

Jesper Juul

Erzählen Spiele Geschichten? Eine kurze Anmerkung zu Spielen und Erzählungen

2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/16140>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Juul, Jesper: Erzählen Spiele Geschichten? Eine kurze Anmerkung zu Spielen und Erzählungen. In: *Spiel//Formen*. Anfänge, Jg. 1 (2021), Nr. 1, S. 156–177. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16140>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/4>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

ERZÄHLEN SPIELE GESCHICHTEN?

Eine kurze Anmerkung zu Spielen und Erzählungen

Jesper Juul

1 EINLEITUNG

An sich handelt es sich um keine schlechte Frage: Erzählen Spiele Geschichten?¹ Die Antwort darauf sollte uns sowohl darüber Auskunft geben, *wie* man Spiele erforscht, als auch *wer* sie erforscht. Eine positive Antwort auf diese Frage legt nahe, dass sich Spiele ganz einfach auf der Grundlage von bereits bestehenden Paradigmen erforschen lassen. Eine negative Antwort signalisiert hingegen, dass wir ganz neu anfangen müssen.

Letztendlich hängt die Antwort aber natürlich davon ab, wie wir die betreffenden Worte definieren. In diesem Artikel möchte ich einige der Möglichkeiten diese Angelegenheit zu diskutieren genauer betrachten. Damit sich daraus nicht ein Streit um Worte entwickelt, d.h. wer hat das Recht den Begriff „Erzählung“ zu definieren, besteht meine Intention nicht darin, einen speziellen Begriff zu retten oder zu beschützen, das zentrale Anliegen dieses Artikels besteht vielmehr darin, dass wir uns erlauben sollten, Unterscheidungen zu treffen.

Das Verfahren eine Sache als eine andere zu bezeichnen besteht darin, dass man einige Ideen aus einem ursprünglichen Bereich (Erzählungen) nimmt und sie auf einen anderen Bereich (Spiele) anwendet. Dieses Vorgehen ist nicht neutral; es hebt ein paar Eigenschaften hervor und unterdrückt andere. Im Unterschied dazu fördert der Akt des Vergleichens das Verständnis von Unterschieden und Gemeinsamkeiten, er kann vielleicht sogar verborgene Annahmen aufdecken.

1 Bei dem vorliegenden Text handelt es sich um eine Übersetzung des Artikels „Games Telling Stories?“, der 2001 in der ersten Ausgabe des Game Studies-Journals erschienen ist. Das Original ist online abrufbar: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Dieser Artikel betrachtet zuerst einige der typischen Argumente dafür, dass Spiele Erzählungen seien. Es gibt mindestens drei gängige Gründe dafür: 1) Wir verwenden für alles Erzählungen. 2) Die meisten Spiele enthalten Einleitungen und Hintergrund-Geschichten. 3) Spiele und Erzählungen haben einige Eigenschaften gemeinsam.

Im Anschluss daran untersucht der Artikel drei wichtige Gründe dafür, dass Spiele nicht als Erzählungen beschrieben werden: 1) Spiele gehören nicht zur narrativen Medienökologie, die Filme, Romane und Theaterstücke herausgebildet haben. 2) Zeit in Spielen verläuft anders als in Erzählungen. 3) Das Verhältnis zwischen Leser/Zuschauer und der Welt der Erzählung unterscheidet sich vom Verhältnis zwischen dem Spieler und der Spielwelt.

Dieser Artikel arbeitet mit einer relativ traditionellen Definition der Begriffe Geschichte und Erzählung, daher werde ich abschließend diskutieren, ob diverse Erzählexperimente aus dem 20. Jahrhunderts Spiele und Erzählungen versöhnen können.

2 DAS ERZÄHLEN VON GESCHICHTEN

ALLES IST EINE ERZÄHLUNG/ALLES KANN ALS ERZÄHLUNG PRÄSENTIERT WERDEN

Das erste Argument wirkt überzeugend, nachdem es eine Art holistischen Blick auf die Welt verspricht: Nachdem wir unseren Leben durch Geschichten einen Sinn verleihen, durch sie Informationen vermitteln und nachdem wir Geschichten über die Spiele, die wir gespielt haben, erzählen können, kann keine Gattung und keine Form sich außerhalb der Geschichte befinden.

Das Problem besteht jedoch darin, dass es sich um ein Argument *a priori* handelt. Geschichten können für das menschliche Denken von fundamentaler Bedeutung sein, aber das bedeutet nicht, dass alles in narrativen Begrifflichkeiten beschrieben werden sollte. Und nur weil etwas in Form einer Erzählung dargestellt werden kann, bedeutet dies noch nicht, dass es sich dabei selbst um eine Erzählung handelt.

IDEALE GESCHICHTEN/HINTERGRUND-GESCHICHTEN

Ein interessanteres Argument basiert auf der Tatsache, dass sich bei den meisten Spielen eine Erzählung auf der Verpackung, in ihrer Anleitung oder in den Intro-Sequenzen findet. Diese verortet die seitens der Spieler:in ausgeführten Spielhandlungen innerhalb einer größeren (Hintergrund)Geschichte und/oder entwirft eine ideale Geschichte, die die Spieler:in umsetzen muss:



Abbildung 1: Screenshot aus SPACE INVADERS (Taito 1977).

Wenn wir SPACE INVADERS (Taito 1977) spielen, bekommen wir eine ideale Geschichte vorgesetzt, die wir durch Geschicklichkeit umsetzen müssen. Eine Vorgeschichte wird in SPACE INVADERS angedeutet: Eine Invasion setzt einen Zustand vor der Invasion voraus. Aus der uns vertrauten Science-Fiction wissen wir, dass die anrückenden Aliens böse sind und verjagt werden sollten. Der Titel deutet somit eine einfache Struktur an, in der ein positiver Zustand von bösen äußeren Kräften aus dem Gleichgewicht gebracht wird. Es ist die Aufgabe des Spielers diesen ursprünglichen positiven Zustand wiederherzustellen. Diese Handlungsfolge findet sich natürlich häufig in Märchen: Ein Ausgangszustand, der aufgelöst und schließlich wiederhergestellt wird.

