Der ludoliterarische Typenkreis: Analyse und Kategorisierung von Cybertexten

Von Mela Kocher

Nr. 34 – 2005

Abstract

Der hier vorzustellende "ludoliterarische Typenkreis" dient der Typologie und Analyse digitaler Spiele und anderer Cybertexte wie Hyperfiction, interaktive Filme und VR-Umgebungen. Er stellt ein Modell dar, das von einem narrativen Ansatz ausgehend den medienspezifischen Bedingungen von Cybertexten Rechnung zu tragen sucht. Anhand der Parameter Interaktivität, Perspektive und narrativer Modus können Familienähnlichkeiten (sensu Wittgenstein) als auch Differenzen zwischen einzelnen Cybertexten bzw. -Genres offen gelegt werden. Aus der ästhetischen Gestaltung wiederum lassen sich Rückschlüsse bezüglich der immersiven Einbindung der Spielerin und ihrer kognitiven Sinnkonstitution ziehen.

Narratologie und Games?

> "The inability of literary narratology to account for the experience of games does not mean that we should throw away the concept of narrative in ludology; it rather means that we need to expand the catalog of narrative modalities beyond the diegetic and the dramatic, by adding a phenomenological category tailor-made for games."[1]

Mittlerweile scheint es im Umfeld der Game Studies überholt zu sein, sich narratologisch mit Computerspielen zu befassen, folgt man den Argumenten überzeugter Ludologen wie Jesper Juul und Markku Eskelinen. Der Widerstand gegenüber narratologischen Ansätzen hat schon zu einigen heftigen Debatten geführt,[2] obschon Juul in seinem Grundsatz-Artikel "Games telling stories? – A brief note on games and narratives" feststellt, dass narratologischen Zugängen prinzipiell auch Platz eingeräumt werden müsse[3]. Als problematische Punkte benennt er – durchaus gerechtfertigt – a) die Definition von Narrativität in Bezug auf Games und

b) eine die mediale Spezifität ignorierende Überstülpung von aus dem Printmedium generierten Erzähltheorien auf ein digitales Medium.

Wie Ryan bin ich der Auffassung, dass die Forschung hinsichtlich einer narrativen Ästhetik digitaler Spiele noch längst nicht ausgeschöpft ist bzw. dass weitere, auf Spiele zugeschnittene Kategorien benötigt werden. Obschon durchaus nicht alle Computerspiele narrativ geprägt sind, hängt die ludische Ästhetik vieler Games doch auch mit der Geschichte zusammen, welche sie erzählen, mit Mythen, worauf sie sich beziehen, mit Hitchcocks "dull bits" des Alltagslebens, welche sie abbilden – die grossen Erzählungen (les grands récits), deren Krise Jean-François Lyotard Ende der 1970er Jahre heraufbeschworen hatte, sind demnach keineswegs tot, sondern leben – so meine These – in Computerspielen weiter.

Ich möchte im Folgenden das ludoliterarische Modell vorstellen.[4] Es versucht zwischen ludologischen und narratologischen Zugängen zu vermitteln, indem es medienspezifische Modalitäten in den erzähltheoretischen Ansatz von Franz K. Stanzel integriert bzw. diesen grundlegend modifiziert.

Franz K. Stanzels Erzähltheorie[5], die sich mit dem Einsatz verschiedener Erzählsituationen befasst – der auktorialen, personalen und Ich-Erzählsituation –, wurde von der Game-Studies-Forschung bisher durchwegs ignoriert. Sie dient jedoch wunderbar der Beschreibung und Funktionsanalyse narrativer Sequenzen wie Tagebücher oder Cutscenes. Textsegmente also, die vorwiegend in den Genres Adventure-Games und Rollenspielen zu finden sind, und durchaus Textstrategien zur Spielerführung umsetzen: Tagebücher, beispielhafte Ich-Erzählsituationen, stellen durch ihre Innenperspektivik und die Einladung zur Identifikation ein geeignetes Mittel dar, um die Tagebuch-Leserin in ihrer Einstellung zur dargestellten Geschichte zu manipulieren. Diese Erzählsituation ist konstitutiv für die ästhetische Wirkung dieser Spiele – die Frage nach der Glaubwürdigkeit der Protagonisten, die in dieser subjektiven Form tendenziell vermindert ist, stellt eines der literarischen als auch ludischen Schlüsselmomente beispielsweise der *Myst*-Reihe dar, die durch archetypische Konflikte (zwischen Vater und Sohn, Lehrer und Schüler, unter Brüdern und Freunden) geprägt ist. Aber auch in anderen, weniger markant auf die Buchkultur fokussierenden Games wie im Rollenspiel *Baldur's Gate 2* gibt es Tagebücher. Dort berichtet ein unbekannter Erzähler in der dritten Person über die Lebensgeschichte des Avatars, distanziert und scheinbar allwissend, und hinterlässt der unwissenden Spielerin offensichtlich Informationslücken, die zur Leerstellenbesetzung während des Spielverlaufs animieren und zur Spannungserzeugung beitragen – ein paradigmatisches Beispiel für eine auktoriale Erzählinstanz, der allgemein mehr Glaubwürdigkeit entgegengebracht wird als einem Ich-Erzähler. Ähnliches lässt sich auch in Cutscenes beobachten.

Was nun, wenn die Tagebücher nicht gelesen oder die Cutscenes unterbrochen werden – ist dann bereits die Grenze der narrativen Ästhetik erreicht?

Beziehungsweise, lässt sich die Erzählkraft von Spielen nur auf diese Erzählsituationen und die Narration in Computerspielen auf die Vermittlung via Erzählerfigur reduzieren? Der folgende Forschungsansatz geht von einer Verneinung dieser Fragen aus und versucht, zwei entscheidende Punkte, die (nicht nur) von Stanzels Erzähltheorie vernachlässigt werden, mit einzubeziehen. Zum einen fehlt Stanzels Ansatz der Miteinbezug der Spielerin, sei es bezüglich ihrer Fokalisierung auf das Geschehen und die Figuren, sei es bezüglich der extranoematischen, aussergedanklichen – von Aarseth[6] mit dem Begriff "ergodisch" bezeichneten – Interaktion mit dem Spielprogramm. Zu berücksichtigen sind also Interaktivitätsstrategien von Computerspielen, welche die Spielerin in ihren Bann ziehen und die der Spieleproduzent Masuyama mit dem japanischen Begriff "hamaru" bezeichnet. Folgendes Zitat verweist darauf, wie sehr das Interaktivitätspotential eines (ludischen) Textes mit der Immersion, dem Versinken in den Text, zusammenhängt.

