

Hans-Joachim Backe

Mit Gefühlen spielen:

Emotionalität zwischen den Regel- und Zeichensystemen von Spiel und Erzählung

Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft

Ruhr-Universität Bochum

1. Parameter der Emotionalität von Computerspielen

Spielen ist eine verschieden stark und auf unterschiedliche Weise emotional aufgeladene Tätigkeit: Dem ungezügelteren Überschwang eines Nachlaufspiels steht das überlegte, rationale Planen eines Schachspiels gegenüber. Bestimmte emotionale Reaktionen lassen sich in beinahe allen Spielen finden. Frustration z.B. wird durch die Erfahrung des Scheiterns von jedem Spiel hervorgerufen, das gewisse Leistungs- oder Zielvorgaben macht. Im Computerspiel entsteht durch Zeitdruck oft zumindest punktuell auch Stress, und in dreidimensionalen Spielwelten, um die es hier vorrangig gehen soll, kommt es zum Empfinden von Desorientierung und Verlorenheit sowie zu Verunsicherungserfahrungen wie Schwindelgefühl und Angst. Es handelt sich dabei um grundlegende, unmittelbare und universelle Reaktionen, die mit Robert Plutchik als primäre Emotionen bezeichnet werden.¹

Wenn Spiel und Erzählung in narrativ strukturierten Einzelspielerkampagnen zusammentreffen, wäre zu erwarten, dass dadurch komplexere und intensivere sekundäre Emotionen (wie Mitgefühl, Trauer oder romantische Regungen) hinzukommen, wie wir sie in der Rezeption von Geschichten in Literatur oder Film erfahren. Doch insbesondere ludologische Ansätze, die derartigen Spielen kritisch gegenüberstehen und sie, wie Espen Aarseth, als „attempts at telling stories, cleverly disguised as games“² abqualifizieren, verweisen gerne auf die mangelnde emotionale Tiefe des Erzählens in Spielen. Tatsächlich rufen nur wenige Spiele sekundäre Emotionen hervor, doch wenn sie es tun, wird an ihnen besonders deutlich, wie eng Spiel und Erzählung verknüpft sind und warum die lange Debatte

¹ Plutchik selbst unterscheidet acht primäre Emotionen (ecstasy, admiration, terror, amazement, grief, loathing, rage, vigilance). Robert Plutchik: „The Nature of Emotions.“ In: *American Scientist* 89 (2001), S. 344-350, S. 349.

² Espen Aarseth: „Quest Games as Post-Narrative Discourse.“ In: Marie-Laure Ryan (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/London 2004, S. 361-376, S. 367.

über ihre Interpretation ‚als Text‘ oder ‚als pures Spiel‘ derart fruchtlos bleiben musste, dass sie schließlich gar nicht stattgefunden zu haben schien.³

Die hier zu diskutierende These ist, dass die von traditionellen Erzählmedien hervorgerufenen sekundären Emotionen von Spielen seltener erreicht werden, weil emotionales Engagement und spielerische Betätigung in einem komplexen Spannungsverhältnis zueinander stehen. Es handelt sich dabei nicht um den früher häufig proklamierten kategorialen Widerspruch zwischen passivem Rezipieren (Erzählung) und aktivem Teilnehmen (Spiel), sondern um ein Aufeinandertreffen unterschiedlicher Spiel-Haltungen und Regelsysteme – eine These, die sich sowohl spiel- als auch erzähltheoretisch begründen lässt.

Die Rezeption der Ereignisse im Spiel *als Geschichte* erscheint aus dieser Perspektive als ein Spiel zweiter Ordnung, das parallel zum Spiel erster Ordnung verläuft.⁴ Beide Spiele haben jeweils eigene Regeln und Zielsetzungen, zwischen denen es zu Wechselwirkungen kommt. Diese resultieren zum einen aus der De-Kontextualisierung der im Spiel verwendeten Zeichen und zum anderen aus der Untrennbarkeit von ludischem Handeln und Erfolgswang. Hier soll, auf theoretischer Ebene und an Beispielen, demonstriert werden, wie sich das Zusammenwirken von spielerisch und narrativ erzeugten Emotionen ganzheitlich als Spiel verstehen lässt, das von wechselnden und divergierenden Regeln beherrscht wird.

2. Fiktional erzeugte Emotionen als Syntax und Meta-Spiel

Dass im Folgenden erzähltheoretische Überlegungen eine untergeordnete Rolle spielen, liegt schon darin begründet, dass Erzählungen nicht per se emotional sind.⁵ Potentiell kann es sich bei ihnen um Formen rein sachlichen Berichts handeln, selbst und gerade wenn eine hohe erzählerische Dichte erzeugt wird.⁶ Weniger stark narrative Formen der Mimesis können

³ Vgl. Gonzalo Frasca: „Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place.“ <http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> (22.08.09)

⁴ Vgl. Hans-Joachim Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*. Würzburg 2008, S. 277ff.