Aber das Spiel funktioniert auf eine andere Weise: Wenn wir SPACE INVADERS tatsächlich spielen, stellen wir fest, dass wir den ursprünglichen Zustand gar nicht mehr herstellen können; wir können gar nicht gewinnen,

denn auf jede Angriffswelle der Aliens folgt eine weitere. Als Spieler kämpfen wir darum eine ideale Abfolge von Ereignissen umzusetzen, aber der tatsächliche Spielvorgang ist nicht diese Abfolge.

Die meisten modernen Single-Player-Spiele, die keine Arcade Spiele sind, wie HALF-LIFE (Valve 1998) lassen uns tatsächlich das Spiel vollenden: mit Hilfe von zahlreichen Speicherständen und Ladevorgängen ist es möglich die ideale Abfolge zu realisieren, die HALF-LIFE ausmacht. Offensichtlich folgt nur ein Bruchteil der Spiel-Sessions dem idealen Ablauf, aber dennoch gelingt es HALF-LIFE, eine vorgegebene Abfolge von Ereignissen zu präsentieren, von der die Spieler nach Abschluss des Spiels berichten können.² Daraus folgt, dass einige Spiele Erzählungen für bestimmte Zwecke *nutzen*.

ÄHNLICHKEITEN

Das Beispiel SPACE INVADERS zeigt auch, dass Spiele einige Eigenschaften mit Erzählungen teilen: Zahlreiche Spiele beinhalten Umkehrungen wie beispielsweise die Entwicklung von einem Mangel zu dessen Behebung. Jens F. Jensen nutzte diese Eigenschaft von SPACE INVADERS als Argument dafür, dass Videospiele, auch wenn sie von der Norm abweichen, Erzählungen seien (1988).

Darüber hinaus beinhalten zahlreiche Spiele Quest-Strukturen, und die meisten Videospiele verfügen über Protagonisten (in nicht-elektronischen Spielen ist dies weitaus seltener der Fall). Wie Janet Murray in *Hamlet on the Holodeck* vorschlägt, würden derartige Ähnlichkeiten darauf hinweisen, dass dem digitalen Geschichtenerzählen und den interaktiven

2 Zu beachten ist, dass Multiplayer-Spiele selten ideale Sequenzen enthalten, sondern den Spieler:innen erlauben, das gleiche Szenario mit neuen Ergebnissen zu wiederholen – denken Sie an SCHACH oder STARCRAFT. Als solche sind sie sehr weit entfernt von Narrativen. Andererseits ist die Nacherzählung einer Spielsitzung in einem Einzelspielerspiel („und dann tat ich.... und dann tat ich... und dann tat ich... und dann tat ich...“) weniger interessant als die Nacherzählung eines Multiplayer-Spiels, da Letzteres Intrigen, Lügen und Betrug zwischen Menschen beinhalten kann („wir hatten uns darauf geeinigt, unsere Kräfte an der Ostfront zu bündeln, aber erst am Ende erkannte ich, dass sie in Wirklichkeit mit Joe verbündet war“).

Erzählungen eine vielversprechende Zukunft bevorsteht und dass Spiele und Erzählungen nicht so weit auseinanderliegen.

Eine häufig wiederholte, aber auch problematische Behauptung besagt, dass Spiel-Sessions, genau wie Erzählungen, auf lineare Weise erfahren werden (vgl. Aarseth 1997, S. 2). Ich werde später darauf zurückkommen, aber es sei bereits kurz angemerkt, dass diese Vorstellung die Erfahrung des Spielers als ein aktiver Teilnehmer ignoriert - diese Erfahrung ist so stark, dass die meisten Menschen unfreiwillig ihre Position wechseln, wenn sie Interaktivität erfahren, von der nach hinten geneigten Position bei einer Erzählung zur nach vorne geneigten Haltung bei einem Spiel. Ein Spiel zu spielen beinhaltet ein Bewusstsein darüber, dass die Partie nur eine von vielen möglichen ist, die auf der Basis von diesem Spiel zustande kommen können.

WAR ES DAS?

Es ist also auf unterschiedliche Weise möglich, Spiele in Kombination mit Erzählungen zu betrachten, aber das beantwortet nicht unsere Ausgangsfrage? Die gerade genannten Punkte würden darauf hinweisen, dass Spiele und Erzählungen nicht in unterschiedlichen Welten angesiedelt sind, sondern dass sie auf die eine oder andere Weise zusammenarbeiten können: Eine Erzählung kann dazu verwendet werden, um dem Spieler mitzuteilen, was zu tun ist oder sie kann eine Belohnung für das Spiel darstellen. Spiele können Erzählungen hervorbringen, durch die eine Spieler:in anderen davon berichten kann, was in einer Spiel-Session passiert ist. Spiele und Erzählungen verfügen in einigen Punkten über Gemeinsamkeiten. Die Behauptung, dass keinerlei Bezüge zwischen Spielen und Erzählungen bestehen, kann daher nicht weiter aufrechterhalten werden (mein eigener Text, Juul 1999, ist ein gutes Beispiel hierfür).

Aber wir müssen uns auch die Unterschiede ansehen.