> "Das Wort 'hamaru' bezieht sich [...] auf die interaktive Natur des Videospiels. Die Handlungen der Spieler und die Echtzeitreaktion auf dem Bildschirm erzeugt eine Art Datenzirkulation oder Feedbackschlaufe. Spieler werden in dieser Schlaufe gefangen und ihr Geist bleibt darin hängen."[7]

Zum anderen kann anhand von Stanzels Theorie der Erzählsituationen lediglich ein Bruchteil der Spiele – vorwiegend Adventure-Games und Rollenspiele – beschrieben und analysiert werden; Cybertexte bringen jedoch noch ganz andere erzählerische Formen hervor, die weniger 'klassisch' sind und die mit Celia Pearces "narrative operators" erfasst werden können. Die Multimedia-Autorin und Ludologin hat diese in ihrem Aufsatz "Story as Play Space: Narrative in Games" entwickelt[8]. Folgende Operatoren bestimmen gemäss Pearce, für sich oder kombiniert, das narrative Erlebnis eines jeglichen, nicht nur digitalen, Spiels: Als "experiential" wird die sich aus einem Grundkonflikt entwickelnde Geschichte bezeichnet, die sich im Spielverlauf ergibt und aus der Sicht der Spielerin wahrgenommen wird. Der "performative"-Aspekt der Narration ist derjenige, welcher der Sicht des Publikums entspricht, und, wie Pearce am Beispiel eines Sportspektakels im Stadion darstellt, von den Kommentatoren wiedergegeben wird. "Augmentary" sind die "layers of information, interpretation, background and contextual frameworks around the game that enhance other narrative operators", Hintergrundinformationen, Punktezahl, Analysen etc. Der "descriptive"-Anteil eines Spiels wird anhand seiner Nacherzählung und der daraus entstehenden "Kultur" bemessen, während die "meta-story" die Hintergrundgeschichte bezeichnet, die sich um das Regelwerk eines Spiels rankt. Das "story system" schliesslich ist der Baukasten mit generischen narrativen Elementen, der für die Kreation von Charakteren zuständig ist.

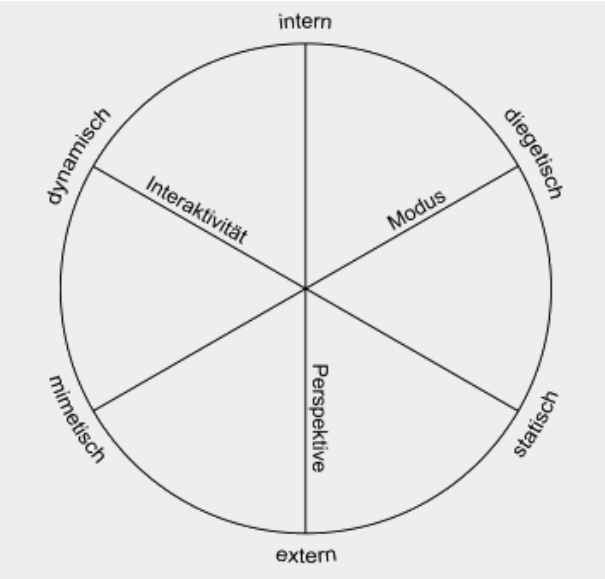
Als Untersuchungsgegenstand werden Cybertexte mit einbezogen, die sich mindestens der Operatoren "meta-story" und "experiential" bedienen, die also

einerseits eine Hintergrundgeschichte aufweisen, während des Spielverlaufs aber zusätzlich eine Geschichte entwickeln. Somit fallen jene Spiele mit einer oktroyierten Hintergrundgeschichte weg, die sich für den Spielverlauf als gänzlich irrelevant erweist.[9]

Der ludoliterarische Typenkreis

Der hier vorzustellende ludoliterarische Typenkreis übernimmt auch entscheidende Impulse von der Medienwissenschaftlerin Marie-Laure Ryan, die in einer Interaktivitäts-Matrix als relevante Parameter die Perspektive ("internal"/ "external") und den Interaktivitätsgrad ("exploratory"/ "ontological") bestimmt und so vier Gruppen erhält[10]. Der ludoliterarische Typenkreis integriert diese Kategorien, differenziert sie jedoch noch weiter aus, und bestimmt als dritte Kreisachse den als diegetisch und mimetisch bezeichneten narrativen Modus.

Die entsprechende Konstellation sieht folgendermassen aus:



Ludoliterarischer Typenkreis

Auf der Kreislinie lassen sich verschiedene Spiele bzw. Spielgenres gemäss ihrer Affinität zu den Kreis-Achsen-Schnittpunkten situieren. Diese Achsenpole stehen in oppositionellem Verhältnis zueinander; sie bilden also eine dichotome Ordnung, die

durch die dynamische Anordnung jedoch relativiert wird. Ein auf der Kreislinie positioniertes Objekt wird durch drei Merkmale charakterisiert, und zwar durch den jeweils auf der Kreislinie nächstliegenden Pol der Interaktivitäts-, der Perspektiven- sowie der Modus-Achse. Dieses Modell bildet Idealtypen heraus, analog zu Goethes Kreis der "Dichtarten", der auch von Stanzel zur Analyse der Erzählsituationen eingesetzt wird.

Eine kreisförmige Modellanlage und demzufolge eine gewisse Kontinuität und Kohärenz vorschlagend, geschieht dies gleichwohl im Bewusstsein, dass die zahlreichen Brüche und Kanten der Seinsformen der Spiele, die ja keineswegs alle dasselbe Muster aufweisen, die Form des Kreises gezwungenermassen sprengen müssen. Als heuristisches Werkzeug verspricht es aber gute Dienste zu leisten, da es Idealtypen konstruiert, mit welchen die konkreten Spiele verglichen werden können. Bevor das Modell mit zwei Beispielen durchgespielt wird, sollen kurz die entsprechenden Achsenmerkmale vorgestellt werden.

Interaktivität

Anders als Ryan, die Interaktivität als eine dichotome Angelegenheit betrachtet und mit dem Begriff den Einfluss auf das Spielgeschehen durch die Aktionen der Userin bezeichnet (der entweder zu beobachten sei oder nicht), arbeite ich mit den Kriterien, die Brenda Laurel zur Charakterisierung der Mensch-Maschinen-Interaktion aufstellt: Laurel unterscheidet in ihrem Aufsatz "Interface as Mimesis" zwischen "frequency", "range" und "significance". "*Interactive frequency* is a measure of how often user input is enabled", bezeichnet demnach die Klickfrequenz. Die kontinuierliche Eingabe in "real time" markiert das eine Ende dieses Kontinuums, seltene Inputmöglichkeiten das andere. "*Interactive range* describes the range of choices available to users at a given moment in the interaction", umfasst folglich den Eingabebereich. Binäre Wahl- oder Eingabemöglichkeiten (z.B. "Norden"/"Süden" in Textadventures) stellen den tiefsten Interaktivitätsgrad dar, während unbeschränkte Handlungsmöglichkeit den höchsten Grad markiert. "*Interactive significance*" schliesslich "is a measure of the impact of the users' choices and actions upon the *whole*", misst also die Konsequenzen, die der Input der Userin auf das Kommunikationsobjekt hat[11]. Geringe versus hohe Einflussnahme markieren hier die Enden des Kontinuums, wobei höchste Signifikanz dort gegeben ist, wo die Spielerin in die Programmstruktur eingreifen und diese, d.h. Aarseths "textons"[12], modifizieren kann. Der höchste Interaktivitätsmodus wird – in Übereinstimmung mit dem Website-Programmier-Usus – als dynamisch, der tiefste als statisch bezeichnet.