⁵ Zu den über Mediengrenzen hinweg feststellbaren Eigenschaften von Erzählungen gehört zwar Kausalität, nicht aber Emotionalität. Vgl. Marie-Laure Ryan: „On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology.“ In: Jan Christoph Meister/Tom Kindt/Wilhelm Schernus (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin/New York 2005, S. 1–23, S. 4.

⁶ Vgl. Monika Fludernik: „Fiction vs. Non-Fiction. Narratological Differentiations.“ In: Jörg Helbig (Hg.): *Erzählen und Erzähltheorie im 20. Jahrhundert. Festschrift für Wilhelm Fäger*. Heidelberg 2001, S. 85–103, S. 92.

hingegen sehr heftige emotionale Reaktionen wie Angst hervorrufen⁷ oder unmittelbar Lust stimulieren, weshalb Linda Williams im Bezug auf den Spielfilm von einer zusammenhängenden Gruppe von *body genres* spricht, die darauf ausgelegt sind, die dargestellten primären Emotionen auch im Rezipienten hervorrufen.⁸ Die über Mediengrenzen hinweg analog funktionierenden Genres Melodrama, Horror und Pornographie nimmt sie als Beleg dafür, dass das Erzeugen von Gefühlen wie Lust und Angst mehr von der Art des Einsatzes punktueller Stimuli als von deren Einbettung in komplexe Zeichensequenzen abhängig ist. Die Betonung von Bewegungen und die Eindeutigkeit von Aktionen zeichnen diese Genres aus, wie beispielsweise Ralph Kuschkes Beschreibung der Ästhetik des Splatterfilms zeigt: „Nicht mehr in Reihe und Glied gebrachte Zeichenketten stehen im Vordergrund, sondern Muster und Relationen, die nur in ihrer Bewegung und als Bewegung wahrgenommen werden können. Die binäre Regelkunde des Terrors ist der Schlag der Waffe, das Schaffot als Tür [...]“⁹ Diese Aussagen lassen sich offensichtlich auf zentrale Aspekte von Actionspielen übertragen: Die in der Simulation präsenten Zeichen werden vom Spieler miteinander verkettet und erlangen nur durch die Bewegung des Avatars überhaupt Bedeutung, sei es durch Kampf oder das Betreten und Verlassen von Orten. Actionspiel und Horrorfilm erzeugen nicht nur beide primäre Emotionen, sondern nutzen dazu auch vergleichbare Methoden.

Semiotisch ausgedrückt tritt in beiden Fällen die Bedeutung der Zeichengestaltung hinter die der Zeichenhandhabung zurück. Welches primäre Gefühl erzeugt wird – Schreck, Lust, Ekel –, bestimmt die Kombination von beiden, aber die Zeichenhandhabung folgt stets einer ähnlichen Syntax zielgerichteter Bewegung.¹⁰ *Doom 3* (id Software/Activision, 2004) oder *Dead Space* (Visceral Games/Electronic Arts, 2008) ähneln von den verwendeten Zeichen her dem Horrorfilm sehr viel mehr als etwa das am Trendsport Parkour orientierte *Mirror's Edge* (DICE/Electronic Arts, 2008), dessen offene, sonnendurchflutete, in Weiß und Primärfarben gehaltenen Levels die Antithese zur klaustrophobischen Dunkelheit der beiden o.g. Shooter

⁷ Für einen Überblick verschiedener Erklärungsansätze durch Fiktion erzeugter Angst vgl. Yvonne Leffler: *Horror as Pleasure*. Stockholm 2000, S. 91f.

⁸ Williams identifiziert als *body genres* unter anderem Komödie, Pornografie, Horror- und Splatterfilme. Vgl. Linda Williams: „Film Bodies: Gender, Genre and Excess.“ In: Barry Keith Grant (Hg.): *Film Genre Reader II*. Austin 1995, S. 140-159, S. 141f.

⁹ Ralph Kuschke: „Terrorema. Von Schlachtbildern und Bilderschlächten.“ In: Julia Köhne / Ralph Kuschke / Arno Meteling (Hg.): *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*. Berlin 2005, 2. korrigierte Auflage 2006, S. 151-162, S. 153.

