

Sarp Can

Markus Engels: Spielen und Erzählen: Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung

2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.0.5828>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Can, Sarp: Markus Engels: Spielen und Erzählen: Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. Sonderpublikation. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.0.5828>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Markus Engels: Spielen und Erzählen: Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung

Heidelberg: Synchron Publishers 2014 (Diskursivitäten: Literatur. Kultur. Medien, Bd.19), 412 S., ISBN 9783939381730, EUR 39,80
(Zugl. Dissertation an der Universität Duisburg-Essen, 2012)

Narratologen und Ludologen streiten sich seit der ersten wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Medium Computerspiel über Zusammenhänge und Differenzen der Narration und der ludischen Simulation. Im Laufe der Diskussion waren es vor allem Narratologen, die ihre Herangehensweise ändern mussten. Sie stationierten die Erzählung des Computerspiels in der Rezipient_in und verfestigten so die Beziehung zwischen Simulation und Narration als Oppositionspaar (vgl. S.13).

Engels entfernt sich von dieser Idee und möchte die Narration nicht mehr strikt als Gegenteil zur Simulation verstehen, sondern als ergänzende Komponente, die mit den ludischen Elementen der Simulation Sinnangebote öffnet. Die Bruchstellen, an denen narrative und ludische Elemente des Computerspiels sich nicht nahtlos verbinden lassen, setzt er besonders in den Fokus seiner Studie und schreibt ihnen fruchtbare Sinnangebote zu, die es zu untersuchen gilt (vgl. S.27).

Im ersten Teil seiner Studie erarbeitet Engels einen Begriffskatalog zur Analyse von Computerspielen auf ihre Narrativität aus vorhandenen, stark überwiegend narratologischen Theorien. Er verbindet diese geschickt miteinander verbindet und erweitert sie durch sehr knapp ausgearbeitete ludologische

Theorien, sodass sein Begriffskatalog Kritiken aus ludologischer Seite standhalten kann. Diese Verbindung von Theorien fungiert zeitgleich als Genealogie von vor allem narratologischen Theorien und deren Verhandlung durch andere – unter anderem ludologische – Wissenschaftler_innen. Unter anderem nennt Engels hier Vertreter der Erzählforschung, wie Britta Neitzel oder Jane Murray und kommt so einem neueren Zweig der Game Studies, der ludo-narrativen Sparte, näher, die er mit Forscher_innen, wie Marie-Laure Ryan oder Ansgar und Vera Nünning definiert. Die interessante Genealogie wird allerdings durch komplexe und komplizierte Theorieverbindungen in einer beachtlich dichten Beschreibung überschattet und artet ins Unnachvollziehbare ab, sodass die Leserschaft zur mehrfachen Rekapitulation angehalten wird.

Trotz der überhöhten Abstraktion ist die Erstellung einer Typologie eine Notwendigkeit für Engels, da er an der bisherigen Narratologie kritisiert, dass sie bisher nur wenige Begriffe zur Erfassung der Narrativität des Mediums Computerspiel hervorgebracht habe. So bedient Engels sich am Begriffsinstrumentarium der Game Studies (vgl. S.25) und haucht ihnen mithilfe seiner Genealogie eine ludo-narrative Bedeutung ein, indem er sich vor allem

auf Studien und Modelle von Ryan oder Hans-Joachim Backe bezieht. In diesen Studien, und somit auch in der vorliegenden Studie von Engelns, wird die Rezipient_in als zentrale Instanz zur Etablierung einer Narrativität hervorgehoben. Statt sich auf die spekulativen Fähigkeiten der Rezipient_in einer Narrative zu beziehen, fokussiert sich die Studie auf das Aufbringen von narrativen Rezeptionsangeboten, die durch das Computerspiel aufgebracht werden, um eine Kohärenz zwischen simulativem Spielprozess und Narration zu festigen (vgl. S.15).

Der zweite und längere Teil der Studie zeigt sich deutlich praktischer. Der Begriffskatalog wird zur Analyse von diversen Computerspielen beispielhaft angewendet, wobei mit jeder Analyse ein *fine tuning* der Begriffe, sowie eine Rekombination der Begriffe erfolgt. Erst hier wird die volle Dimension des Abstrakten herausgearbeitet, und zuvor Unverständliches wird in Verständliches gewandelt.

Grundlage der Untersuchungen sind drei Realisierungsebenen, auf denen Computerspiele sich präsentieren und wahrgenommen werden.

Die primäre Realisierungsebene ist von technischen Merkmalen geprägt. Sie beschreibt die virtuelle Welt der simulativen Abschnitte des Computerspiels, wie sie durch den Computer mithilfe von mathematischen Operationen kreiert wird. Die primäre Ebene definiert also Weltregeln und Gesetze, also zum Beispiel die *physics* – wie fällt ein Gegenstand oder kann durch Gegenstände geschossen/gesehen werden? Auch ludische Probleme und deren

Lösungsmöglichkeiten werden hier dargestellt – Wie wird eine Schlucht überquert (Problem)? Kann man drüber springen(Lösungsoption)? (vgl. S.126).

Auf der tertiären Realisierungsebene finden sich narrative und gestalterische Elemente, die sich dadurch auszeichnen, dass sie nicht auf der primären Ebene realisiert werden und diese auch nicht referenzieren (ebd.). Das heißt, dass Ereignisse als Vorgeschichte oder Konsequenz des Computerspiels dargestellt werden, dabei aber nicht gezeigt werden, beziehungsweise wenn sie gezeigt werden als Film ungleich der Simulation nicht mathematisch während des Betrachtens/Spielens berechnet werden (vgl. S.127f.). Auch sind sie nicht spielbarer Teil des Computerspiels. Ihren Bezug zur primären Realisierungsebene erhalten sie erst durch eine Assoziation durch die Rezipient_innen. Gestalterische Merkmale von zum Beispiel Räumen gehören trotz ihrer Darstellung in der Simulation zur tertiären Ebene, da ihre Existenz keinerlei Einfluss auf den Spielprozess hat.