Perspektive

Gemäss Stanzels Merkmal der Person – oder Genettes Frage nach "Wer spricht?" – unterscheiden sich die Pole der Perspektivenachse darin, ob sich der *Erzähler* auf derselben ontologischen Ebene wie die fiktionalen Figuren befindet (was relevant für die Unterscheidung zwischen Ich- und Er-Erzähler ist). Die dem ludoliterarischen Typenkreis zugehörige Perspektivenachse fokussiert die *Spielerin*, relevant für eine Polarisierung innerhalb der Achse ist daher die Seinsebene zwischen Figuren und (fiktiver) Spielerin, nicht des Erzählers. In der internen Perspektive übernimmt die Spielerin die Rolle einer Spielfigur, oftmals des Protagonisten, und projiziert sich dadurch in dieselbe zeit-räumliche Dimension der Spielwelt, die Genette als die homodiegetische Ebene bezeichnet[13]. Steht die Spielerin dem Geschehen aber distanziert gegenüber, das heisst, sie ist ausserhalb des fiktionalen Seinsbereichs – mit Genette: im heterodiegetischen Bereich – situiert, dann nimmt sie eine Position der externen Perspektive ein, die optisch durch eine Vogel- oder eine isometrische Perspektive realisiert wird.

Das zweite Merkmal der ludoliterarischen Perspektivenachse, dasjenige des "point of view", entspricht Stanzels Ausdifferenzierung seiner gleichnamigen Achse: Charakteristisch für die interne Perspektive ist demnach der eingeschränkte Blickwinkel, welcher der Wahrnehmung des Geschehens aus dem Fokus einer bestimmten Figur entspringt. Identifiziert sich die Spielerin mit einer Figurenrolle, sei es in der ersten, zweiten oder dritten Person, dann entspricht ihr Weltwissen und ihr Handlungsspielraum dieser engen Perspektivierung des "limited point of view", mit Genette als "interne Fokalisierung" bezeichnet. Im Gegenzug verschafft ihr die Positionierung in der externen Perspektive eine objektive Distanz und Allwissenheit ("omniscience"), die wir vom auktorialen Erzähler Stanzels her kennen. Dieser Blickpunkt entspricht in etwa Genettes "Nullfokalisierung", mit dem Unterschied, dass die Spielerin, sobald sie aktiv ins Geschehen eingreift, von der "Nullfokalisierung" zur "variablen Fokalisierung" auf das zu manipulierende Element, sei es Spielfigur oder Spielobjekt, wechselt.[14]

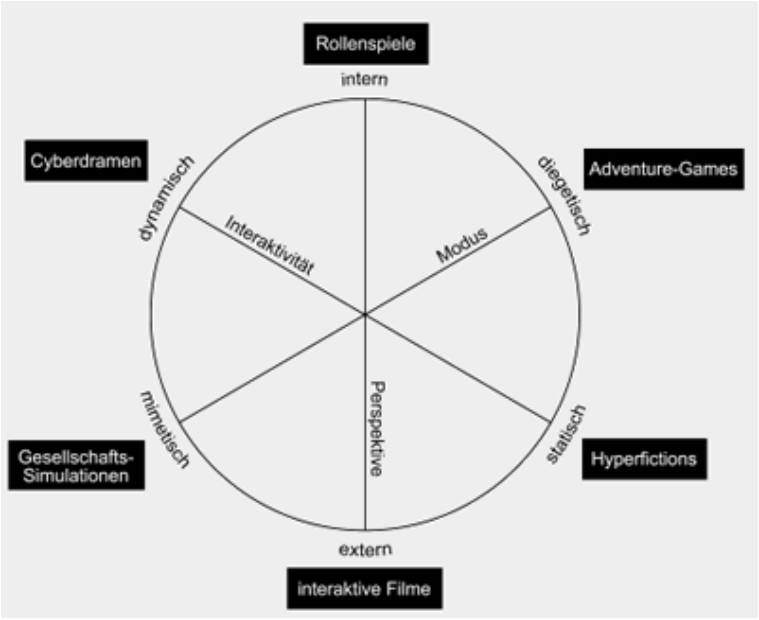
Modus

Der narrative Modus lässt sich, ausgehend von der antiken Platonischen Gattungseinteilung, in diegetisch und mimetisch, und aufgrund der poetologischen Schriften von Aristoteles, Schiller und Goethe noch weiter ausdifferenzieren. So können diegetische Cybertexte anhand der Merkmale, die epische Texte wie das Epos, die Erzählung, die Saga oder das Märchen etc. charakterisieren – Determiniertheit, Episodenhaftigkeit, Vermitteltheit, Raum, Zeit, Extensifikation – diskutiert werden; mimetische, dramennahe Cybertexte dagegen anhand der Merkmale Inszenierung, Kausalität, Unvermitteltheit, Raum, Zeit und Intensifikation.

Determiniertheit bezeichnet den Aspekt der Fixiertheit, der Strukturiertheit und Unveränderbarkeit der Geschichte epischer Texte im Gegenzug zum performativen Aspekt der dramatischen *Inszenierung* und Aufführung einer Handlung, die sich nicht (nur) auf einen schriftlich fixierten Text bezieht, sondern sich ad actu entwickelt und wonach jede Aufführung eine etwas andere ist. Epische Texte weisen ausserdem eher einen thematischen, episodisch-seriellen Zusammenhang der Ereignisse auf (*Episodenhaftigkeit*), während in mimetischen Texten wie im Drama die Einheit der Handlung, die kausale Verknüpfung der Handlungselemente im Vordergrund steht (*Kausalität*). Wie kurz angedeutet wurde und wie es bereits Platon (und Stanzel) definiert, sind diegetische Texte solche, in denen die Ereignisse von einer Erzählinstanz unterschiedlicher Ausprägung dargestellt und gegliedert werden (*Vermitteltheit*); in mimetischen jedoch macht sich der Erzähler unsichtbar (*Unvermitteltheit*). In letzteren herrscht ausserdem die Einheit von *Raum* und *Zeit*: Die räumliche Ausdehnung der sich in der Tragödie entspinnenden Handlung ist lokal begrenzt, und die zeitliche orientiert sich – gemäss Aristoteles' Forderung nach einem 24stündigen Zeitrahmen – an der Gegenwart; die "Zeit der Erzählung" ist demnach relativ eng an die "erzählte Zeit" gekoppelt. In diegetischen Texten kann die räumliche Dimension sehr ausgedehnt sein; die zeitliche Ebene ist eher die Vergangenheit und die Zeit der Erzählung sowie die erzählte Zeit klar voneinander zu unterscheiden. Der Aufbau des Spannungsbogens, das zeitliche Tempo der Darstellung und die Dichte der emotionalen Rührung sind im diegetischen Text in der Regel weniger kondensiert, was sich mit Laurels Begriff der *Extensifikation* fassen lässt – im Gegensatz zur *Intensifikation* mimetischer Texte[15].