3 DAS PROBLEM DER ÜBERSETZUNG

Ich werde jetzt Erzähltheorie auf eine Weise einsetzen, für die sie nicht gedacht war. Das grundlegende Problem *der Erzählung* besteht in der Tatsache, dass eine Erzählung niemals völlig unabhängig, *an sich*, betrachtet werden kann. Wir können niemals die Geschichte selbst sehen; wir können sie nur durch ein anderes Medium wie mündliche Überlieferungen, Romane und Filme wahrnehmen. Das klassische Argument für die Existenz einer Erzählung ist die Tatsache, dass eine Geschichte von einem Medium in ein anderes übersetzt werden kann:

This transposability of the story is the strongest reason for arguing that narratives are indeed structures independent of any medium. (Chatman 1978, S. 20)

Dementsprechend behauptet Peter Brooks:

Narrative may be a special ability or competence that [...] when mastered, allows us to summarise and retransmit narratives in other words and other languages, to transfer them into other media, while remaining recognisably faithful to the original narrative structure and message. (Brooks 1984, S. 3-4)

Dies mag durchaus unproblematisch erscheinen; wir können niemals alles zwischen die Medien bekommen, aber zumindest gelangt anscheinend etwas von Medium zu Medium. Eine Nacherzählung der Verfilmung von *Stolz und Vorurteil* wird von jemandem, der das Buch gelesen hat, erkannt werden.

WAS WIRD ÜBERSETZT?

Dies führt uns zu dem Problem, was wir denn tatsächlich damit meinen, wenn wir behaupten, dass etwas von einem Medium in ein anderes Medium übersetzt werden kann. Einem vermutlich etwas eingeschränkten Verständnis von Narration zufolge, können Erzählungen in eine Ebene des *discourse* (das Erzählen der Geschichte) und der *story* (die erzählte Geschichte) unterteilt werden. Der Anteil der *story* kann wiederum in zwei Hälften geteilt werden, *existents* (die Akteure und das Setting) und *events* (Handlungen und Ereignisse) (Chatman, S. 19). Eine Geschichte kann daran

erkannt werden, dass sie über die gleichen *existents* (mit den gleichen Namen) und dieselben Ereignisse verfügt; gewöhnlich meinen wir dies, wenn wir von der „gleichen Geschichte“ sprechen.

Auf umgekehrte Weise kann dieses Merkmal als Test verwendet werden, ob es sich bei Videospielen um ein narratives Medium handelt: Wenn es sich bei Videospielen um ein narratives Medium handelt, müssen die Geschichten aus anderen Medien darin nacherzählt werden können, und Videospiele müssten umgekehrt in anderen Medien nacherzählbar sein. Oberflächlich betrachtet erscheint dies naheliegend, da zahlreiche kommerzielle Filme als Spiele neu aufgelegt werden, STAR WARS wäre ein offensichtliches Beispiel hierfür. Dass umgekehrt Spiele in Filme verwandelt werden kommt seltener vor, die Beispiele umfassen MARIO BROTHERS, MORTAL KOMBAT und TOMB RAIDER. Bei genauerer Betrachtung erweist sich die Situation jedoch als weitaus komplizierter:

VOM FILM ZUM SPIEL: STAR WARS

Das Arcade-Spiel STAR WARS (Atari 1983) basiert auf dem gleichnamigen Film von George Lucas (1977). Im Film STAR WARS trägt eine Rebellen-Armee einen heldenhaften Kampf gegen das böse galaktische Imperium aus. Den dramatischen Höhepunkt des Films bildet der Angriff des Protagonisten Luke Skywalker und der Rebellen-Armee auf die neue Waffe des Imperiums, den *Todesstern*. Das STAR WARS-Spiel ist in drei Phasen unterteilt, in denen der Spieler ein Raumschiff aus der Innenansicht steuert, höchstwahrscheinlich als Luke Skywalker. Die erste Phase ereignet sich im Weltraum, wir bekämpfen feindliche Streitkräfte. Die zweite Phase besteht aus dem Kampf gegen verschiedene Objekte auf der Oberfläche des Todessterns. In der dritten Phase fliegen wir durch einen Tunnel auf dem Todesstern, um einen Lüftungsschacht zu treffen und den Todesstern dadurch zu zerstören. Die erste Phase entspricht einem Kampf aus dem Film, bevor Luke in den Todesstern hinein fliegt – allerdings mit der Ausnahme, dass die Rebellenflotte nicht anwesend ist. Zur zweiten Phase gibt es keine klare Entsprechung im Film. Die dritte Phase entspricht wieder einer Szene aus dem Film – erneut in Abwesenheit der Flotte. Wenn man

die Mission abschließt, explodiert der Todesstern. Das Spiel übernimmt nur einen kleinen Teil des Films.



Abbildung 2: Screenshot aus STAR WARS (Atari 1983).

Der Hauptgrund, der die Spieler dazu verleitet Film und Spiel zu verbinden ist der Titel STAR WARS auf dem Automaten und dem Bildschirm. Wenn wir uns vorstellen, dass der Titel vom Spiel entfernt worden sei, die Verbindung zwischen Film und Spiel wäre nicht sonderlich offenkundig. Es wäre ein Spiel, in dem ein Lüftungsschacht getroffen werden muss (oder einfach nur ein Viereck), und die Spieler könnten eine gewisse Ähnlichkeit mit einer Szene aus STAR WARS bemerken, aber sie wären nicht in der Lage die Ereignisse des Films auf der Basis des Spiels zu rekonstruieren. Die Vorgeschichte fehlt ebenso wie der restliche Film und alle persönlichen Beziehungen. Vielleicht erkennen wir nicht einmal, dass wir den Todesstern, was immer das auch sein mag, angreifen. Schließlich noch einer der offensichtlichsten Unterschiede: Wenn man die Mission nicht zu Ende bringt, weicht das Spiel vom Film ab und wenn man die Mission vollendet, taucht ein weiterer Todesstern auf – eine weitere Abweichung vom Film.³

Folglich lässt sich nicht die Behauptung aufstellen, das Spiel STAR WARS enthalte eine Narration, die sich als jene des Films erkennen ließe:

3 Dies betrifft auch die Entwicklung der Spieleindustrie: Der erste Star Wars-Film führte zu einem Computerspiel, der neueste Film hat etwa zehn verschiedene Spiele auf verschiedenen Plattformen hervorgebracht, die sich auf verschiedene Teile des Films oder des STAR WARS-Universums beziehen.

