Walter (2002) unterscheidet in seiner Dissertation über Adventures ebenso ganz klar zwischen spielerischen und erzählerischen Einheiten und macht deutlich, dass beide Aspekte in Computerspielen eine bedeutende Rolle spielen, aber dennoch klar voneinander abgegrenzt werden können, wobei er nicht nur zum Ziel hat, die Debatte zwischen Narratologie und Ludologie nachzuvollziehen, sondern einen weiteren Aspekt, nämlich den ökonomischen mit berücksichtigt. Er untersucht die folgenden drei Aspekte:

- Ökonomischer Aspekt: das Nutzerverhalten. Im wesentlichen beschreibt Walter zwei Nutzertypen (*homo narrans* und *homo ludens*), deren Bedürfnisse durch Adventure Games abgedeckt werden. Verschiebt sich das Verhältnis von Spiel- und Erzählelementen, schlägt sich dieses in den Absatzzahlen nieder.
- Struktureller Aspekt: Dieser Aspekt ist werkzentriert und untersucht das Spiel als Produkt und nicht als Prozess (Walter 2002, 18). Walter grenzt Spiel und Erzählung kategorial voneinander ab und meint, diese Kategorien stehen in Konflikt zueinander, da sie nicht kompatibel sind.
- Als letzter Aspekt wird der historische genannt. Dieser wird im Kontext der ökonomischen Untersuchungen und in den Schlussbetrachtungen diskutiert, wobei die Verkaufszahlen deutlich machen, dass das Genre des Adventure Games zunehmend in Mischformen wie Action-Adventure auftritt und von den Actionspielen längst an den Rand gedrängt wurde.

Wesentlich erscheint mir hier die zweite Aspekt, nämlich die Frage nach Spiel- und Erzählstrukturen, die Klaus Walter als zentral für seine Arbeit ansieht. Ausgehend von der Frage: Wie unterscheiden sich Spiel und Erzählung voneinander? bestimmt Klaus Walter die jeweiligen Merkmale und stellt sie einander gegenüber. Erzählstrukturen werden mit Hilfe eines Erzählmodells beschrieben, das seinen Ursprung in der strukturalistischen Tradition der Erzähltheorie hat, welches von Walter weiterentwickelt wird. Für ihn sind zwei Ebenen der Beschreibung wesentlich: Die Ebene der Figuren und Handlungen einerseits und die Ebene der Handlungssequenzen andererseits. Demgegenüber steht ein Modell, das Spiel als

Entscheidungssituationen darstellt und die Optionen bzw. die Komplexität der zur Verfügung stehenden Einzelbefehle bis hin zu ganzen Befehlsketten analysiert.

Walter beschreibt beide Einheiten als distinkt voneinander und geht sogar so weit, von einer Inkompatibilität von Spiel und Erzählung zu sprechen (Walter 2002, 47). Er unterscheidet erzählerische Einheiten in Computerspielen, die sich von den Spielsequenzen abgrenzen lassen. Diese erzählerischen Einheiten werden entweder durch Schrifttext, mündliche Erzählsequenzen oder aber zunehmend durch Videosequenzen gewährleistet, die sowohl zu Beginn eines Spiels den Rahmen setzen, innerhalb dessen gespielt wird, als auch im Verlauf des Spiels Übergänge zwischen verschiedenen Spielebenen einleiten. Die Funktion dieser Erzähleinheiten ist es, den Spieler mit (weiterer) Information über den Spielrahmen zu versorgen und so Entscheidungen über das nächste Spielverhalten / den nächsten Spielzug zu erleichtern. Daher spricht Walter (2002, 213) auch von Symbiose zwischen Spiel und Erzählung mit empfindlichem Gleichgewicht. Sind die Erzählsequenzen zu lang, werden die Spieler ungeduldig und wollen endlich selbst wieder aktiv eingreifen und weiterspielen, sind zu wenige Erzählsequenzen im Spiel eingebaut, kann dies zur Desorientierung der Spieler und ebenfalls zur Beeinträchtigung des Spielspaßes führen.

Dennoch ist eine so klare Trennung von Erzähl- und Spieleinheiten in Computerspielen nicht gegeben. Charaktere, die in den Erzähleinheiten eingeführt werden, tauchen als Spielfiguren in den Spieleinheiten wieder auf. "Im Adventure Game treffen Spiel und Erzählung aufeinander. Hierbei gehen sie eine eigenartige Verbindung ein, indem Strukturmerkmale der einen Kategorie in die Strukturen der anderen Kategorie einfließen und umgekehrt." (Walter 2002, 18) Dieses stellt meiner Meinung nach einen Widerspruch dar: entweder handelt es sich hier um Kategorien, die nicht vereinbar sind, oder aber es gibt durchaus Verbindungsmöglichkeiten.

In einem weiteren Schritt erfolgt dann die konkrete Analyse der Adventure Games. Walters Ziel ist es, Erkenntnisse über das Zusammenwirken von Spiel und Erzählung zu gewinnen. Kritisch anzumerken sei hierzu, dass Einheiten, die nicht dem Spiel zugeordnet werden können, als (Teil einer) Erzählung verstanden werden (Walter 2002, 75). So wird die die zunächst klar abgegrenzte Beschreibung narrativer und spielerischer Einheiten letztlich aufgeweicht, wenn alles das, was nicht dem Spiel zugeschrieben werden kann, als narrative beschrieben wird, wird die Kategorie des Narrativen doch wieder „fuzzy“, also zu einer Kategorie mit unscharfen Rändern und es stellt sich die Frage, inwieweit es nicht sehr viel stärker als hier beschrieben zu Überschneidungen kommt.

