

Der Computer als Geschichtenerzähler

Kirsten Pohl

Abstract:

In dem ursprünglich als Dissertation verfassten Buch entwickelt die Autorin Mela Kocher ein Analysewerkzeug für digitale Spiele, zu denen neben Computerspielen unter anderem auch Hypertexte und interaktive Filme gezählt werden. Aus literaturwissenschaftlicher Perspektive und unter Zuhilfenahme der Erzähltheorie Franz K. Stanzels untersucht sie das Funktionspotential von Narrativität in digitalen Spielen. Die Autorin nimmt dabei die Strategien in den Blick, die für ein intensives und selbstvergessenes Spielerlebnis sorgen und erläutert, dass Narrativität für dieses Eintauchen in die Spielwelt, die immersive Wirkung, mitverantwortlich ist. Mit dieser Erkenntnis liefert sie einen entscheidenden Beitrag zum Verständnis der Ästhetik des digitalen Spiels.

How to cite:

Pohl, Kirsten: „Der Computer als Geschichtenerzähler [Review on: Kocher, Mela: Folge dem Pixel-Kaninchen! Narrativität und Ästhetik digitaler Spiele. Zürich: Chronos, 2007.]“. In: KULT_online 14 (2007).

DOI: <https://doi.org/10.22029/ko.2007.384>

© beim Autor und bei KULT_online

Der Computer als Geschichtenerzähler

Kirsten Pohl

Kocher, Mela: Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele. Zürich: Chronos Verlag, 2007. 269 S., kartoniert, 32 €. ISBN 978-3-0340-0795-7

Beim ersten Blick ins Inhaltsverzeichnis scheiden sich bereits die Computerspieler von denjenigen, die mit Mela Kochers Untersuchungsgegenstand weniger vertraut sind. Denn die Mitarbeiterin des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien gliedert ihr Buch in Intro, Tutorial und Quests, die typischen Etappen vieler Computerspiele.

Das Intro, dem im Spiel die Funktion zukommt, den User in die Spielwelt einzuführen und den Spielauftrag zu erläutern, leitet die Autorin mit der These ein, der Computer sei das Medium, welches wieder große Geschichten, ‚grands récits‘ im Sinne Lyotards, zu erzählen vermöge. Dies selbstverständlich unter Nutzung neuer medienspezifischer Möglichkeiten, um synästhetische Welten zu erzeugen, in denen der Spieler sich als Held erfahre. Die Fragen, die sich der Autorin dabei stellen, sind jene nach Art und Weise der Generierung digitaler Erzählungen, nach Immersionsstrategien digitaler Spiele und nach den damit einher gehenden Interpretationsangeboten an den Spieler. Mela Kocher gibt einleitend einen Überblick über die Geschichte verschiedener Computerspielgenres und stellt eine Auswahl von Definitionen des Begriffs ‚Spiel‘ vor. Sie verortet sich mit ihrem Versuch, eine Erzähltheorie des Computerspiels zu entwickeln, zwischen Ludologen, den ersten Vertretern der Computerspielwissenschaft, und Narratologen traditioneller Prägung. Ersteren mangle es an Systematik, so Kocher - was angesichts der sich im Entwicklungsstadium befindlichen Disziplin nicht verwundert - letztere verfügten nicht über das geeignete Analyseinstrumentarium, um den besonderen Erzählmechanismen und vor allem der Rolle des Spielers bei der Generierung von digitalen Narrationen gerecht zu werden. Damit benennt sie die Lücke, die zu füllen sie sich vorgenommen hat. Gleichzeitig leistet sie mit ihrer Arbeit auch einen Beitrag zu einer transmedialen Erzähltheorie.

Im Anschluss an das Intro folgt das Tutorial, in dem der Spieler üblicherweise mit der Bedienung von Controller oder Tastatur vertraut gemacht wird. Hier versteht sich das Tutorial als Theorieteil, der sich in zwei Teile gliedert und die Grundlagen für die Frage nach Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele legt. Im ersten Teil erläutert die Autorin Franz K. Stanzels Kreismodell typischer Erzählsituationen und zeigt auf, inwiefern dieses auf Cybertexte angewendet werden kann. Es überrascht zunächst, dass eine Erzähltheorie zur Analyse digitaler Spiele herangezogen werden soll, welche die Instanz des Erzählers so stark in den Vordergrund rückt. Denn gerade der Erzähler verliert doch aufgrund der unmittelbaren Simulation der Handlung - und nicht ihrer nachträglichen Darstellung - scheinbar an Bedeutung. Die Autorin zeigt jedoch