¹⁰ Wie fließend die Semantik bei gleichbleibender Syntax verschoben werden kann, zeigt sich besonders deutlich bei *Thief: Deadly Shadows* (Ion Storm/Eidos, 2004), dessen vorletzter Level („Robbing the Cradle“) durch Ansiedlung in einem Spukhaus bei Beibehaltung der Spielmechanik Horrorelemente aufweist – durch die

darstellt. Dennoch rekurriert *Mirror's Edge* durch seine Fusion von Jump 'n' Run und Action-Adventure häufig auf die Syntax der *body genres*. Statt des immer wieder überraschenden Hereinbrechens von Bedrohungen und eines konstanten Stroms übermächtiger Gegner bezieht *Mirror's Edge* seine emotionale Wirkung daraus, dass seine riskanten Verfolgungsjagden auf den Dächern einer Großstadt konsequent durch die Augen des Avatars visualisiert und dadurch unmittelbar erfahrbar gemacht werden. Mehr noch als in den Shootern ist hier die Bewegung des Avatars das zentrale sinnstiftende Moment, denn wenn aus vollem Lauf von einem Haus zum nächsten gesprungen wird, verbindet die Bewegung ansonsten disparate Bestandteile der Spielwelt. Der so erzeugte Schwindel ist eine nicht weniger unmittelbare, primäre Emotion als der Angsteindruck der Shooter.¹¹ Eine ganze Palette von Emotionen wird also bereits durch die Wahrnehmung von Bewegung und Anordnung von visuellen Zeichen erzeugt, die – zumindest in dreidimensionalen Echtzeitspielen – durch den Akt des Spielens selbst produziert werden.

Um diese Emotionen mit denen, die auf andere Weise entstehen, in einen gemeinsamen Bezugsrahmen zu rücken, bietet es sich an, die spielerische Dimension von Fiktion herauszuarbeiten. Aufbauend auf Überlegungen Roland Barthes' – etwa dessen Vorstellung vom lustvollen Leseakt¹² –, hat z. B. John Alexander den Verstehens- und Interpretationsprozess des Rezipienten als primär strategisches Spiel beschrieben. Rezipienten lassen sich, so Alexander, auf die Fiktion eines Textes ein wie auf die Regeln eines Spiels, auch insofern, als dass der Phantasie während der Rezeption bestimmte Beschränkungen, vor allem durch die Wahl eines Genres oder einer Welt, auferlegt werden.¹³ Leser bzw. Zuschauer spielen dabei gegen Autor bzw. Regisseur, und Gegenstand des Spiels sind Verstehen und Interpretation von Geschichte und Diskurs. Die Protagonisten der Geschichte sind dabei die Spielfiguren: Nicht sie selbst oder ihre Handlungen stehen im Mittelpunkt des ‚Rezeptionsspiels‘, sondern das Netzwerk von Kausalzusammenhängen und Symbolen, die auf Autorensseite kodiert und auf Rezipientenseite dekodiert werden – ein Akt, der von Alexander als Spiel miteinander konkurrierender Strategien verstanden wird.

Unbehagen und Angst erzeugt werden –, die sich bis zu dieser Stelle nicht im Spiel finden und danach wieder daraus verschwinden.

¹¹ Es finden sich auch innerhalb des Shooter-Genres zahlreiche Spiele, die diese Syntax benutzen, ohne ihre Zeichen aus der Semantik des Horrors zu wählen. Beispiele hierfür sind Wettbewerbs-Shooter wie *Epics Unreal Tournament*-Serie (1999-2007) oder Taktik-Shooter wie *Red Storms Rainbow Six*-Reihe (1998-2008).

¹² Vgl. Roland Barthes: *Le plaisir du texte*. Paris 1973.

¹³ Vgl. John Alexander: *Screen Play. Audiovisual Narrative and Viewer Interaction*. Stockholm 1999, S. 29.

Spätestens bei Anwendung dieses Konzepts auf das Computerspiel wird deutlich, dass das ‚Rezeptionsspiel‘ ein Meta-Spiel ist, das mit dem primären Spielgeschehen ein komplexes Konstrukt verschachtelter Spielformen bildet.

3. Einfühlung aus Sicht der Spieltheorie

Johan Huizinga und vor allem Roger Caillois beschreiben Spiel als eine freiwillige, lustvolle Tätigkeit¹⁴ und betonen, dass durch den Akt des Spielens eine abgeschlossene, fiktionale Welt innerhalb der Realität erschaffen wird:¹⁵ „Es gibt einen Spielraum, entweder das Mühle-, Schach- oder Damebrett, oder das Stadion, die Rennbahn, den Ring, die Bühne oder die Arena. Hier verliert alles, was sich außerhalb dieser idealen Grenze ereignet, seinen Wert.“¹⁶ Mit der Gleichsetzung von Spielbrett, Bühne und Arena macht Caillois deutlich, dass die imaginäre, illusionäre Weltschöpfung des Spiels mit der von Schauspiel und Fiktion weitgehend identisch ist, was er noch durch den Verweis auf die Etymologie von Illusion – *in-lusio*, Eintritt ins Spiel – untermauert.¹⁷