Obschon die Achsenordnung des Typenkreises eine dichotome Differenzierung der Spiele in diegetisch *oder* mimetisch, intern *oder* extern, statisch *oder* dynamisch nahe legt, ist diese Unterscheidung eher als relativ denn als normativ-absolut zu betrachten. Ebenso wie ein Erzähltext beispielsweise aus narrativen sowie aus szenischen Elementen bestehen kann, existiert mittlerweile kaum ein mimetisches Spiel, welches nicht auch diegetische Elemente beinhaltet, und ebenso sind szenisch-mimetische Elemente auch Bestandteile von als diegetisch klassifizierten Spielen, so zum Beispiel der performative Aspekt jeden Spiels, dessen Geschichte sich während des Spielens entwickelt. Diesem Aspekt trägt die dynamische Anordnung des Typenkreises Rechnung: Ist ein Cybertext genau an einem Pol situiert, bedeutet dies, dass er mehrheitlich von diesem (und weniger durch den gegenüber liegenden) geprägt ist. Liegt er jedoch zwischen zwei Polen (und Achsen), ist er gleich weit von den Polen der dritten Achse entfernt und von diesen gleichermassen beeinflusst. So können Spiele je nach ihrer Affinität hinsichtlich der Achsenmerkmale auf der Kreislinie positioniert und beispielsweise verschiedene Spielarten des "Paradoxons Interaktivität-Narrativität"[16] oder der "vexierbildhaften Unmöglichkeit des gleichzeitigen Erscheinens dieser Kategorien"[17] ausdifferenziert werden. Der Typenkreis stellt somit eine Typologisierung dar, die nach dem Prinzip von Wittgensteins "Familienähnlichkeiten"[18] funktioniert und das Gemeinsame, die

Verwandtschaften nicht nur innerhalb eines Genres, sondern auch genreübergreifend darstellen möchte.



Ludoliterarischer Typenkreis mit den entsprechenden Cybertext-Genres

Obige Abbildung stellt dar, wie verschiedene Cybertext-Genres auf dem Typenkreis positioniert werden können. Um die Funktionalität der Typologie zu illustrieren, werden im Folgenden zwei unterschiedliche Erzählweisen, wie sie in Adventure-Games und Gesellschafts-Simulationen aufscheinen, besprochen.

Adventure-Games

Adventure-Games werden auf dem Typenkreis am diegetischen Pol angesiedelt, was bedeutet, dass sie zusätzlich durch statische Interaktivität und interne Perspektive charakterisiert werden. Nicht nur die klassischen Lucas-Arts-Games wie *The Secret of Monkey Island* (1990) oder *Grim Fandango* (1998) oder das kanonisierte *Myst* (1993), sondern auch neuere Adventure-Games wie *Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude* (2004) lassen sich anhand der entsprechenden Parameter diskutieren. Die Spielerin steuert einen Avatar – sei es aus der ersten, zweiten oder dritten Perspektive.[19]

Dieser befindet sich in demselben Seinsbereich wie die fiktionalen Figuren; die Spielerin ist, je nach Ausdifferenzierung des Charakters, mehr oder weniger

emotional involviert und wird über den Avatar in die fiktionale Sphäre 'hineingezogen'. Tendenziell dient der Avatar oder die "puppet"[20],oftmals stereotypisiert, als Vehikel zur Ausführung von Befehlen und ist ludisch-funktional angelegt, dann aber kann er – vor allem in den älteren, ironischer konzipierten Adventures – durchaus ästhetisch motiviert sein und metadiskursiv wirken. So wird weniger identifiziert (als beispielsweise in Rollenspielen), aber doch empathisiert, wobei empathische Bekundungen nicht nur einem sarkastischen Manny Calavera aus *Grim Fandango*, sondern auch intertextuell aufgeladenen Spielcharakteren aus Adaptionen entgegengebracht werden.

Mit der internen Fokalisierung geht die Präsentation beziehungsweise Wahrnehmung der Ereignisse aus einem "limited point of view" einher. Der eingeschränkte Blickwinkel der Spielerin, der sich darin äussert, dass sie bzw. ihr Avatar in etwa auf demselben Informationsstand wie die andern fiktionalen Figuren sind, ist funktional ans Gameplay gebunden. Dies macht in einem Adventure-Game – einer "Suchen-Finden-Sammeln-Anwenden"-Spielform, die sich auf das Inventarisieren von Indizien und Gegenständen und Lösen von Rätseln konzentriert – ja durchaus Sinn.

Adventure-Games sind strukturell durch die "do-the-right-thing-in-the-right-sequence-or-you'll-be-sorry poetics"[21] geprägt. Die rigide Spielstruktur sieht eine Wegstrecke von Anfang bis Ende vor, wobei die Reihenfolge der Zwischenetappen manchmal freigestellt ist, in der Regel aber fixe Knotenpunkte (die Rätsel) passiert werden müssen, um das nachfolgende Spielgeschehen 'freizuschalten'. Mit dieser "Labyrinth-Tour" genannten Struktur [22] geht eine entsprechende Interaktivitätsstrategie einher: "Frequency", die Interaktivitätshäufigkeit, findet in Adventure-Games im minimal erforderlichen Mass statt: Die Spielerin kann mit dem Interface interagieren, wann sie möchte, wird dazu aber nicht spielimmanent motiviert, wie es in "real-time"-Spielumgebungen der Fall ist. Der "range", der Bereich von Interaktionsmöglichkeiten, ist in Adventure-Games theoretisch ziemlich hoch, berechnet man ihn anhand der Kombinationsmöglichkeiten von inventarisierten Gegenständen, Befehlen und Spielfiguren, die sich der Spielerin darbieten[23]. Da Adventure-Games in der Regel – was mit ihrem narrativen Modus zusammenhängt – auf "hard rails" laufen[24] und es für ein Rätsel oftmals nur eine richtige Lösung bzw. Objekt-Befehl-Kombination gibt, reduziert sich der breite "range" dadurch drastisch. Desgleichen ist "significance", die Einflussnahme der Spielerin auf den Spielverlauf, im Verhältnis zu anderen digitalen ludischen Texten sehr tief gehalten. Die Spielerin spürt auf festgelegten Pfaden einer vorgefertigten Geschichte nach und passiert die fixen Rätselknoten, die an narrativen Schlüsselszenen angelegt sind. Deren Reihenfolge kann nicht beträchtlich variieren, soll die Kohärenz gewährleistet sein – ein Problem, mit dem auch Hyperfictions zu kämpfen haben.

Es liegt auf der Hand, dass dieser statische Interaktivitätsgrad nicht gerade viel dazu beiträgt, die Spielerin in ihren Bann zu ziehen. Ohne die Lösung eines bestimmten

Rätsels[25] kommt die Spielerin oftmals nicht weiter und tritt an Ort und Stelle, was vielfach beklagt und als Immersionsbruch empfunden wird. Trotzdem und trotz der vielfach geäusserten Prophezeiungen vom Ende dieser Gattung ist diese in ihrer 'Reinform' noch immer am Leben und ziemlich beliebt, wie regelmässige Neuerscheinungen in diesem Feld belegen, was nicht zuletzt an der Faszination, die von den erlebten Geschichten ausgeht, liegen mag.

An Pearces narrativen Operatoren gemessen, zeugen Adventure-Games von einer vergleichsweise 'klassischen' Art der ludischen Narration, da sich diese vorwiegend auf den narrativen Operatoren "experiential" und "meta-story" abstützt und Geschehnisse reflektiert, die von der Hintergrundgeschichte transportiert werden oder sich während des Spielverlaufs entwickeln. Aufgrund der Konzentration auf diese Faktoren zeigt sich dieses Genre jedoch als prädestiniert zur Analyse kognitiver Sinnkonstitutionen, die sich aus dem Leerstellenangebot ergeben.[26]

> "Myst was probably one of the first really deeply narrative games to make a big splash. The reason for this is that it was based on a fundamental quality of play: discovery. While the story itself was fairly linear (that is, you couldn't really change the course of events until the very end), it was the process of constructing the story in your head that made the game compelling. […] It is also based on the unspoken but inherent implication that the player is smart. […] Game players do not like to be spoon-fed their narrative."[27]

Dieses Game-Genre gilt daher als paradigmatisch diegetisches und soll nun anhand der epischen Merkmale Determiniertheit, Episodenhaftigkeit, Vermitteltheit, Raum, Zeit, Extensifikation durchgespielt werden.