Die meisten Charaktere aus dem Film fehlen und die wenigen Ereignisse, die im Spiel enthalten sind, haben sich in Simulationen verwandelt, in denen der Spieler entweder gewinnen oder verlieren kann. Das gleiche gilt für den zweiten Schwung an *Star Wars*-Spielen wie *STAR WARS: RACER* (LucasArts 1999). Dieses übersetzt ausschließlich die Pod-Racer-Sequenz aus *STAR WARS EPISODE I - THE PHANTOM MENACE* (1999) in Spielform übersetzt.

VOM SPIEL ZUR STORY

Die Übertragung von Spielen zu Geschichten werde ich lediglich kurz abdecken, da sie relativ ungewöhnlich sind. Wenn wir uns *MORTAL KOMBAT* (Midway 1993) als Spiel ansehen, handelt es sich um ein Kampfspiel (Beat'em-up), in dem sich verschiedene Gegner (Menschen oder vom Computer gesteuerte) in einer Arena bekämpfen. Folglich ermöglicht das dynamische System vielen verschiedenen Menschen ganz unterschiedliche Ergebnisse durch die Interaktion zu erzielen. Der Film *MORTAL KOMBAT* (1995) von Paul W.S. Anderson ist hingegen kein dynamisches System, sondern eine Geschichte mit einer spezifischen Auswahl an Charakteren, die ein *MORTAL KOMBAT*-Turnier mit einem spezifischen Ausgang durchspielen. Die weitgehend unbeschriebenen Spiel-Charaktere und offenen Spieler-Positionen werden zu detaillierten Film-Charakteren; die Simulation wird in spezifische Ereignisse konvertiert.

Entsprechend werden die *existents* und *events*, aber nicht das dynamische System übertragen, wenn wir über eine Partie *SCHACH*, einen Durchgang des Spiels *HALF-LIFE* oder eine Multi-Player-Partie *STARCRAFT* berichten.⁴ Unsere Nacherzählung wird nicht das Spiel sein, und in der Tat wären große Teile der ausgedehnten Reise, die es erfordert, um *HALF-LIFE* abzuschließen, ausgesprochen langatmig, wenn sie alle Details enthält.

4 Das andere Hauptproblem ist, dass Spiele formalisiert und regelgebunden sind und dementsprechend besser für Physik und Schusswaffen geeignet sind als für existenzielle Probleme, da letztere nicht einfach zu formalisieren sind. (Siehe Juul 2000) Das bedeutet, dass einige Ereignisse sehr, sehr schwierig als dynamische Systeme zu erstellen sind.

Das Konzept der *existents* eignet sich am besten für physische Spiele, in denen die Anzahl der beeinflussbaren Elemente prinzipiell endlich ist. Ein Problem besteht darin, dass Programme in ihren Grundzügen Maschinen zur Erstellung von *existents* sind: Computerspiele erlauben die einfache Produktion einer unbegrenzten Anzahl von *existents* in der Gestalt von Gegnern. Ein weiteres Problem liegt darin, dass das Konzept nicht genauer festlegt, welche Attribute des *existent* wichtig sind, während Spielregeln eine strenge Hierarchie von wichtigen und unwichtigen Eigenschaften beinhalten - Erving Goffman nennt dies die „rules of irrelevance“ (Goffman, S. 19). Wir sollten außerdem festhalten, dass die meisten modernen Spiele Cutscenes beinhalten, d.h. Passagen, in denen die Spieler kaum etwas anderes tun können als dem Ablauf der Ereignisse zu folgen. Cutscenes finden sich meistens in Form von Einleitungen und Szenen, die auf den Abschluss eines Teils des Spiels durch den Spieler folgen. Es sollte also möglich sein auf eine allgemeinere Weise zu beschreiben, wie Spiele in Erzählungen übersetzt werden, und wie Erzählungen in Spiele transferiert werden.

4 TABELARISCHE AUFLISTUNG VON NARRATIV-SPIEL-ÜBERSETZUNGEN

Filme, Romane etc.	Spiel
<i>existent</i>	<i>existent</i> <i>oder</i> Dauerhafte Produktion von <i>existents</i> (z.B. Horden von Gegnern)
<i>event</i>	event (Cutscene) <i>oder</i> Simulation mit verschiedenen Resultaten

Abfolge von <i>events</i>	Ausgewählte events als events oder Simulationen <i>oder</i> ideale Abfolge von <i>events</i> , die der Spieler durch das Meistern von Simulationen herstellen muss ⁵
Charakter	Charakter (Cutscene) <i>oder</i> Spielerposition (Spiel)

Zu beachten ist dabei, dass beide Richtungen der Übersetzung viel Raum für Improvisationen lassen und viele optionale Aktionen beinhalten. Kurz gesagt: Spiele, die auf Filmen basieren, neigen dazu, ein paar ausgewählte Handlungssequenzen auszuwählen, die dann in Spielsequenzen simuliert werden – wie wir es bei STAR WARS gesehen haben.

Die Charakterbeschreibung und -entwicklung wird entweder ignoriert oder erfolgt in Zwischensequenzen (da dies in Spielform zu schwer umzusetzen ist). Wenn man vom Spiel zum Film übergeht, ist das Spiel nicht mehr ein Spiel, sondern wird eher in Form von bestimmten Spielsessions präsentiert, die von bestimmten Charakteren gespielt werden, mit bestimmten Ergebnissen. Auch die Charaktere werden tendenziell weiterentwickelt: Die Heldin von TOMB RAIDER, Lara Croft, bekommt im Tomb Raider-Film eine viel größere Vergangenheit und Persönlichkeit.

