

## **Erzählmedium Computerspiel? Neue Schlichtungsversuche in einem alten Streit**

Kirsten Pohl

### **How to cite:**

Pohl, Kirsten: „Erzählmedium Computerspiel? Neue Schlichtungsversuche in einem alten Streit [Review on: Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008.]“. In: KULT\_online 20 (2009).

DOI: <https://doi.org/10.22029/ko.2009.677>

© beim Autor und bei KULT\_online

## Erzählmedium Computerspiel? Neue Schlichtungsversuche in einem alten Streit

Kirsten Pohl

Hans-Joachim Backe: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008. 448 S., broschiert, 48 Euro. ISBN: 978-3-8260-3986-7

Die Frage nach der Narrativität von Computerspielen erhitzt die Gemüter von Computerspiel- und Literaturwissenschaftlern seit jeher. Hans-Joachim Backe wählt in seiner unter dem Titel Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel veröffentlichten Dissertation eine vermittelnde Perspektive und untersucht, welche Formen von Narrativität sich in Computerspielen finden lassen und zu welchem Zweck Computerspiele narrative Elemente und Strukturen einsetzen. Dabei diskutiert er medienwissenschaftliche und literaturwissenschaftliche Ansätze ebenso wie Forschungsperspektiven aus den Game Studies und entwickelt ein integratives Strukturmodell narrativer Computerspiele, dessen Ausformulierung und Anwendung im Vergleich zu dem sehr ausführlichen theoretischen Teil leider etwas zu kurz kommt.

Computer games as narrative media? A new conciliative approach to an old debate

Ever since the beginning of digital games research, the question of narrativity in computer games has provoked heated debates among scholars from Game Studies as well as Literary Studies. In his dissertation, published under the title of Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel (Structures and Functions of Narration in Computer Games), Hans-Joachim Backe takes a conciliatory standpoint when he analyzes the forms of narrativity in computer games as well as their particular function and motivation in the gaming context. He discusses approaches from media and literary studies as well as perspectives from Game Studies and develops an integrative model of narrative structures in computer games. The detailed and elaborate theoretical part unfortunately outweighs the rather short analytical part so that the model's application appears surprisingly vague.

Die Anfänge der Game Studies sind vor allem durch einen Konflikt geprägt: die Debatte zwischen so genannten Narratologen und Ludologen darüber, ob Computerspiele ein Erzählmedium seien oder nicht. Markku Eskelinen hat dazu 2001 einen Satz geprägt, der die Position der Ludologen deutlich zum Ausdruck bringt: „If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.“ (Eskelinen, Markku: „The Gaming Situation“. In: Game Studies 2001, 1. <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>) Während die Ludologen

Computerspiele somit in erster Linie als Spiele bestimmen, haben sich literaturwissenschaftliche Arbeiten vorrangig mit deren Erzählstrukturen auseinandergesetzt.

Hans-Joachim Sackes literaturwissenschaftliche Dissertation zu Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel muss im Licht dieser Auseinandersetzung betrachtet werden. Denn einer Beschäftigung mit Computerspielen aus literaturwissenschaftlicher Sicht begegnen einige Vertreter der Game Studies auch heute nach der Überwindung bipolarer Standpunkte noch meist skeptisch. Klassische (Vor-)Urteile bemängeln die Missachtung der besonderen Medialität des Gegenstandes sowie eine überbordende Verwendung des Narrativitätsbegriffs und werfen der Literaturwissenschaft in der Auseinandersetzung mit Computerspielen generell eine unkritische Verwendung von Theorien und Konzepten vor, die ursprünglich für andere Medien entwickelt wurden.

Backe ist sich dieser Vorwürfe bewusst und setzt sich selbstkritisch und reflektiert mit ihnen auseinander. Seine Arbeit ist disziplinär zwar in der Literaturwissenschaft zu verorten, bezieht aber auch explizit Position für die Ansätze von Vertretern der Ludologie. Das erklärte Ziel seiner Arbeit ist „die Antwort auf die Frage, wie sich erzählende Computerspiele in ihrer Verbindung von Spiel und Erzählung beschreiben und klassifizieren lassen.“ (S. 21)

In einem ersten Schritt setzt sich Backe mit bisherigen Ansätzen zu Spieltheorie und Narrativitätsforschung auseinander und entwickelt dann in der Folge seine eigene Position, die sich vorrangig auf die Spieltypologie von Roger Caillois und den erzähltheoretischen Ansatz des Literaturwissenschaftlers David Herman stützt und beide in einem Analysemodell vereint. Dabei beschäftigt sich Backe nicht nur mit Inhalt und Form von Narrativen in Computerspielen, sondern auch mit der Funktion narrativer Einschübe für den Spielzusammenhang - ein Aspekt, der ihn von anderen literaturwissenschaftlichen Arbeiten zu Erzählstrukturen im Computerspiel unterscheidet. Kern der Arbeit bildet ein Strukturmodell narrativer Computerspiele, das zwischen einer Substruktur, einer Mikrostruktur und einer übergeordneten, die letzten beiden Ebenen verbindenden Makrostruktur differenziert. Letztere sichert in narrativen Computerspielen den narrativen Zusammenhalt einzelner Spielaufgaben.