Mit der geringen Einflussnahme von Seiten der Spielerin auf das Geschehen geht die Determiniertheit der Ereignisse einher. Die Geschichte endet praktisch immer in einer Cutscene, einer – zumeist – Happy-End-Videosequenz, manchmal sind aber auch einige alternative Endungen eingebaut (beispielsweise in *Myst III: Exile* (2001), *The Last Express* (1997), *Blade Runner* (1997), die unterschiedliche Interpretations- bzw. Spieldurchläufe offerieren; doch diese sind selbstverständlich schon fix vorprogrammiert.

Episodenhaftigkeit ist ein häufig vorkommendes Charakteristikum in Adventure-Games und zeigt sich in der Art und Weise, wie die Spielwelt erfahren wird. Nicht umsonst finden – was Motive als auch Strukturen anbelangt – sowohl Adventure-Games als auch Rollenspiele ihr literarisches Pendant in typisch episch gestalteten Literaturformen wie Märchen oder Heldenepen. Die Spielerin exploriert die Spielumgebung und kehrt oftmals wiederholt an denselben Ort zurück, in der Hoffnung, auf bisher verborgen gebliebene Hinweise zu stossen, wodurch sich eine gewisse zirkuläre Erfahrungsstruktur ergibt. Die entdeckten Puzzleteile der Geschichte sowie die ganze Reise an sich tragen einen stark episodenhaften

Charakter; kausale Zusammenhänge erklären sich, falls überhaupt – abhängig von der Kohärenz der Story – oftmals erst später.

Mit der Episodenhaftigkeit korreliert eine entsprechende Erfahrung des Raums, denn in Adventure-Games lautet die Frage weniger, was als nächstes passiert, sondern wohin die Spielerin als nächstes geht:

> "Natürlich vergeht beim Spielen eines interaktiven Fiktionsspiels Zeit, aber die interne Struktur solch eines Spiels basiert nicht auf der Abfolge von Vorgängen, sondern auf der Abfolge von Orten. Orte eher denn Vorgänge stellen die grundlegenden Elemente des Spieltextes dar, und die Orte sind miteinander nicht kausal verknüpft, sondern über Bezüge wie Gegensätzlichkeit und Kontiguität verbunden."[28]

Der episodischen Raumstruktur, welche die Spielerin von Insel zu Insel, von Zeitalter zu Zeitalter, innerhalb von Totenreichen und zwischen Zugabteilen hin- und herjagt, entspricht auch eine spezifische Darstellung von Zeit. Die Emphase auf der Vergangenheit wird von der *Myst*-Reihe geradezu paradigmatisch dargestellt: Im Vordergrund steht das Aufdecken von vergangenen Ereignissen, die das Spielerlebnis durchdringen. Wenngleich nicht in ebensolchem Masse, aber dennoch prägnant, zeigt sich dieser Faktor auch in anderen Adventure-Games. Mag sich dort die Narration vorwiegend im "experiential"-Modus entwickeln, und die Geschehnisse während des Spielverlaufs stattfinden, wie zum Beispiel in der *Monkey Island*- oder *TKKG*-Serie, so gewinnen diese Ereignisse ihre Bedeutung stets in Relation zu bereits Vergangenem, das aufgedeckt werden muss. Zwischen "erzählter Zeit" ("event time") und "Erzählzeit" ("play time")[29] besteht ein klarer Unterschied: Weder die Zeitspanne der dargestellten Ereignisse noch die Zeit, die sich die Spielerin zu einem Spieldurchgang nimmt, stellen eine feste Grösse dar oder korrelieren miteinander (Spiele wie *The Last Express* stellen dabei eine wohltuende Ausnahme der Regel dar).

Extensifikation schliesslich kann zusammenfassend als Superstruktur der epischen Erfahrung in Adventure-Games gesehen werden, die sich aus dem eher trägen Verlauf der Geschichte, der räumlichen und zeitlichen Ausdehnung ergibt, die im Extrembeispiel *Myst III: Exile* im Begriff der "meditative experience"[30] kulminiert.

Gesellschafts-Simulationen

Wie es der Typenkreis vorschlägt, sind vis-à-vis den Adventure-Games Cybertexte von einer ganz anderen Ästhetik situiert. Als Beispiel für die typische Erzählweise, welche die Positionierung am mimetischen Pol bedeutet, soll stellvertretend für Strategiespiele das Genre Gesellschafts-Simulationen mit *Die Sims 2* (2004) diskutiert werden.[31]

In Strategiespielen wie Aufbau-Strategiespielen, Städtebau- oder Gesellschafts-Simulationen nimmt die Spielerin während des Spielverlaufs in der Regel den "god-mode" ein, eine isometrische oder Dreiviertel-Vogelperspektive, die ihr das Geschehen schräg von oben präsentiert. Die externe Perspektive des Typenkreises schlägt die Merkmale "ausserhalb des Seinsbereichs der fiktionalen Figuren" sowie "omniscience", Allwissenheit oder Allgegenwart, vor.

Die Spielerin von *Die Sims 2* schlüpft in die Rolle einer barmherzigen oder grausamen Göttin, die das Schicksal der Sims nach Lust und Laune steuert, und steht damit ausserhalb des fiktionalen Raums, was durch die Korrelation von optischer und narrativer Perspektive deutlich wird: Sind die Sims unzufrieden – gefällt ihnen zum Beispiel die Ausstattung der Wohnung nicht oder ärgern sie sich über die Kakerlaken-Kolonie in der Küche –, schütteln sie die Fäuste 'gen Himmel' und beschweren sich lauthals über ihre missliche Lage. Adressiert ist die Beschwerde offensichtlich an die Spielerin, die für die Lebenssituation der Sims verantwortlich zeichnet.[32]

Die *Sims*-Spielerin steht in verschiedenen Beziehungen zur fiktionalen Welt und den Protagonisten, insofern als sie hier zwischen ihrer Rolle als Managerin und Puppenspielerin hin und herschwankt, sie die Sims einerseits als ökonomische Systemteile betrachtet – "There is really only one 'character' in the story, the city, ant colony or empire"[33] –, sich aber auch graduell mit diesen – analog zu Genettes Konzept der Multifokalisierung – identifizieren kann.

Die Spielerin ist quasi "omniscient": Dies zeigt sich dadurch, dass sie alle Bedürfnisse und Zustände der Sims kennt und genauestens über die Beziehungen zwischen den Sims Bescheid weiss. Sogar Einblicke in deren Träume bleiben ihr nicht verwehrt: Schlafen die Sims, geben in Sprechblasen dargestellte Icons Aufschluss über den Inhalt ihrer Träume. Auch die Gedanken – ebenfalls ikonisch aufgezeigt – bleiben der gottgleichen Spielerin nicht verwehrt. Das Paradigma der Allwissenheit wird jedoch arg auf die Probe gestellt bzw. ist eine Strategie der Leerstellenbesetzung, der kognitiven Interpretationsleistung im Spielprozess: Der Spielspass wird dann gesteigert, wenn die Spielerin aus den ihr dargebotenen Informationen Bedeutung generiert: Sie hat zwar Einblicke in den flüchtigsten Gedanken der Sims, dekodiert sie den aber nicht sinngemäss (und leitet die entsprechenden Handlungen ein), ist die Spielwelt beziehungsweise die Sims-Familie dem Untergang geweiht.