Caillois’ Spieltypologie von vier Grundtypen psychologisch-emotionaler Bedürfnisse, die von Spielen angesprochen werden – *agôn* (Wettbewerb), *alea* (Losentscheid), *mimicry* (Nachahmung) und *ilinx* (Rausch) –, beschreibt nicht nur die sonst mit dem Spielbegriff bezeichneten Bereiche des Wettbewerbs und Sports, sondern Freizeitbetätigungen im Allgemeinen. Bemerkenswert ist, dass Caillois seine Kategorien sowohl auf die Spieler als auch auf die Zuschauer anwendet, dabei aber betont, dass die Emotionen beider Parteien meist inkongruent sind. Die Spieler eines Fußballspiels z.B. üben ein Wettbewerbsspiel (*agôn*) aus. Ihre Zuschauer, die sich als Teil der Mannschaft sehen, sich dementsprechend kleiden und jede Entwicklung des Spiels mitempfinden, betreiben hingegen *mimicry*, also Nachahmung, Verkleidung und Verstellung. Caillois überträgt diese Sichtweise vom Sport auf Theater und Film. Auch deren Zuschauer spielen ein Spiel der *mimicry*, wenn sie sich mit den fiktionalen Charakteren identifizieren oder anderweitig emotional auseinandersetzen,¹⁸ gepaart mit der Bereitschaft zum Kontrollverlust, den *ilinx*, die physisch-psychische Verunsicherung, ausmacht:

¹⁴ Vgl. Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg 1956, S. 15, und Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt a. M. 1982, S. 13.

¹⁵ Vgl. Huizinga, *Homo Ludens*, S. 17.

¹⁶ Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, S. 13.

¹⁷ Vgl. Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, S. 27.

[...] der Zuschauer wiederum muß bereit sein, sich der Illusion hinzugeben, ohne sich von vornherein gegen die Dekoration, die Maske und die künstliche Welt zu wehren; er muß der Einladung Folge leisten, muß eine gegebene Zeit an sie glauben, so als sei sie eine Wirklichkeit jenseits der Wirklichkeit.¹⁹

Die fiktionale Welt der Bühne oder Leinwand wird somit zum Spielfeld des Zuschauers, was aus spieltheoretischer Sicht Alexanders Rezeption-als-Spiel-These spiegelt.

4. De-Kontextualisierung von Zeichen im Computerspiel

Das Problem bei der Übertragung dieser Theorie auf das Computerspiel liegt nun darin, dass der Spieler an zwei Spielen gleichzeitig teilnimmt. Er ist als Spieler eines Spiels erster Ordnung konkret am Geschehen innerhalb der Spielwelt beteiligt, wo sein Handeln von ludischen Regeln und Erfolgsstreben geleitet wird. Zugleich ist er Spieler eines Spiels zweiter Ordnung, in dem Geschehnisse im Zusammenhang einer Geschichte rezipiert und als gegeben hingenommen werden. Auch wenn sich beide Spiele auf die gleiche fiktionale Welt beziehen, koexistieren ein ludisches und ein narratives Spielfeld mit ihren jeweils dazugehörigen Regeln, in denen die Elemente der gemeinsamen fiktionalen Welt unterschiedliche Bedeutungen und Eigenschaften haben.

Durch diese Überlagerung entstehen zwei zentrale Probleme: Das erste liegt im Bereich der Darstellung und Repräsentation, also dessen, was wir während des Spiels wahrnehmen, während das zweite aus der Erfolgsorientiertheit ludischen Spielens resultiert, also aus den eigentlichen Spielprozessen.

Die Repräsentationsebene eines Computerspiels erschwert Emotionalisierung, weil sie primär funktional ist. Der Output eines Computerspiels ist Teil einer Interfacesituation und dient in erster Linie dazu, dem Spieler sinnvolle Eingaben zu ermöglichen.²⁰ Diese Sichtweise findet sich bisweilen zu eingängigen Thesen wie „Mario is a cursor“²¹ verdichtet: Die Spielumgebung, der Avatar und die Bewegungen auf dem Bildschirm werden bereits nach

¹⁸ Das Spiel der Zuschauer ist nicht identisch mit dem der Schauspieler, auch wenn beide von *mimicry* beherrscht werden. Die Schauspieler gestalten aktiv und konkret eine Rolle, während die Zuschauer sich reflexiv in die Person und Lage der Figur versetzen.

¹⁹ Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, S. 31f.