5 ZEIT, SPIEL, UND ERZÄHLUNG

Narrative is a double temporal sequence: There is the time of the thing told and the time of the narrative (the time of the signified and the time of the signifier). This duality not only renders possible all the temporal distortions that are commonplace in narratives (three years of the hero's life summed up in two sentences of a novel or in a few shots of a "frequentative" montage in film, etc.). More basically, it invites us to consider that one of the functions of narrative is to invent one time scheme in terms of another time scheme. (Christian Metz, zitiert nach Genette 1980, S. 33)

⁵ Die ideale Sequenz ist wesentlich schwieriger zu realisieren als die Vielzahl der nicht-idealen Sequenzen – diese Eigenschaft macht das Spiel aus.

Im klassischen narratologischen Verständnis hat die Erzählung zwei unterschiedliche Arten der Zeit, die *erzählte Zeit*, die die Zeit der erzählten Ereignisse bezeichnet, in ihrer chronologischen Abfolge und die *Diskurszeit*, die die Zeit des Erzählens der Ereignisse bezeichnet (in der Abfolge, in der sie erzählt werden). Ein großer Anteil daran, einen Roman zu lesen oder einen Film zu sehen ist die Rekonstruktion einer Geschichte auf Basis des präsentierten Diskurses.

In einer sprachlichen Erzählung gibt die grammatische Zeitform Auskunft über die temporale Beziehung zwischen der Zeit der Erzählung (Erzählzeit) und den erzählten Ereignissen (erzählte Zeit). Dazu lässt sich von einer dritten Zeit sprechen, die Lese- oder Ansehzeit (Genette, S. 34). Während Filme und Theater keine grammatikalische Zeitform besitzen, um die zeitlichen Beziehungen zu bedeuten, unterstützen sie trotzdem eine grundlegende Einsicht, dass obwohl der*die Betrachter*n einen Film sieht, jetzt gerade, oder obwohl die Schauspieler auf der Bühne spielen, die erzählten Ereignisse *nicht jetzt* passieren.

In Eisenstein's account there is the sense that the text before us, the play or the film, is the performance of a "prior" story. (Bordwell, S. 15)

Wir können das nicht unbedingt als eine spezifische zeitliche Beziehung beschreiben (deswegen „prior“), aber es besteht eine grundlegende Distanz zwischen der erzählten Zeit und Diskurszeit. Wie Christian Metz in dem obenstehenden Zitat bemerkt, sind Erzählungen stark auf diese Distanz oder nicht-Identität zwischen den Ereignissen und der Präsentation dieser Ereignisse angewiesen.

ZEIT IM COMPUTERSPIEL

Wenn wir also ein Action-basiertes Computerspiel wie DOOM II (id Software 1994) spielen, ist es schwer, eine Lücke zu finden zwischen erzählter Zeit, Erzählzeit und Lese/Ansehzeit. Wir mögen eine Repräsentation vorfinden und als Spieler:in versuchen, Ereignisse aus dieser Repräsentation zu rekonstruieren: Die blockhafte Grafik kann insofern interpretiert wer-

den, als dass die Spieler:in einen Charakter kontrolliert, dessen Gesichtsausdruck in der unteren Mitte dargestellt wird. In der Illustration wurde diese Person von einem großen, pinken Monster in die Enge getrieben, dessen feindselige Absichten klar zu erkennen sind. Spieler:innen werden von Monstern angegriffen; Rätsel müssen gelöst werden, um zum nächsten Level zu gelangen.



Abbildung 3: Screenshot aus DOOM II (id Software 1994), level 2.

Es ist klar, dass die dargestellten Ereignisse nicht *vergangen* oder *vorhergehend* sein können, denn wir als Spieler:innen können sie beeinflussen. Indem wir die STRG-Taste drücken, feuern wir die jeweilige Waffe ab, was die Spielwelt beeinflusst. Auf diese Art konstruiert das Spiel die erzählte Zeit als *synchron* mit der Erzählzeit und der Lese/Ansehzeit: Die erzählte Zeit ist *jetzt*. Jetzt, nicht nur in dem Sinne, dass der*die Betrachter*in Ereignisse jetzt erlebt, sondern in dem Sinne, dass die Ereignisse jetzt *passieren*, und was als nächstes kommt ist noch nicht festgelegt.

In einem „interaktive Geschichte“-Spiel, in dem der*die Nutzer*in Videoclips ansieht und gelegentlich Entscheidungen trifft, werden sich erzählte Zeit, Erzählzeit und Lese/Ansehzeit auseinander bewegen, aber wenn die Nutzer:in handeln kann, müssen sie notwendigerweise implodieren: es ist unmöglich, etwas zu beeinflussen, das bereits passiert ist. Das heißt, *Interaktivität und Erzählung gleichzeitig zu haben, ist unmöglich*. Und das bedeutet in der Praxis, dass die meisten Spiele so gut wie nie

grundlegende erzählerische Operationen durchführen wie etwa *Flashback* oder *Flash Forward*.⁶ Spiele sind fast immer chronologisch.

Dieser Artikel handelt nicht von all den Feinheiten von Zeit in Spielen (siehe Juul 2004). Es lässt sich jedoch schlicht festhalten, dass Spiele eine Geschwindigkeit besitzen können, die nicht der Spielzeit entspricht – ein Tag und eine Nacht im online-multiplayer-Spiel EVERQUEST dauern 72 echte Minuten, und ein Spiel, das 2001 gespielt wird, mag das Jahr 1941 als Handlungszeitpunkt angeben. Aber ein Spiel zu spielen erfordert zumindest Punkte oder Zeitabschnitte temporaler Konvergenz, in denen die Zeit der Spielwelt und die Zeit des Spielens verschmelzen – und die Spieler:in tatsächlich etwas *tun* kann.