Die immersive Strategie der Allmacht qua externe Fokalisierung wird durch den dynamischen Interaktivitätsgrad zusätzlich unterstützt. *Die Sims 2* ist ein Beispiel für "real-time"-basierte Spiele. Das heisst, dass das Spielgeschehen innerhalb eines systeminternen, kontinuierlichen Zeitrahmens abläuft, der unabhängig von den Eingaben der Spielerin gesetzt ist. Diese "erzählte Zeit" steht in einem direkten Verhältnis zur "Erzähl"- beziehungsweise Spiel-Zeit der Userin; eine Minute digitaler

Sims-Zeit entspricht in etwa einer Sekunde Realzeit. Koordiniert die Spielerin eine vierköpfige Familie, steht sie konstant unter immensem Zeitdruck.[34] Die Eingabefrequenz ("frequency") ist folglich als sehr hoch anzusetzen.

Der "range" bzw. Optionenbereich an Interaktionsmöglichkeiten ist in *Die Sims 2* sehr grosszügig gestaltet, sowohl was die Anzahl der Objekte als auch die Anzahl möglicher Befehle anbelangt. So sind die meisten Objekte im digitalen Haus- und Gartenbereich manipulierbar. Klickt die Spielerin auf ein Objekt oder eine Spielfigur, eröffnet sich ihr in einem Pop-up-Menü der mögliche Handlungsspielraum. Dieser ist kontextsensitiv, das heisst, die zu einem bestimmten Zeitpunkt wählbaren Aktionen sind eng an den narrativen Kontext gebunden.

Im Vergleich zu Adventure-Games ist der Handlungsspielraum der Spielerin auch bezüglich des Merkmals "significance" ungleich grösser: In *Die Sims 2* und anderen Strategiespielen beeinflussen die Spielzüge der Spielerin direkt den Spielverlauf. Schon am Anfang setzt die *Sims*-Spielerin die entsprechenden Parameter (Anzahl, Geschlecht, Charaktere und Laufbahnen der Sims, Grösse und Ausstattung des Hauses etc.), wovon ausgehend sich das Spiel individuell entfaltet.

Die interaktiven Möglichkeiten der verschiedenen Computerspiele hängen, wie bereits im Abschnitt zu Adventure-Games angesprochen wurde, eng mit ihrer Struktur zusammen. Variiert in Spielen von statischer Interaktivität bei einem neuen Spieldurchgang lediglich die Reihenfolge der "scriptons" – die der Spielerin auf der Textoberfläche zugänglichen Textelemente –, so werden diese in *Die Sims 2* jeweils neu generiert. In beiden Genres aber bleiben die "textons", die auf der Ebene der Software liegenden Programm-Module, in der Regel unangetastet. *Die Sims 2* bietet jedoch Zusatzfunktionen, wodurch auch diese Grenze überschritten wird. So offeriert die Entwicklerfirma Maxis Software-Tools, mit denen man eigene Tapeten, Fussböden oder Kleider kreieren und sogar ein Sims mit dem eigenen Gesicht versehen kann. Doch auch die Sims-Fangemeinde selbst übt sich im kreativen Schöpfungsakt und stellt so genannte "mods" ins Internet – eigens programmierte Applikationen, die auf dem Computer installiert werden und die Sims beispielsweise beim Baden nackt erscheinen lassen[35].

Das Spiel realisiert insofern den künstlerischen Imperativ des "soft rail"-Stils, den der Science-Fiction-Autor und Spielekritiker Orson Scott Card bereits 1991 aufstellt, in dem er die unnötige Limitierung der interaktiven Freiheit der Computerspielerinnen kritisiert und an die Spielemacher appelliert:

> "Remember, gamewrights, the power and beauty of the art of gamemaking is that you and the player collaborate to create the final story. Every freedom that you can give to the player is an artistic victory. And every needless boundary in your game should feel to you like failure."[36]

Auch vom narrativen Modus her unterscheidet sich das Genre der Gesellschafts-Simulationen von Adventure-Games. Während Adventure-Games ihre Erzählkraft vorwiegend durch die Operatoren "experiential" und "meta-story" gewinnen, zeigt sich *Die Sims 2* facettenreicher. "Experiential" ist dabei sicherlich als dominanter Faktor anzusehen: Die Ereignisse entfalten sich ad actu im Spielprozess und werden laufend generiert. Als bestimmend für den "performative"-Operator kann die Ebene des impliziten Autors gesehen werden, der die Ereignisse des *Sims*-Spiels für die Spielerin kommentiert und mit einer zusätzlichen Bedeutung versieht. Den Faktor "augmentary" repräsentieren die quantitativen Angaben der verschiedenen Zustände der Sims bezüglich Hunger, Energie, Harndrang, Komfort, Hygiene, Spass, soziales Leben und Raum. Diese und weitere Angaben (Evaluation der zwischensimsischen Beziehungen, Charaktereigenschaften, individuelle Entwicklung, der Zustand des Hauses etc.) zeigen sich konstitutiv für die Narration, da sie Einfluss auf die Entscheidungen der Spielerin und somit auf den Verlauf der Geschichte ausüben. Eine weitere Narrationsebene eröffnet sich durch den deskriptiven Aspekt, der sich gemäss Pearce aus der Nacherzählung und der daraus entstehenden Kultur ergibt und in der *Sims*-Reihe durch die "family albums" der Fangemeinde repräsentiert wird; online gestellte und narrativ verlinkte sowie kommentierte Screenshots aus der Simswelt. Das "story system" als Baukasten mit generischen narrativen Elementen, der für die Kreation von Charakteren zuständig ist, kommt in *Die Sims 2* wie erwähnt bei der Zusammstellung der Avatare am Spielanfang zum Tragen. "Meta-story" ist weniger prägend, da das Spiel keine Hintergrundgeschichte kennt, die wie in Adventure-Games aufgedeckt werden kann, obschon als narrative Metaphern die "real life soaps" wie "Big Brother" und kapitalistisches Gedankengut (gemäss der Kausalkette "mehr Geld, mehr Spass, hübschere Wohnung, mehr Freunde, bessere Jobs") verwendet werden.

Mit welchen mimetischen Mitteln wird nun die Erzählung, die durch so verschiedene Operatoren getragen wird, generiert? *Die Sims 2* haben mit der Aufführung eines Dramas die Inszenierung gemein, die jede Aufführung einzigartig gestaltet und dem Zweck dient, über ihre Gestaltungsmittel eine kohärente Welt zu schaffen, die in ihrer performativen Aufführung den (mimetischen) Schein der Unvermitteltheit trägt. Dass nicht nur der 'Regisseur' (im Computerspiel das Programm beziehungsweise eine beträchtliche Anzahl von 'Autoren'), sondern auch die Spielerin an der Inszenierung beteiligt ist, wurde im Abschnitt über das interaktive Potential des Spiels bereits ersichtlich: Von wichtigen theatralischen Gestaltungsmitteln hat sie massgeblichen Einfluss auf die räumliche Konzeption, indem sie die Bühne, auf der die Sims ihren Auftritt haben, nämlich das Haus und den Garten, ausstaffiert, und ebenso auf die Schauspieler beziehungsweise die Sims, indem sie zwar nicht deren Stimme, Gestik und Mimik, aber dennoch ihr Aussehen und ihr Verhalten im Raum bestimmt.