²⁰ Vgl. Hans-Joachim Backe: „Textual Constitution of Narrative in Digital Media.“ In: Theo Huget. al. (Hg.): *Storytelling – Media-theoretical Reflections in the Age of Digitalization*. Innsbruck 2008, S. 229–237.

²¹ Vgl. Gonzalo Frasca: „Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-raising.“ Association for Computing Machinery's Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques, 2. <<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>> (27.05.2009)

kurzer Spieldauer vorrangig als Zeichen einer Benutzeroberfläche wahrgenommen, was sie auf ihre Funktion innerhalb der Spielregeln reduziert.

Semiotisch betrachtet handelt es sich damit um obszöne Zeichen im Sinn Baudrillards, denn die Wahrnehmung im Spiel ist durch die spezifische Distanzlosigkeit gekennzeichnet, die Baudrillard in *Das Andere selbst* beschreibt.²² Ganz gleich, wie realistisch die Darstellung ist, wird sie stets von der spielerischen Simulation beherrscht – das Tun wird wichtiger als das Sein, die spielerische Funktion wichtiger als das Objekt selbst. (Deshalb funktionieren diese Zeichen weiterhin als Auslöser für primäre Emotionen, sowohl in filmischen *body genres* als auch im Computerspiel). Der Avatar mag in narrativen Passagen als emotionales Individuum dargestellt werden, doch während der Spielpassagen verliert er seine Individualität und wird zum reinen Funktionsträger.

*Zur Überdeutlichkeit des Zeichens aufgebläht, wird der Körper auf die eine, sichtbare Wahrheit und Bedeutung reduziert, die aus dem Wissen, der Autonomisierung des Geistes gegenüber der Natur des Körpers resultiert. Autonomie schlägt um in den Verlust der Freiheit der Bewegung und Bedeutungsproduktion, d. h. in den Verlust des Subjektseins.*²³

Derart de-kontextualisierte Körper sind bislang meist als historisches Phänomen beschrieben worden, beschreiben aber ebenso gut den virtuellen Körper des Avatars. In dem Moment, wo der Spieler die Kontrolle über den Avatar erlangt und ihn zum Objekt der spielerischen Bewegung macht, wird dieser zur Spielfigur, auch wenn er zuvor ein ‚autonomes‘ fiktives Subjekt war. Statt sich physisch oder emotional zu bewegen, wird er bewegt.

Was im Moment der spielerischen Kontrollübernahme verloren geht, ist eine außerspielerische Kontextualisierung. Das Wahrgenommene hört auf, die Repräsentation einer Welt zu sein, und wird zu ihrer Simulation, in der nur *spielerisch* relevante Eigenschaften und Vorgänge von Bedeutung sind. „Damit etwas eine Bedeutung bekommt, braucht man eine Szene, aber eine Szene gibt es nur, wenn es eine Illusion gibt, ein Minimum an Illusion, an imaginärer Bewegung und an Herausforderung des Realen, die einen mitreißt, [...]“²⁴ Das wie auch immer geartete Spielfeld, von dem Huizinga und Caillois sprechen, ist

²² Jean Baudrillard: *Das Andere selbst*. Wien 1987, S. 19.

²³ Klaus Schneider: *Natur, Körper, Kleider, Spiel: Johann Joachim Winckelmann: Studien zu Körper und Subjekt im späten 18. Jahrhundert*. Würzburg 1994, S. 179.

²⁴ Jean Baudrillard: *Die fatalen Strategien*. München 1991, S. 78. Der Begriff der Szene, den Baudrillard als Kernbedingung für das Entstehen von emotionaler Bedeutung verwendet, verweist auf eine kunstfertige Anordnung. Für Knut Hackett ist Inszenierung die Meta-Kategorie allen Kunstschaffens: „Die Inszenierung

zwar durch eine Fiktion vereinbart – zunächst einmal die, dass das Tun darin einen Sinn hat –, wird aber gerade dadurch für die im Spiel Befindlichen mehr als eine Illusion, nämlich zu einer ab Spielbeginn als gegeben angenommenen Realität. Baudrillards emotionalisierende „Szene“ geht damit verloren. Wann immer das, was dem Avatar und anderen Figuren der Spielwelt zustößt, spielerisch relevant und beeinflussbar ist, werden diese Ereignisse primär auf ihre spielerische Relevanz und ihre taktischen Konsequenzen hin verarbeitet. Zeichen, die im Spiel zweiter Ordnung (der Rezeption) emotional aufgeladen wären, werden während des Spielens primär im Kontext des Spiels erster Ordnung wahrgenommen und somit im Bezug auf die außerspielerische Welt de-kontextualisiert.