Der historische Hintergrund, der in der Erzählung eingeführt wird, hat einen direkten Einfluss auf den Spielablauf, Ort und Zeit der Erzähleinheiten sind identisch bzw. eng verwoben mit Ort und Zeit des Spiels und den Raum- und Zeiterfahrungen die der Spieler durch das Spielen machen kann. Umgekehrt haben die Handlungen des

Spielers in einigen Spielen einen Einfluss auf den Fortgang der Erzählung. Spielerische Gestaltungselemente wie das Inventar, in dem sich alle Objekte befinden, die wir im Laufe des Spiels gesammelt haben oder auch Befehlszeilen zumeist in den Hintergrund verbannt, können aber bei Bedarf geöffnet und auf den Bildschirm geholt werden. Diese sind Gestaltungselemente des Spiels, die den Erzählfluss unterbrechen würden.

Ziel der meisten Computerspiele scheint es zu sein, den Wechsel zwischen beiden Aspekten für den Spieler möglichst unsichtbar zu gestalten. Dies gelingt dadurch, dass Computerspiele sich „immer stärker an audio-visuelle Konventionen an[nähern], die für den narrativen Film entwickelt wurden (Einstellungswechsel, Montagetechniken, akustische Phänomene). Das Aktionsfeld, sozusagen die ‚Bühne‘ für Spiel- und Erzählhandlungen, gewinnt stärker an Gewicht“ (Walter 2002, 302). Dabei werden die durch die Spielhandlungen zunächst offenen Strukturen durch die Erzähleinheiten pointiert durchbrochen und gelenkt. Hinsichtlich Computerspiel und Filmsequenzen (Cut Scenes) lassen sich folgende Ebenen unterscheiden: 1.Referenzen der Cut Scenes zum Gameplay, 2. Referenzen der Cut Scenes zueinander, 3.Referenzen der Dialoge mit den NPCs (Non Player Characters) zu den Cut Scenes. Die Art und Weise wie Cut Scenes in Computerspielen eingesetzt werden und sowohl Gameplay als auch Interaktionen mit NPC's beeinflussen und verändern können, lässt eine solche strikte Trennung gerade für Adventure Games (aber auch alle anderen Genres, die sehr stark narrativer Einheiten integrieren, wie Role Playing Games) fraglich erscheinen. Dadurch, dass diese Arbeit die inhaltliche Ebene der Adventure Games nicht untersucht, sondern allgemeine strukturelle Merkmale beschreibt, bleibt die starke Verzahnung von inhaltlichen Figuren und Ereignissen in Cut Scenes und Gameplay unberücksichtigt.

Ein wesentliches Problem dieser Arbeit hat bereits Kulian Kücklich in seiner Rezension der Arbeit beschrieben und ich kann mich hier nur anschließen: Die werkzentrierte Perspektive setzt einen „idealen Spieler“ voraus, der in der jeweiligen Situation, die „richtige“ oder sinnvollste Entscheidung trifft. Dies ist aber gerade in Adventure Games nicht der Fall, deren wesentliches Charakteristikum das Rätsellösen ist und die Spieler häufig in die Irre führt. Die Suche nach Lösungen ist ein zentrales Prinzip, welches zur Immersion in das Spiel beiträgt. Wenn aufgrund dieser Immersion letztlich ein Bruch zwischen Spiel und Erzählung für den Spieler nicht mehr „wahrgenommen werden kann, erscheint es müßig, einen solchen auf theoretischer Ebene zu postulieren.“ (Kücklich 2004). Ein wesentlicher Aspekt des Gameplays, das „Replay“ einer Situation, um immer wieder neue Möglichkeiten zu erforschen ebenso wie die Tatsache, dass wir in Computerspielen die handelnde Figur „sind“, während wir uns in Erzählungen nur in die Protagonisten hineinversetzen, wäre ein wesentlicher Aspekt, der Spiel und Erzählung voneinander abgrenzt, den ich hier vermissem.

Ein Verdienst dieser Arbeit ist es eine detaillierte Analyse eines bestimmten Genres, nämlich des Adventure Games, durchzuführen und damit den oft sehr verallgemeinernden Aussagen über Computerspiele im Allgemeinen, die alle Genres über einen Kamm scheren, mit detaillierten Analysen und viel Material entgegenzutreten. Besonders interessant sind die historischen Ergebnisse, die die in dieser Form bisher noch nicht für ein spezifisches Genre vorgelegt wurden. Daher halte ich die Dissertation von Klaus Walther für einen bedeutenden Beitrag zum Diskurs der Game Studies.

Klaus Walther:

Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games (Reihe Medienwissenschaften Bd. 2)

Universitätsverlag Siegen 2003, 327 S., mit Abb., 12,80 €

ISBN 3-9808010-5-5

References

Eskelinen, Markku. 2001. "The Gaming Situation." *Game Studies* 1. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Eskelinen, Markku. 2003. Towards Computer Game Studies. In: Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Stories, Performance and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, 36-44.

Kamphusmann, Thomas (2002): *Literatur auf dem Rechner*. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Kücklich, Julian. 2004. „Klaus Walther. Grenzen spielerischen Erzählens.“ *Medien und Kommunikation* 52/1.

Walther, Klaus. 2002. *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games*. Siegen: Universi.

Walther, Klaus. 2002. „Nichts Neues unter der Sonne.“ *Dichtung-Digital* 22. www.dichtung-digital.com/2002/20-25-walther.htm

Fussnoten

-
1. Eskelinen, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>