Kausalität, die in sich konsistente Abfolge von Handlungen, ist grundlegend für *Die Sims 2*, sowohl was die Spielstruktur, aber auch die Rezeption anbelangt. So bedingt das Spiel als Gesellschaftssimulation eine kohärente Modellierung des Systems; der Kausalnexus liegt aber ebenfalls dem Gameplay zugrunde, denn es geht der Spielerin eben gerade darum, Ursache und Wirkung der eigenen Entscheidungen abzuschätzen, im "trial and error"-Verfahren rückwirkend auf Kausalitäten zu schliessen und diese in die nachfolgenden strategischen Spielzüge zu integrieren.

Die Sims 2 zeichnet sich ausserdem durch ihre relative Unvermitteltheit aus. Von Mimesis spricht man – gemäss der antiken Definition von Platon – dann, wenn sich der Dichter verbirgt, und die Figuren quasi in eigener Regie sprechen. Dieser Umstand ist in *Die Sims 2* weitgehend gegeben – durch die theatralische Inszenierung und den Ablauf der Handlungen innerhalb des systeminternen Zeitrahmens entsteht ein Gefühl von Unmittelbarkeit, das dem eines Dramas sehr nahe kommt – wäre da nicht der implizite Autor, der seine Präsenz mehr oder weniger deutlich über Montageeingriffe (Zoom, Schnitt, Intonation) und Kommentare markiert.

Die Einheit von Zeit und Raum wird dagegen geradezu paradigmatisch erfüllt: Die Bühne des (Schau-)Spiels umfasst das Haus, in dem die Sims wohnen, den umliegenden Garten und den Rasen, der an die nächste Strasse grenzt sowie neu in *Die Sims 2* einige zusätzliche Gemeinschaftsräume wie Plattenladen oder Einkaufszentrum. – auf einen Blick erfassbar, sind die Handlungen an einem bzw. an einigen wenigen Orten lokalisiert. Die Zeit der dargestellten Geschichte spielt im Präsens; so werden keine in der Vergangenheit stattgefunden Ereignisse aufgerollt. Das Spiel erfüllt dabei Aristoteles Forderung nach einem 24-Stunden-Rahmen, der die Handlungen begrenzen soll – modifiziert durch die spielspezifische Wiederholungsstruktur, die es mit "real life soaps" oder Serien generell gemein hat: Jeder Tag wird neu inszeniert, weist neue dramatische Höhe- und Tiefpunkte auf.

Der Cybertext *Die Sims 2* kann also, was seinen Handlungsaufbau, die Dichte der kausal vernetzten Ereignisse und die Intensität des Rezeptionserlebnisses anbelangt, durchaus mit dem Prädikat der Intensifikation versehen werden, das seine Spielgattung von extensiven wie Adventure-Games abgrenzt. Die Analogie mit der griechischen Tragödie könnte man sogar auf ihr wesentliches Merkmal erstrecken, auf die Katharsis – die emotionale Rührung und Erschütterung, die gemäss Aristoteles die Wahrnehmung dramatischer Aufführung begleitet – wenn man der parasozialen Bindung der Rezipienten an die Sims-Charaktere gedenkt; eine Wirkung, welche in der emotionalen und temporalen narrativen Immersivierung kulminiert.[37]

Zusammenfassung

Der vorliegende Aufsatz hat neuere und ältere digitale Erzählweisen aufgegriffen. Das Modell des ludoliterarischen Typenkreises stellt Kategorien zur Verfügung, mit welchen verschiedene Erzählformen erfasst werden können: Ausgehend von der Prämisse, dass die ludisch-narrative Ästhetik in Computerspielen primär durch Perspektive, Interaktivität und Modus determiniert wird, bietet eine Auffächerung dieser Kriterien die Möglichkeit, die narrativen Facetten der einzelnen Genres auszudifferenzieren. Somit wird zugleich eine neue Genre-Typologie auf der Metaebene präsentiert, die gattungsübergreifend gemeinsame Merkmale herausstellt, wodurch "Familienähnlichkeiten" (sensu Wittgenstein) beobachtet und analysiert werden können.

Die Familie der digitalen ludischen Narration umfasst dabei nicht nur Computerspiele, sondern kann um weitere Cybertextformen wie Hyperfiction und interaktive Filme erweitert werden. Zur Diskussion standen in dieser kurzen Darstellung des Modells die zwei gegensätzlichen Cybertext-Genres Adventure-Games und Gesellschafts-Simulationen, um alle Achsenpole durchzuspielen. Adventure-Games – das historisch älteste Genre des Typenkreises – bedienen sich einer vergleichsweise traditionellen Erzählweise, die über eine Spielfigur erfahren wird, und die nicht nur ludisch funktionale, sondern durchaus ästhetische Aspekte aufweist – man gedenke beispielsweise der zahlreichen Easter-Eggs vor allem älterer Spiele, die qua Selbstanzeige ihr Medium transparent machen. Vom Standpunkt des Interaktivitätsgrads schöpfen sie jedoch nur einen Bruchteil der medialen Möglichkeiten aus, was anhand des Beispiels *Die Sims 2*, einem Gesellschafts-Simulationsspiel, evident wurde: Sich weniger an traditionell diegetischen, dafür szenisch-mimetischen Gestaltungsmitteln orientierend, lässt das Spiel der Spielerin – der ein gottgleicher Status zukommt – gleichzeitig einen weit grösseren Handlungsspielraum bzw. schränkt diesen auch weniger offensichtlich ein. Der Typenkreis weist somit auch eine historische Dimension auf und thematisiert sowohl ältere als auch neuere Weisen ludischer Erzählung. Ob diese sich weiter in Richtung von Janet H. Murrays "Hamlet on the Holodeck" entwickeln – Richtung Cyberdrama, das im Typenkreis am Pol der dynamischen Interaktivität angesiedelt wird –, bleibt abzuwarten.