Zu dieser De-Kontextualisierung kommt, dass Spielen sich auch dadurch auszeichnet, dass die Handlungen von Spielern nur innerhalb der Spielwelt Konsequenzen haben, was diesen auch bewusst ist. Spielerisches Handeln ist daher, um Andreas Kottes Begriff zu gebrauchen, konsequenzvermindert.²⁵ Dadurch wird das Zeichen ‚durch-schaut‘, d. h. nur im ludischen Kontext wahrgenommen. Was den Charakteren widerfährt, ist stets als bloßes Spiel gekennzeichnet.

5. Strategien der Re-Kontextualisierung

Um diesen beiden Abstraktionen, die Spieler unwillkürlich vollziehen, entgegenzuwirken und das Geschehen zu emotionalisieren, finden sich in narrativen Computerspielen stets auch während des Spiels dezidiert nicht-funktionale Kommunikationsakte. Gerade der Einsatz von Musik ist hier zu nennen, da die nicht-mimetischen musikalischen Zeichen die ‚obszönen‘, spielerisch relevanten Zeichen polymedial überlagern und zeitgleich rezipiert werden. Besonders aber die Erzähleinschübe brechen die funktionalistische Wahrnehmungsweise des Spiels durch eine veränderte Zeichenhandhabung auf. Selbst wenn die Zeichen selbst sich nicht von denen des eigentlichen Spiels unterscheiden (d.h. wenn Filmsequenzen mit Mitteln der Spielgrafik als In-Engine-Cutscenes ausgeführt sind), signalisiert der Wechsel von der funktionalen zur filmisch-ästhetischen Bildgestaltung eine Re-Kontextualisierung der Zeichen im Spiel zweiter Ordnung. Gleichzeitig wird in Cutscenes dem Spieler die Kontrolle über die Vorgänge der Spielwelt genommen, was – wie noch zu zeigen sein wird – eine Befreiung des Spielers vom Erfolgswang bedeutet. Dadurch, dass der Spieler punktuell nicht für Avatar

bildet den Grundtypus der Überführung des Ungeformten in eine Form.“ (Knut Hieckethier: *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart 2003, S. 123.) In Computerspielen – vor allem in dreidimensionalen virtuellen Welten – findet sich Inszenierung jedoch während der Spielpassagen nicht in derselben Form wie in anderen Medien.

und Nichtspielercharaktere verantwortlich ist, wird es möglich, einen Schritt zurück zu treten und sie in ihrer Funktion als fiktionale Figuren wahrzunehmen.

Die Re-Kontextualisierung durch narrative Strukturen kann auf unterschiedliche Arten erfolgen, von denen hier drei kurz skizziert werden sollen. Die erste Möglichkeit ist der Einsatz von Cutscenes, die individualisierende Erzählstrategien aus anderen Medien entleihen. Das Strategiespiel *World in Conflict* (Massive Entertainment/Ubisoft, 2007) re-kontextualisiert mit Mitteln des Katastrophenfilms sein Szenario eines Einmarschs sowjetischer Truppen in die USA, indem Cutscenes Einzelschicksale verfolgen und statt des spielrelevant-strategischen den menschlichen Kontext betonen.²⁶

Eine zweite Möglichkeit, der spielerischen Konsequenzverminderung entgegenzuwirken, besteht darin, den Spieler mit den Auswirkungen seiner Handlungen auf die Spielwelt zu konfrontieren. Das deutlichste Beispiel für dieses Vorgehen sind die Rollenspiele der *Fallout*-Reihe (*Fallout 1 und 2*: Black Isle Studios, 1997, 1998; *Fallout 3*: Bethesda Softworks 2008). Am Ende jedes Spiels steht ein Epilog, der zeigt, wie sich die virtuelle Welt infolge der Spielerhandlungen verändert hat, wobei gutgemeinte, moralisch integere Entscheidungen zu unvorhergesehenen und unerwünschten Entwicklungen führen können.

Eine dritte Möglichkeit der Re-Kontextualisierung besteht darin, dass durch die Charakterentwicklung der Figuren Wechselwirkungen der Spiele erster und zweiter Ordnung zustande kommen, meist in Form einer gegenseitigen Beeinflussung der Regeln und Spielziele. In Rollenspielen ist dies häufig dergestalt umgesetzt, dass die Spielweise darüber bestimmt, ob und wann es zu emotionalen Momenten kommt. In *Mass Effect* (BioWare, Demiurge/Electronic Arts, 2008) bestimmt z.B. die Charaktergestaltung des Avatars, was der Spieler von den Schicksalen anderer erfährt, was besonders im Bezug auf den Antagonisten von Belang ist: Entwickelt der Spieler eine zynische Figur, erscheint der Gegner Saren als wahnsinniger Schurke; einem sensiblen Diplomaten gelingt es hingegen, Sarens Beweggründe zu erfahren und ihn so als gescheiterten, tragischen Helden kennenzulernen. Noch interessanter ist die umgekehrte Verknüpfung von Charaktereigenschaften und Spiel erster Ordnung, wie sie sich z.B. in *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard/Sierra, 2002) findet. In dessen Geschichte ist es Prinz Arthas, der Avatar, der mit allen Mitteln ein Unheil verhindern will und dadurch selbst zu demjenigen wird, der sein Volk vernichtet. Da Arthas

²⁵ Vgl. Andreas Kotte: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*. Köln: Böhlau, 2005, 11.