Rezipient_innen erhalten somit zwei Welten vermittelt. Eine simulierte Welt, in welcher der Spielprozess stattfindet und eine gestalterisch-narrative, die eine Geschichte erzählt. Die gestalterische Darstellung des simulierten Raumes oder die Ähnlichkeit zwischen Avatar und Personen in filmischen Zwischenszenen erlauben es der Rezipient_in zu assoziieren, dass Simulation und Narration zusammenhängen.

Engelns hebt hier die sekundäre Realisierungsebene besonders hervor. Sie kombiniert die primäre und tertiäre Realisierungsebenen, macht sie

stellenhaft ununterscheidbar und wird so zur Schnittstelle (vgl. S.149f.). Am einfachsten lässt sich dies an einem Beispiel erklären: In einem Shooter muss sich die Spieler_in hinter einem Objekt verstecken, um nicht angeschossen zu werden (primär). Es stehen verschiedene Objekte zur Auswahl, die unterschiedlich gestaltet (tertiär) sind und so andeuten, dass sie aus verschiedenen Materialien bestehen. Die Spieler_in stellt fest, dass Objekte, die als Holzkörper gestaltet sind, zerbrechlich sind. Plötzlich nimmt die gestalterische Eigenschaft des Objekts Einfluss auf den Spielprozess. Dieses Objekt kombiniert nun primäre und tertiäre Realisierungsebenen und befindet sich somit auf der sekundären Realisierungsebene.

Aus den Realisierungsebenen bilden sich die narrativen Rezeptionsangebote, die Engeln auf zwei Achsen anordnet: Der Achse der Handlung und der Achse der Topoi.

Die Achse der Handlung basiert auf der sekundären und tertiären Realisierungsebene. Sie lädt den Fortschritt im Spielprozess der primären Ebene mit narrativen Konnotationen der tertiären Ebene durch Referenzen auf Handlungen der Spieler_in. Vor allem Handlungen zu kausalisierenden und chronologisierenden Ereignissen, die somit ein Voranschreiten hervorrufen, werden hier aufgegriffen, während zirkuläre Handlungen, wie die meisten Handlungen während der Simulation, unbeachtet bleiben (vgl. S.205) – welchen Stellenwert hat das 27. Hüpfen auf einen Goomba in der *Super-Mario*-Reihe für die narrative Dimension?

Die Achse der Handlung tritt in drei Dimensionen auf: Der Historisierung der narrativen Mitte und der Konsequenz. Die Historisierung beschreibt, die nicht-simulierte Zeit vor dem Spielprozess, also die Vorgeschichte. In ähnlicher Manier funktioniert die Konsequenz, die die nicht-simulierten Folgen der Handlung aufzeigt und bilanziert. Lediglich die narrative Mitte findet sich mehr oder weniger begleitend zum Spielprozess und fasst die Handlungen, die als kausalisierend oder chronologisierend definiert werden können, zusammen, um sie später mit der Historisierung und der Konsequenz zu verbinden.

Die Achse der Topoi wurzelt im Unterschied zur Achse der Handlung in allen Realisierungsebenen. Sie verhandelt alle thematischen Botschaften, die auf der Achse der Handlung, aber auch in den einzelnen Realisationsebenen, vermittelt werden (vgl. S.245). Einzelne thematische Elemente benennt Engeln als topischen Pool, die als Isotopien zu Themenbereichen zusammengeschlossen, indem sie ineinander integriert werden (vgl. S.385). Wichtig ist Engeln hier, dass nicht festgestellt werden soll, ob thematische Botschaften vermittelt werden, sondern die Frage aufgemacht wird, wie diese im Spiel und später durch die Rezipient_in verhandelt werden.

Dieser kurze Einblick in Engeln Begriffskatalog veranschaulicht, wie komplex und abstrakt bereits die Definition einiger Kernbegriffe erscheint – zumal einige, wie der topische Pool oder die Isotopien, erst im Nachhinein während des zweiten Teils erklärt wer-

den. Ohne das Nennen von Beispielen leidet das Verständnis, und genau hier fundiert sich die Kritik an Engells Studie. Die Komplexität mündet in Unverständnis, besonders dadurch, dass viele Begriffe aus anderen, ähnlichen Kontexten hergeleitet werden und so stetig eine Verwechslung beziehungsweise auch ein Übermaß an Begriffen vorgefunden wird. So sehr der erste Teil der Studie aufgrund seiner Abstraktion kritisiert werden muss, so muss auch der weitaus längere zweite Teil gepriesen werden. Die Spielbeispiele sind präzise gewählt und weisen verschiedene Extreme der Nutzungsmöglichkeiten des Begriffskatalogs auf, sodass eine Analyse von Spielen sich zumeist zwischen diesen Extremen bewegen wird und auch von Fachfremden ausgeführt werden kann.

Trotz einer, vorsichtig ausgedrückten, geringen Eigenleistung – nämlich der Zusammensetzung von bereits vorhandenen Theorien und dem Anwenden einer daraus folgenden Typologie auf Beispiele – ist die Bedeutung dieser Studie für die Wissenschaft durchaus beachtlich. Besonders in einem solch zwiegespaltenen Fach wie den Game Studies fungiert eine Studie, die versucht verschiedenste Theorien zusammenzubringen als Versuch auch die Wissenschaft wieder auf Kurs zu bringen und eine gemeinsame, sowie einheitliche Zusammenarbeit zwischen Wissenschaftler_innen zu gewährleisten.

Sarp Can