Anmerkungen

1. Ryan, Marie-Laure: "Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media". Game Studies, Vol. 1 (Issue 1), 2001. http://www.gamestudies.org/0101/ryan/ (17.03.2005).
2. Vgl. beispielsweise die Debatte zwischen Markku Eskelinen und Julian Kücklich. Links zu den Beiträgen auf: http://blog.cyberfiction.ch/C1855973910/E365298011/index.html (17.3.2005).
3. Juul, Jesper: "Games telling stories? – A brief note on games and narratives". Game Studies, Vol. 1 (Issue 1), 2001. http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ (17.3.05)
4. Das Modell wurde im Laufe meines kurz vor dem Abschluss stehenden Dissertationsprojekts entwickelt.
5. Stanzel, Franz K.: *Theorie des Erzählens*. Göttingen 2001.
6. Aarseth, Espen J.: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature.* Baltimore 1997.
7. Masuyama: "Soziologie des Videospiels" in: Florian Rötzer (Hrsg.): *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur.* München 1995, S. 39
8. Pearce, Celia: "Story as Play Space: Narrative in Games", in: Lucien King (Hrsg.): *Game on: the history and culture of videogames*. London 2002, S. 112-119, hier S. 118
9. Diese teilweise absurden "back-" oder "meta stories" haben aber durchaus ihren Reiz. Im Eingang zu *Xoid*, einem Online-Remake des Arkadegames *Volfied*, dessen Gameplay darin besteht, mit einem kleinen Flugzeug ein grösseres zu umfahren und dabei 80% des Spielfelds einzunehmen, während es beschossen wird, steht beispielsweise geschrieben: "The brave members of the Community of Resistance didn't recognize their own planet. They saw only the cold glitter of steel instead of the beautiful cities. They felt the deep sorrow at what they saw. Their minds were paralyzed with grief and they didn't notice that a big asteroid began to pull their ship to it. That was an action station of Grillons. The Community of Resistance had to accept the first battle so that to reach Xoid..." http://www.awem.com/ (17.03.2005).
10. Ryan 2001.
11. Laurel, Brenda: "Interface as Mimesis", in: Draper, Stephen W./ Norman, Donald A. (Hrsg.): *User Centered System Design. New Perspectives on Human-Computer Interaction.* Hillsdale 1986, S. 67-85., hier S. 78 (kursiv i.O.)

12. Aarseth 1997, S. 62
13. Genette, Gérard: *Die Erzählung.* München 1998.
14. Wobei auch in der Printliteratur Null- und variable Fokalisierung eng zusammenhängen: "Ebenso lässt sich bisweilen nur schwer zwischen variabler Fokalisierung und Nullfokalisierung unterscheiden, da die unfokalisierte Erzählung sehr häufig als eine ad libitum multifokalisierte Erzählung betrachtet werden kann [...]". (Genette 1998, S. 136).
15. Laurel 1991, S. 94
16. Walter, Klaus: *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games*. Siegen 2002.
17. Furtwängler, Frank: "'A crossword at war with a narrative'. Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen", in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M. u.a. (Hrsg.): *Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien*. Frankfurt a.M. 2001, S. 369-404.
18. Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen.* Frankfurt a.M. 2001, S. 259ff
19. Die Fokalisierung über die "3rd person"-Perspektive überwiegt zwar in Adventure-Games, doch wird ebenfalls die "2nd person"- (in Textadventures) und die Egoperspektive (beispielsweise in der *Myst*-Reihe) eingesetzt, wobei Spiele wie *Uru – Ages beyond Myst* auch die Wahl zwischen "1st"- und "3rd person" lassen.
20. Aarseth 1997, S. 127
21. Aarseth 1997, S. 138
22. Suter, Beat: *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*. Zürich 1999, S. 61
23. s. dazu Walter 2002.
24. Jenkins, Henry/Squire, Kurt. "The Art of Contested Spaces". in: Lucien King (Hrsg.): *Game on: the history and culture of videogames*. London 2002, S. 64-75.
25. Ein absurdes Beispiel aus *The Secret of Monkey Island:* Der Avatar der Spielerin, Guybrush Threepwood, muss den Gefängnisinsassen Otis befreien. Das Inventar des Avatars beinhaltet Dinge wie ein Huhn, ein Schwert, Geld, drei Tassen und einen Kuchen; es sind also die unterschiedlichsten Kombinationen denkbar. Des Rätsels bizarre Lösung ist es, die Scumm-Bar aufzusuchen und in eine Tasse Grog einzugiessen, der innert kurzer Zeit das Gefäss verätzt. Guybrush Threepwood muss daher den Grog von einer Tasse in die andere umschütten, während er von der Bar zum Gefängnis rennt, und dort den übrig gebliebenen

Grog an die Zellentüre kippen, damit sich das Türschloss auflöst und Otis befreit wird.

26. Vgl. zu einer rezeptionsästhetischen Analyse von *Myst III: Exile* den Aufsatz von Michael Böhler und Mela Kocher: "Über den ästhetischen Begriff des Spiels als Link zwischen traditioneller Texthermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen", in: Jahrbuch für Computerphilologie. Hg. Wolfgang Braungart, Karl Eibl und Fotis Jannidis. Paderborn: mentis, 2001, S. 81-106. http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg01/kocher-boehler.html (17.3.05).

27. Pearce 2002, S. 116

28. Adams, Jon-K.: "Wohin nun? Räumlichkeit in interaktiven Computerspielen und im Cyberspace-Roman", in: Klepper, Martin/Mayer, Ruth u.a. (Hrsg.): *Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters.* Berlin, New York 1996, S. 192-201.

29. Juul, Jesper. "Play time, Event time, Themability", in: *Computer Games & Digital Textualities*, Conference Papers, IT University of Copenhagen, Department of Digital Communication & Aesthetics, 2001, S. 24-30.

30. McMahan, Alison. "Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games", in: Wolf, Mark J.P/Perron, Bernard (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader.* New York, London 2003, S. 67-86, hier S. 83

31. Gesellschafts-Simulationen verstehe ich aufgrund ihres strategischen Aspekts als ein Subgenre von Strategiespielen, wozu auch Aufbau- und Gefechtsstrategiespiele gezählt werden; das Genre der Simulation bilden demnach Fahr- und Flugzeug-Simulationen.

32. Die Identifikationsleistung, die in der Ego- oder Drittperson-Perspektive von Adventure-Games und Rollenspielen stärker gefördert wird, hat auf diese Weise auch in diesem Spiel einen Platz, denn durch das Lamentieren der Sims fühle ich mich als Spielerin direkt angesprochen und genötigt, die entsprechenden Handlungen einzuleiten, sprich: bin emotional immersiviert. *Die Sims 2* offeriert zudem – anders als der Vorgänger – die Möglichkeit, die Perspektive frei zu wählen: So kann die Spielerin nach Wunsch ihren Überblick verlassen und an einen spezifischen Sims heranzoomen, was der Kategorisierung der externen Fokalisierung jedoch keinen Abbruch tut, da die freie Perspektivenwahl die Allmacht der Spielerin sogar verstärkt.

33. Ryan 2001.

34. Wachen die Sims morgens um 6 Uhr Simszeit auf und müssen sie um 8 Uhr zur Arbeit beziehungsweise zur Schule, bleiben der Spielerin etwa 2 Minuten Realzeit, um die Spielfiguren ihre Morgentoilette erledigen zu lassen, sie zum Frühstück zu schicken und ihre anderen Bedürfnisse (zum Beispiel "Spass" oder "soziales Leben") zu befriedigen.

35. Kellershohn, Ralf: "Little Computerpeople 1/1". Reticon, 2004 http://www.reticon.de/index.php?bereich=galerie&kat=31&nr=1 (17.3.05).
36. Card, Orson Scott: "Gameplay: games with no limits". Compute, 1991. Zitiert aus: Friedman, Ted: "Making Sense of Software", 1993, S. 58 http://eserver.org/cyber/friedman/default.html (17.3.05).
37. Zu den verschiedenen Formen narrativer Immersion, auf die ich hier nicht näher eingehen kann, vgl. Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Medien*. Baltimore, London 2001.