²⁶ Neben den Auswirkungen des Krieges auf die Zivilbevölkerung zeigen die Filmsequenzen den Kriegsverlauf aus der Sicht zweier einfacher Soldaten. Wenn ihnen z.B. der Sold verweigert wird, weil sie nicht in ihrer eigenen Kompanie kämpfen, ist dies ein Identifikationsangebot an den Rezipienten, das die Figuren individualisiert und zum Träger von Emotionen macht. Dieser rein narrativ erzeugte Konsequenz-Eindruck hat aber keine Rückwirkung auf das tatsächliche Spielgeschehen.

zwar innerhalb der Missionen vom Spieler gesteuert wird, im Spiel zweiter Ordnung aber derjenige ist, der die übergreifende Strategie vorgibt, spiegeln die (sich aus der Geschichte ergebenden) Spielziele den moralischen Abstieg und letztlich den Wahnsinn des Prinzen wider. Wenn eine Mission darin besteht, aufgrund Arthas' paranoider Ängste eine verbündete Stadt niederzubrennen, ist eine emotionale Auseinandersetzung mit den Geschehnissen unvermeidlich.

In all diesen Beispielen ist das Scheitern der Hauptfiguren von besonderer Bedeutung,²⁷ was zum zweiten angesprochenen Problem des ‚emotional gaming‘ führt, dem Erfolgsdruck spielerischen Handelns.

6. Scheitern als narratives Movens und ludisches Schreckgespenst

Scheitern ist für den Spieler keine Option.²⁸ Spielerischer Erfolg ist nicht nur für einen Sieg notwendig, er ist gewöhnlich auch die Voraussetzung dafür, das Spiel am Laufen zu halten. Für den Spieler bedeutet das eine Fokussierung auf Kontrolle, Kreativität und Leistung.

Die Einzelspieler-Kampagnen von Computerspielen sind, anders als Brettspiele oder die meisten Sportarten, nicht als beliebig viele Partien des immer gleichen Spielprinzips organisiert, sondern als Sukzession von variierenden Situationen. Dennoch lässt sich in beiden ein gemeinsames Prinzip entdecken: Die einzelnen Partien oder Levels sind aufgrund von Regeln miteinander verknüpft, die nichts mit den Regeln des Spiels erster Ordnung zu tun haben, sondern völlig davon losgelöst funktionieren. Während die Regeln von Fußball z.B. über Spieldauer, Mannschaftsgröße, Siegbedingungen etc. entscheiden, bestimmen die Regeln des Spiels zweiter Ordnung (Turnier oder Liga) über den Wert von gewonnenen, verlorenen und unentschiedenen Partien. Zwischen den Regelsystemen besteht kein intrinsischer Zusammenhang.²⁹

Auch Einzelspieler-Kampagnen können für die Anordnung der Levels eine derartige ludische Konstruktion nutzen, in der Erfolg und Weiterkommen untrennbar verknüpft sind. Wird hingegen eine narrative Makrostruktur verwendet, kann der Spielfortgang vom

²⁷

²⁸ In manchen Spielen kann das Kriterium des Erfolgs auch punktuell mit dem Scheitern miteinbeziehen, etwa in Pen-and-Paper-Role-Playing-Games, da Erfolg hierbei meist in der Erfahrung besteht, die der Spielcharakter sammelt – auch und gerade durch Fehler. Allerdings ist diese Form des Spiels ohne narrative Komponente undenkbar.