vor allem am Beispiel des Adventure Games, dass viele Spielelemente wie Cutscenes oder Tagebücher mit der ursprünglich für literarische Erzähltexte entwickelten Methode beschreibbar sind. Zudem wird das Konzept des ‚impliziten Autors‘, das in der Literaturwissenschaft umstritten ist, mit neuer Aufmerksamkeit bedacht, was in diesem Zusammenhang ein nachvollziehbarer und viel versprechender Schritt zu sein scheint. Grenzen der Übertragbarkeit von Stanzels Erzähltheorie zeigen sich erst, wenn es darum geht, die besonderen Interaktivitätsmerkmale der Cybertexte und entsprechende Immersionsstrategien in den Blick zu nehmen. Um diese beiden genannten Aspekte angemessen berücksichtigen zu können, entwickelt Mela Kocher im zweiten Teil des Tutorials in Anlehnung an Stanzels Modell den ludoliterarischen Typenkreis. Dieser verzeichnet drei Achsen: "Perspektive der Spielerin", "Interaktivitätsangebot" und "narrativer Modus". Dies sind die drei Konstanten, die laut Kocher die Spielästhetik auf struktureller Ebene determinieren.

Bei der Vorstellung der Analysekatoren benennt die Autorin stets alternative Konzepte und begründet ihre eigene Auswahl. Dies sorgt für Transparenz und beweist einmal mehr Kochers sorgfältige Arbeitsweise. Neben der Beschreibung der Erzähl- und Spielweisen unterschiedlicher Genres vermittelt der genannten drei Kategorien, geht es der Autorin erklärtermaßen darum zu zeigen, welche Funktion Narrativität in Computerspielen hat. Sie macht deutlich, dass ein narrativer Rahmen nicht nur dazu dient, die Spielhandlung zu motivieren, sondern dass Narrativität im Spiel ein eigenes ästhetisches Potential entfaltet und entscheidend zur Immersivierung des Spielers beiträgt.

Der Analyseteil der Arbeit gliedert sich in sechs Quest-Kapitel, in denen Mela Kocher den Genres Adventure Game, Hyperfiction, interaktiver Film, Gesellschaftssimulation, Cyberdrama und Rollenspiel jeweils eine Position auf dem ludoliterarischen Typenkreis zuordnet und auf ihre spezifischen ludischen, d.h. spielerischen und narrativen Merkmale hin untersucht. Im Computerspiel sind Quests die eigentlichen Aufgabenstellungen in Form von Rätseln oder Herausforderungen der Geschicklichkeit des Spielers. Mela Kochers klare Argumentationslinie und ihre eindeutige Terminologie sorgen jedoch dafür, dass diese Quest-Kapitel vom Leser ohne Hindernisse und Umwege durchlaufen werden können.

Im Anschluss an die Analysekapitel unternimmt die Autorin einen Neustart, im Spieljargon einen Reload, und betrachtet digitale Texte nun noch einmal unter dem Blickwinkel des rezeptionsästhetischen Ansatzes von Wolfgang Iser. Ziel ist es, zu klären, welches rezeptionsästhetische Potential in den einzelnen Genres angelegt ist und welche Möglichkeiten der Sinnkonstitution sich daraus ergeben. Hier geht Mela Kocher neben den ludischen vor allem noch einmal auf die narrativen Immersionsstrategien ein, die emotional, temporal und räumlich angelegt sein können.

Dieses letztgenannte Kapitel kann als Ausblick verstanden werden, liefert es doch forschungsrelevante Fragestellungen, die hier zwar bedauerlicherweise nicht mehr en detail ausgeführt werden, aber zu einer vertiefenden Untersuchung einladen. Mit dem Reload-Kapitel ist es Mela Kocher insgesamt mehr als gelungen, ihren Anspruch, ein Analyseinstrumentarium für

digitale Spiele zu entwickeln und Immersionsstrategien einzelner Spieltypen aufzuzeigen, einzulösen. Der ludoliterarische Typenkreis macht das Funktionieren von digitalen Spielen gerade auch im Vergleich mit traditionellen Printtexten verständlich. Ergänzt werden müsste die strukturelle Ebene des ludoliterarischen Typenkreises nun um die Dimension der visuellen Ästhetik, die zweifellos für die immersive Wirkung des Spiels von großer Bedeutung ist.

Abschließend sei noch auf die für den deutschen Sprachraum originelle Wortwahl der Autorin hingewiesen, mit der weiblichen Form der ‚Spielerin‘ automatisch den männlichen Spieler mitzumeinen. Diese Entscheidung ist allein schon deshalb erwähnenswert, weil in der aktuellen Berichterstattung überwiegend männliche Spieler - und zumeist blass, pickelig, vereinsamt und gewaltbereit - abgebildet werden und damit ein Großteil der Spielergemeinde ignoriert wird. Dabei wird verkannt, dass Computerspiele als ‚große Erzählungen‘ längst über Geschlechts- und Altersgrenzen hinweg Sinnsysteme stiften.