6 DIE SPIELERIN UND DAS SPIEL

Die nächste Kernfrage zielt weniger auf die Struktur und mehr auf die Spieler:in ab: Wie interagieren Spieler:in und Spiel?

Filme und andere Geschichten thematisieren in erster Linie Menschen (oder anthropomorphe Dinge) mit denen sich die Zuschauer:in/Leser:in kognitiv identifizieren kann. Es ist grundsätzlich langweilig, Fiktionen ohne anthropomorphe Handlungsträger zu sehen/zu lesen. Das gilt allerdings nicht für Spiele. Spiele, bei denen auf dem Bildschirm keine Charaktere repräsentiert werden, ziehen sich durch die gesamte Geschichte des Computerspiels.⁷ Viele von ihnen waren extrem populär. Ein frühes Beispiel ist MISSILE COMMAND (Atari 1980), bei dem Städte von Flugkörpern angegriffen werden, die die Spieler:in mittels aus drei Raketenbatterien abgefeuerten Geschossen zerstören muss. Die Spieler:in wird auf dem Bildschirm nicht als ein Objekt oder Handlungsträger repräsentiert, sondern sieht nur das Resultat ihrer/seiner Handlungen. Man könnte eine „Berufsbeschreibung“ für die Spieler:in erstellen – eine Soldat:in, die Raketen lenkt: eine

6 Vorausblenden sind ein größeres Problem als Rückblenden, da die Beschreibung zukünftiger Ereignisse bedeutet, dass die Spieler:in keinen Einfluss auf diese hat.

7 Traditionelle Brett- und Kartenspiele sind häufig wesentlich abstrakter als Computerspiele.

typische Heldenrolle. Schwieriger ist es, TETRIS (Pazhitnov 1985), zu verstehen, bei dem man eine Abfolge herabfallender Steine kombinieren muss.

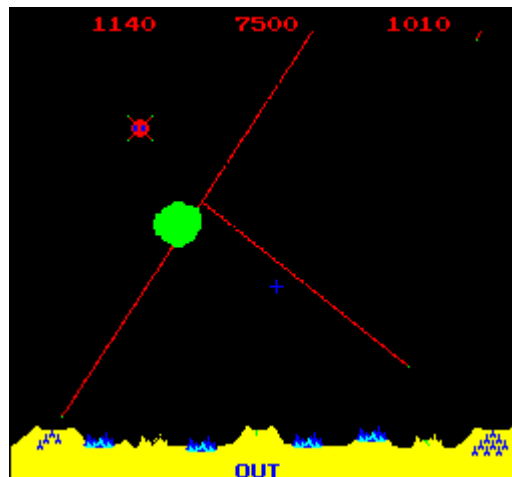


Abbildung 4: Screenshot aus MISSILE COMMAND (Atari 1980).



Abbildung 5: Screenshot aus TETRIS (Atari 1986).

TETRIS besitzt auch keinen sichtbaren Akteur, und es erscheint unmöglich, einen Handlungsträger zu erfinden, der die fallenden Steine kontrolliert.

„Tetris – der Film“ wirkt nicht wie ein tragfähiges Konzept. Aber TETRIS ist unglaublich beliebt, und niemand käme auf die Idee, seinen Status als Computerspiel in Abrede zu stellen.

Wie aber können Computerspiele interessant sein, wenn sie abstrakt sind und keine Identifikationspunkte anbieten? – Egal wie veränderlich oder sogar abwesend die Protagonisten in Computerspielen auch sein mögen, die SpielerInnen sind immer konstant. Die Leser/Zuschauer:innen brauchen eine emotionale Motivation, um Energie in einen Film oder ein Buch zu investieren; wir brauchen einen menschlichen Handlungsträger, mit dem wir uns identifizieren können. Vermutlich gilt das auch für das Computerspiel, nur dass der Handlungsträger dort immer präsent ist – es ist die Spieler:in selbst. Die Spieler:in ist motiviert, Energie in das Spiel zu investieren, weil das Spiel die Leistung der Spieler:in bewertet. Das ist der Grund, warum Spiele wesentlich abstrakter als Filme oder Romane sein können – sie involvieren die SpielerInnen unmittelbar.

Diese Diskrepanz wirft viele Fragen auf. In einem Spiel arbeiten die SpielerInnen auf ein gewisses Ziel hin. Dabei ist es so, dass jenes Ziel die Situation der Spieler:in nachahmen muss. Es scheint beispielsweise so, als könne ein Spiel nicht zum Ziel haben, dass die Spieler:in sich anstrengt, um den Protagonisten vor einen Zug zu werfen.⁸ Das Ziel muss eines sein, bei dem zumindest vorstellbar ist, dass die Spieler:in zu seiner Erreichung Arbeit verrichten möchte.⁹

7 EIN LETZTER EINWAND: DER AVANT-GARDE-TRUGSCHLUSS

Zu den hier vorgebrachten Punkten gibt es ein letztes Gegenargument: Meiner Beschreibung von Geschichte als etwas, das Gegebenheiten und Ereignisse hat, meine Beschreibung von Zeit, sowie meine Beschreibung

8 Das ANNA KARENINA-Beispiel stammt ursprünglich von Marie-Laure Ryan (2001).

9 Das schließt Ironie nicht aus, aber alle mir bekannten Beispiele funktionieren, indem sie die SpielerInnen aktiv Handlungen vollziehen lassen, die üblicherweise als negativ angesehen werden: Häuser zerstören und Menschen töten in RAMPAGE (Bally Midway 1986), Fußgänger in DEATH RACE (Exidy 1976) und CARMAGEDDON (Sales Curve Interactive 1997) überfahren. Ich kenne keine Spiele, bei denen es das Ziel der Spieler:in ist, zu sterben oder zerstört zu werden.

der Spieler:in/Spiel-Beziehung als einzigartig könnten daran kranken, dass ich die experimentellen Narrative des 20. Jahrhunderts ignoriere: Werke die sich der Geschichte/Diskurs-Dualität widersetzen, die den Leser viel stärker aktivieren, und die kein Konzept von Vergangenheit oder Vorgängigkeit haben. Wir können diesem Gedanken anhand einiger ausgesuchter Beispiele nachgehen.

