

## Roman Seda: **Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse**

Boizenburg: Werner Hülsbusch 2008, 328 S., ISBN 978-3-940317-33-9, € 35,90

Das Spiel als anthropologische Konstante erfreut sich immer neuer, zeitgenössischer *Spielarten*. Das Computerspiel ist dabei eine Spielform, der eine Sonderrolle zukommt, da sich insbesondere bei den ‚Adventure Games‘ hybride Tendenzen ausmachen lassen, die die scheinbar starren Grenzen zwischen *Spiel* und *Erzählung* aufzubrechen scheinen. Roman Seda veröffentlichte unter dem Titel *Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse* eine ambitionierte Analyse des Computerspielgenres der ‚Adventure Games‘ und seiner medialen Verortung. Im Zentrum seiner Betrachtungen steht dabei das Verhältnis zwischen Spiel und Erzählung, zwischen Produzent/Spielleautor und Spieler sowie zwischen dem Subgenre des ‚Adventure Games‘ und anderen Spielegenres. Seda entwickelt einen breiten theoretischen Unterbau, wobei er einerseits die historischen Traditionslinien des ‚Adventure Games‘ nachzeichnet, andererseits grundlegende *Termini Technici* aus der Medien- als auch der Spieltheorie ausarbeitet. Zentrale Begriffe sind aus medientheoretischer Perspektive ‚Hybridisierung‘, ‚Remediativierung‘ und ‚Interaktivität‘, aus der Spieltheorie sind es vor allem Roger Caillois‘ Systematisierungen und Umberto Eco’s Begriff der *Offenheit*, die sich allesamt auf die Kommunikationsqualitäten von Kunst beziehen. Caillois unterscheidet zwischen vier Grundkriterien menschlichen Spiels: Wettstreit/Kampf (agon), Zufall/Glücksspiel (alea), Verstellung/Maskerade (mimicry) sowie Schwindel/Rausch (ilinx), die Seda in unterschiedlichen Ausprägungen auch in Computerspielen ausmacht. Die Dimension des Spiel(en)s als Möglichkeitshorizont wird hingegen von Eco ergiebig beschrieben, der in der Kunst die Fähigkeit ausmacht, die „Welt gemäß der Kategorie Möglichkeit zu begreifen [...]“ – ein Ansatz, der Seda geeignet erscheint, die „Kategorie Spiel als Organisationsmodell von zufällig erscheinenden Ereignissen zu begreifen und demgemäß zwischen verschiedenen Formen des Spiels zu differenzieren.“

Doch Seda differenziert zunächst vornehmlich auf der Basis von technischen Aspekten wie den Modalitäten der Mensch-Maschine-Interfaces, durch die die Interaktionsmodi definiert werden, oder der Distinktion zwischen textparserbasierten und Point&Click-Adventures. Ferner wird zwischen Text-Adventures, 3-D-Grafik- Adventures, „die immer konkretere und synästhetisch erfahrbare Grafikoberflächen“ bieten, sowie simulierten Virtual-Reality-Welten unterschieden.

Im weiteren Verlauf greift Seda auch kurz das allseits populäre Dispositiv auf, postuliert unter Rekurs auf verschiedene Mediendispositive „eine adäquate Beschreibung [...] der dispositiven Unterschiede von Computerspielen“ bewerkstelligen zu können, unterlässt es jedoch, die zugrunde liegenden dispositiven Bedingungen genauer zu beschreiben.

Weitere zentrale *Termini technici* sind Murrays Kriterien der *immersion* (‚Eintauchen/Versenkung‘), *rapture* (‚Ergriffenheit/Verzückung‘) und *agency* (‚Einflussnahme/Handlungsspielraum‘), deren wechselseitige Einflussebenen untersucht werden. Nachvollziehbar arbeitet Seda die Intensität der Immersion im ‚Adventure Game‘ heraus, die durch das hohe Maß an Interaktivität evoziert wird. Dieses Versenken „kann jedoch durch die Begeisterung an offenen Handlungsstrukturen (*rapture*) und die Freude an einer weitreichenden Einflussnahme auf das Handlungsgeschehen (*agency*) überlagert und ergänzt werden.“

Im Hinblick auf die zentrale Fragestellung der Kommunikationsbedingungen zwischen Spieleproduzent und Spieler zeigt sich ein problematischer Aspekt der Arbeit: die Grundfrage, ob der Spieler durch seine subjektive Entscheidungsmacht im Spielkontext selbst zum Mitautor der Narration wird, bejaht Seda bereits im ersten Kapitel, um genau diese Frage später zu diskutieren. Nachdem das ‚Adventure Game‘ dem Versuch einer systematischen genrespezifischen Verortung unterzogen wurde, wendet sich Seda in seinem anwenderorientierten Analyseteil dem Vergleich diverser populärer ‚Adventure Games‘ wie dem textparserbasierten *King’s Quest*, dem grafischen Point&Click-Adventure *The Secret of Monkey Island*, dem so erfolgreichen wie kontroversen *GTA: San Andreas* sowie dem düster-komplexen *Fahrenheit* zu und vergleicht diese Spiele unter den Aspekten der *immersion*, *rapture* und *agency*. Obgleich Seda eine Genregrenzen transzendierende Qualität der ‚Adventure Games‘ konstatiert, sieht er im ‚Adventure Game‘ den gattungshistorischen Idealtyp des *Interactive Storytelling*. Fazit: eine breit angelegte und äußerst fundierte Analyse, die manchmal im terminologischen Vakuum schwebt.

Johannes Lierfeld (Köln)