²⁹ Ein Fußball- und ein Schachturnier können nach den exakt gleichen Turnierregeln gespielt werden. Wechselbeziehungen zwischen den autonomen Regelsystemen entstehen durch den Einfluss taktischer

Kriterium Erfolg abgekoppelt werden, indem Levels oder Missionen in eine Geschichte eingebettet werden und somit durch auktoriale Willkür verknüpft sind. Innerhalb einer Geschichte muss der Protagonist nicht immer erfolgreich sein, und so kann innerhalb einer narrativen Makrostruktur das Weiterkommen in den nächsten Level von Zufällen oder sogar vom Scheitern des Avatars ausgelöst werden. Eine solche Konstruktion steht der sonst gültigen spielerischen Logik diametral entgegen, da hier die Regeln des Spiels erster Ordnung von denen des Spiels zweiter Ordnung plötzlich und unerwartet aufgehoben werden. Ist dieser Wechsel des Bezugs- und Regelsystems nicht deutlich markiert, führt er zu potentiellen Problemen: Wenn der Spieler nicht versteht, dass das Scheitern des Avatars unvermeidlich ist, wird er versuchen, eine Lösung für das gestellte Problem zu finden. Erst wenn er erkennt, dass das Geschehen nicht mehr innerhalb der Parameter des Spiels erster Ordnung (Sieg/Niederlage), sondern innerhalb narrativer ‚Regeln‘ wie Genrekonventionen und Aktantenlogik zu interpretieren ist, wird er sich mit dem Misserfolg abfinden. Scheitern wird zur Option, wenn der Spieler *als Zuschauer des Spiels eines Anderen* das Geschehen nicht beeinflussen kann und ein eventuelles Scheitern also nicht sein Scheitern ist. Die Regeln des ludischen Spiels sind damit vorübergehend aufgehoben und werden von narrativen Regeln ersetzt. Ein Beispiel: Der Level „Apprehension“ in *Half-Life* (Valve/Sierra, 1998) endet unvermeidlich damit, dass der Avatar in einem dunklen Raum überwältigt wird. Da das Spiel aus der Bewältigung unlösbar scheinender Aufgaben besteht, ist eine tatsächlich unlösbare Situation ein Bruch mit den zuvor etablierten, auf ludischem Erfolg basierenden Konventionen. Dass das unvermeidliche und unverschuldete Scheitern akzeptabel ist, liegt an der Fähigkeit der Spieler, das Ereignis in seiner narrativen Dimension wahrzunehmen und folglich nach den erzählerischen Regeln zu deuten.

Die meisten Spiele strukturieren die gesamte Makroebene wie eine lineare Geschichte, deren Protagonist seine eigenen Entscheidungen trifft, die dann, wie etwa in der *Prince of Persia: Sands of Time*-Trilogie (Ubisoft, 2003–2005), zum Ausgangspunkt neuer Verwicklungen werden und so Spiel und Geschichte vorantreiben. Manche Spiele betonen dies noch, indem sie eine Illusion von Kontrolle über das Gesamtgeschehen aufbauen und diese lediglich dadurch punktuell durchbrechen, dass sie unlösbare Probleme stellen und den Avatar scheitern lassen, wie es z.B. in *F.E.A.R.* (Monolith/Sierra, 2005) häufiger geschieht. Und selbst wenn dem Spieler einzelne Entscheidungen über den Fortgang des Geschehens übertragen werden, können sich diese als vollkommen konsequenzlos entpuppen (wie im

Überlegungen zweiter Ordnung. Auch wenn die Regel, nach der ein Spieler für einen schweren Regelverstoß gesperrt werden kann, unverändert bleibt, hat sie in einer Liga andere Bedeutung als in einem Turnier.

Level „Communications“ in *Doom 3*, wo es zwei gleichermaßen richtige Lösungen gibt) oder unweigerlich zum Scheitern des Avatars führen – wie in *Kane & Lynch: Dead Men* (IO Interactive/Eidos, 2007), dessen drei mögliche Enden alle gleich katastrophal sind. Die Unvermeidbarkeit des Scheiterns ist für den Spieler nicht einfach zu akzeptieren, gerade weil Erfolg gewöhnlich Ziel des ludischen Spielens ist – und genau diese unterlaufene Erwartungshaltung löst Emotionen aus.

7. Fazit

Der hier entworfene Ansatz ist nicht mehr als eine Skizze. Zahlreiche Aspekte sind völlig ausgeklammert worden, vom spielerischen Dispositiv (besonders der Frage nach dem Wo und Wann des Spielens) über den Zusammenhang von Leistungsdenken, Zeitdruck und Ehrlichkeit (wie er sich besonders in den Entscheidungssituationen von *Fahrenheit* (Quantic Dream/Atari, 2005) findet) bis hin zu der Frage, ob negative emotionale Stimuli wie Langeweile und Frustration für umfangreiche Computerspiele zur Erzeugung einer Spannungskurve nötig sind. Allerdings ermöglicht es die hier vorgeschlagene Sichtweise, die Verbindung und Wechselwirkung von spielerischen und narrativen Elementen bei der Erzeugung von Emotionen zu beschreiben und könnte so den Ausgangspunkt für weitere Überlegungen bilden.