Jean-Luc Godards PIERROT LE FOU kann als Beispiel für einen Film dienen, bei dem es aufgrund zahlreicher Zeitsprünge und Verfremdungseffekte – etwa die Direktadressierung der Kamera durch die Schauspieler – schwierig ist, eine kohärente Geschichte zu konstruieren. Den Diskurs solchermaßen in den Vordergrund zu spielen, vermittelt eine Direktheit, die den Film für eine Spielumsetzung prädestiniert – wenn sich bloß herausfinden ließe, worum es in einem solchen Spiel gehen sollte.

Und während der Arbeiten an NAKED LUNCH, schrieb William Burroughs die folgende Erklärung an Allen Ginsberg:

[...] the usual novel *has happened*. This novel *is happening*.
(Burroughs 1993, S. 375)

Es mag offensichtlich sein, dass je freier ein Narrativ interpretierbar ist, eine umso stärkere Betonung auf den Anstrengungen der Leser:in/Zuschauer:in *jetzt in diesem Augenblick* liegt. Der Unterschied zwischen dem *Jetzt* in Narrativen und dem *Jetzt* in Spielen ist, dass das erste *Jetzt* die Situation betrifft, in der die Interpretationsbemühungen der LeserIn die Geschichte verschleiern – der Text wird *ausschließlich* Diskurs, und infolgedessen lässt die zeitliche Spannung nach. Das Jetzt von Spielen meint, dass die erzählte Zeit und die gespielte Zeit konvergieren, *ohne dass die Geschichts-/Spielwelt verschwindet*.

Spiele sind auf zwei Dinge angewiesen: Darauf, dass ihre Ziele von den SpielerInnen entschlüsselt werden können und darauf, dass etwas die Möglichkeiten der SpielerInnen, das Ziel zu erreichen, behindert. Narrative sind prinzipiell interpretativ, während Spiele formal sind. Oder in Cybertext-Begrifflichkeiten: Geschichten zeichnen sich durch eine interpretative Dominante aus, während Spiele eine konfigurative Dominante besitzen. (vgl. Eskelinen 2001) Während LeserInnen und ZuschauerInnen

eindeutig aktiver sind, als verschiedene Theorien bislang behaupteten, sind sie auf eine andere Art und Weise aktiv.

Die Idee, experimentelle Narrative zur Beantwortung der offenen Fragen zu nutzen, leidet unter dem Problem, dass eben jene Betonung der Interpretation und ontologischen Instabilität, die das Narrativ unmittelbarer und damit spielnäher machen, ein Spiel unspielbar machen würde.¹⁰

8 FAZIT

Ich möchte noch einmal wiederholen, dass ich drei Dinge glaube: 1) Die Spieler:in kann Geschichten über eine Spielsitzung erzählen. 2) Viele Computerspiele enthalten narrative Elemente und SpielerInnen spielen oftmals, um eine Cut-Szene zu sehen oder eine narrative Sequenz zu realisieren. 3) Spiele und Erzählungen weisen gemeinsame strukturelle Merkmale auf. Dennoch ist mein Argument, dass 1) Spiele und Geschichten sich nicht so ineinander übersetzen lassen, wie es Romane und Filme tun; 2) es einen inhärenten Konflikt zwischen dem *jetzt* der Interaktion und der *Vergangenheit* oder dem *zuvor* der Erzählung gibt. Man kann nicht gleichzeitig Erzählung und Interaktivität haben; so etwas wie eine kontinuierliche interaktive Geschichte gibt es nicht; 3) die Beziehungen zwischen Leser:in/Geschichte und Spieler:in/Spiel völlig unterschiedlich sind – die Spieler:in bewohnt ein Grenzgebiet, in dem sie sowohl ein empirisches Subjekt außerhalb des Spiels ist *und* eine Rolle innerhalb des Spiels übernimmt.

Auch wenn dieser Artikel in gewisser Weise strukturalistisch argumentiert, möchte ich betonen, dass wir Spiele als formale Strukturen betrachten müssen, die auf komplexe Weise Spielerfahrungen hervorbringen und nähren. Das bedeutet, dass wir es uns nicht leisten können, die Auswirkungen der Interaktivität zu ignorieren: Der unbestimmte Zustand der Geschichte/Spielwelt und der aktive Zustand der Spieler:in beim Spielen

¹⁰ Dabei gibt es immer noch eine große Menge bisher unerforschter Möglichkeiten, wie z.B. mehrere widersprüchliche Ziele, Runden von TETRIS, die die Zerstörung berühmter Kunstwerke in einem anderen Fenster auf dem Bildschirm verursachen usw. Der Punkt ist, dass wir nicht erwarten (oder fordern) sollten, dass Spieleexperimente narrative Experimente nachahmen.

eines Spiels hat enorme Auswirkungen darauf, wie wir Spiele wahrnehmen. Selbst wenn wir nur eine einzige Spielsitzung eines hypothetischen Spiels *spielten* und am Ende genau die gleiche Abfolge von Ereignissen ausgeführt hätten, die HAMLET¹¹ ausmachen, wäre dies immer noch eine andere Erfahrung, als Hamlet zu *sehen*. Wir würden das Spiel auch nicht als das gleiche Objekt wie das Theaterstück betrachten, da wir das Spiel als ein erforschbares dynamisches System betrachten würden, das eine Vielzahl von Sequenzen ermöglicht.

Die narrative Wende der letzten 20 Jahre hat dazu geführt, dass das Konzept der Erzählung zum privilegierten Beschreibungsmodell für alle Aspekte der menschlichen Gesellschaft und Zeichenproduktion geworden ist. Die Erweiterung eines Konzepts kann in vielen Fällen nützlich sein, aber der Erweiterungsprozess ist auch einer, der Grenzen verwischt und Begriffe durcheinanderbringt, ob dies nun wünschenswert ist oder nicht. Mit einer ausreichend breiten Definition von *x* wird alles *x* sein. Dies erweitert schnell die Einsatzmöglichkeiten einer Theorie, bringt aber auch die Gefahr der Erschöpfung mit sich, einer Erschöpfung, die letzten Endes zur Schließung von Fachbereichen führt und Gleichgültigkeit nährt: Nachdem festgestellt wurde, dass alles *x* ist, gibt es nichts anderes zu tun, als die Aussage zu wiederholen.

Wenn wir andere Medien als Ausgangspunkt nehmen, können wir viele Dinge über die Konstruktion von fiktiven Welten, Charakteren etc. lernen, aber wenn wir uns zu sehr auf bestehende Theorien verlassen, werden wir vergessen, was Spiele zu Spielen macht: z.B. Regeln, Ziele, die Aktivitäten der Spieler:in, die Projektion der Handlungen der Spieler:in in die Spielwelt, die Art und Weise, wie das Spiel die möglichen Handlungen der Spieler:in definiert. Es sind diese einzigartigen Teile, die wir jetzt untersuchen müssen.

11 HAMLET ist eigentlich eine schlechte Wahl für eine Spieladaption, da es (wie viele Erzählungen) mehrere Szenen hat, in denen der Protagonist abwesend ist, und somit dem Publikum mehr Informationen liefert, als den Charakteren zur Verfügung stehen. In einem Spielformat, in dem Publikum und Protagonist die gleiche Person sind, ist nicht klar, ob (und wenn ja wie) solche Werkzeuge zur Wissens- und Spannungsgenerierung überhaupt umsetzbar sind.

Dies sind sowohl deskriptive als auch normative Fragen. Es macht nicht viel Sinn, *alles* mit den gleichen Worten zu beschreiben. Es ist auch sehr einschränkend anzunehmen, dass alle Kulturformen gleich funktionieren *sollten*. Die Diskussion über Spiele und Erzählungen ist relevant und ich kann nicht hoffen, sie hier abzuschließen. Dieser Artikel hat dafür argumentiert, den Unterschied zu benennen.

Übersetzt von Max Kanderske, Andreas Rauscher, Claudius Clöver und Timo Schemer-Reinhard.

9 QUELLEN

LITERATUR

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen J. (1999): Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The temporality of Ergodic Art. In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana Press, S. 31–41.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Brooks, Peter (1992[1984]): *Reading for the Plot*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Paperback Edition.
- Burroughs, William S. (1993): *The letters of William Burroughs 1945–1959*. Herausgegeben von Oliver Harris. London: Penguin Books.
- Chatman, Seymour (1978): *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Eskelinen, Markku (2001): *The Gaming Situation*. Vorgestellt auf der Digital Arts and Culture conference, Providence April 2001.
- Genette, Gerard (1980): *Narrative Discourse*. Ithaca: Cornell University Press.

- Goffman, Erving (1972[1961]): *Encounters: Two studies in the Sociology of Interaction*. London: The Penguin Press.
- Jensen, Jens F. (1988): Adventures in Computerville: Games, Inter-Action & High Tech Paranoia in Arkadia. In: *Kultur & Klasse* 63. Copenhagen: Medusa.
- Juul, Jesper (1999): *A clash between game and narrative*. M.A. Thesis. Online: <http://www.jesperjuul.dk/thesis>
- Juul, Jesper (2000): *What computer games can and can't do*. Vorgestellt auf der Digital Arts and Culture conference, Bergen August 2000. Online: <http://www.jesperjuul.dk/text/WCGCAD.html>
- Juul, Jesper. (2004): Introduction to Game Time/Time to Play: An examination of game temporality. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hg.): *First person: New media as story, performance and game*, S. 131–142.
- Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*. Keynote auf der Computer Games & Digital Textualities conference, Copenhagen März 2001.

SPIELE

- Atari (1980): MISSILE COMMAND.
- Atari (1980): STAR WARS.
- Atari (1986): TETRIS.
- Bally Midway (1986): RAMPAGE.
- Blizzard Entertainment (1998): STARCRAFT.
- Core Design Ltd/Eidos Interactive (1996): TOMB RAIDER.
- Exidy (1976): DEATH RACE.
- Lucascarts (1999): STAR WARS: EPISODE 1: RACER.
- Midway Games/Acclaim (1993): MORTAL KOMBAT.
- Pazhitnov, Alexey/Spectrum Holobyte (1985): Tetris.

Sales Curve Interactive/Interplay (1997): CARMAGEDDON.

Taito (1977): SPACE INVADERS.

Valve Software/Sierra (1998): HALF-LIFE.

Verant Interactive/Sony Online Entertainment (1999): EVERQUEST.

FILME

Anderson, Paul: *Mortal Kombat*. 1995.

Godard, Jean-Luc: *Pierrot le Fou*. 1965.

Lucas, George: *Star Wars*. 1977

Lucas, George: *Star Wars: Episode 1*. 1999.

West, Simon: *Tomb Raider*. 2001.