Der letzte Teil des Buches, in dem Backe sein Modell vorstellt, auf einzelne Beispiele anwendet und eine Typologie narrativer Spiele entwirft, ist leider im Vergleich zum theoretischen Teil sehr kurz geraten und nimmt nur knapp 70 von 450 Seiten ein. Eine detailliertere Analyse des Gegenstandes wäre wünschenswert gewesen. Ausführlichkeit und Sorgfältigkeit beweist Backe vor allem im theoretischen Teil und in der Auseinandersetzung mit anderen Positionen, wobei auch der von ihm eingeführte Terminus „narrative gaming studies“ in der Konzeption des Autors fragwürdig ist, weil er darunter auch jene Computerspielforscher fasst, die Computerspielen jede Form von Narrativität absprechen.

Backe nimmt sich viel vor: Er will den Gegenstand aus verschiedenen Perspektiven beleuchten und zielt offensichtlich auf Vollständigkeit. Der Anspruch, auch denjenigen einen ersten Überblick über die Forschungssituation und -historie zu verschaffen, die sich vielleicht zum ersten Mal mit Computerspielen befassen, ist ehrenhaft. Jedoch lenkt die Ausführlichkeit oft von der eigentlichen Fragestellung und dem Erkenntnisinteresse des Autors ab und führt zur Verwi-

schung der Dramaturgie des Bandes. So beispielsweise das Kapitel zur Medien- und Textblindheit (Kapitel 3.5.2) im Umgang mit etablierten Methoden. Dieses beweist zwar einmal mehr Backes Skepsis und Sorgfalt bei der Auswahl von Konzepten für die Analyse neuer Medien. Das Kapitel hat jedoch mit der grundlegenden Fragestellung der Arbeit nur bedingt etwas zu tun und erreicht zudem an dieser Stelle der Arbeit nicht die Aussagekraft, die es anders platziert und anders fokussiert durchaus hätte haben können.

Neben der ausführlichen Auseinandersetzung mit ausgewählten Theorieansätzen werden andere für die Arbeit zentrale Konzepte und Definitionen zum Teil nur en passant präzisiert. So spricht Backe stets von „narrativen Computerspielen“, definiert aber lediglich in einer Fußnote zu Beginn der Arbeit (S. 27, Fußnote 44), wodurch diese sich auszeichnen und welche Untergruppen er unterscheidet. Auch spricht er einmal von Computerspielen als „potentiellen Geschichten“ (S. 20) und verweist damit auf einen Standpunkt, der in den Game Studies eine wichtige und versöhnliche Position zwischen Ludologen und Narratologen markiert und den bereits andere eingenommen aber nicht weiter ausgeführt haben (vgl. u.a. die Arbeiten von Marie-Laure Ryan und von Henry Jenkins). Bedauerlicherweise verweist Backe allerdings weder auf diese Arbeiten noch geht er selbst ausführlicher auf diesen Aspekt ein, der für die Frage nach Narrativität in Computerspielen essentiell ist.

An dem Umstand, dass Backe von „erzählenden Computerspielen“ spricht, lässt sich zudem eine weitere Problematik ablesen, die grundsätzlicher Natur ist. Obwohl Backe sich der verschiedenen Positionen und der Empfindlichkeiten beider Lager sehr bewusst ist, verwendet er doch die Begriffe ‚erzählen‘ oder ‚Erzählung‘, um Strukturmerkmale und Funktionsweisen von Computerspielen zu umschreiben. So beispielsweise auf S. 30, wo er von der „Möglichkeit der Einflussnahme auf den Verlauf der Erzählung als Unterscheidungsmerkmal“ spricht. Tatsächlich aber handelt es sich aufgrund der besonderen interaktiven Kommunikationssituation im Computerspiel weder auf formaler noch auf inhaltlicher Ebene um Erzählungen. Diese Begriffsverwendung deutet aber wohl weniger auf eine Ungenauigkeit des Autors als vielmehr darauf hin, dass es bisher keine alternativen Begriffe im Sinne einer transmedialen Erzähltheorie gibt, die verschiedene Narrativitätsmodi unterschiedlicher Medien angemessen beschreiben könnten. Es zeigt sich somit sehr deutlich, dass Theorieansätze, die auf neue Phänomene angewendet werden, nicht nur ihre Herangehensweise überdenken und ggf. dem Gegenstand anpassen müssen - „blinde Flecken“ wieder aufdecken müssen, wie Backe schreibt (vgl. S. 158-166) -, sondern immer auch das Begriffsinstrumentarium einer kritischen Sicht und Neuausrichtung unterziehen müssen.

Backes erklärtes Ziel ist es, die „erste Stufe erzählerischer Grammatik und Syntax im Medium Computerspiel zu verstehen“ (S. 27). Sein Buch ist in erster Linie eine gute Zusammenfassung der verschiedenen Forschungsansätze und Positionen. Das von ihm entwickelte Strukturmodell liefert zwar ein Grundmuster, mit dem sich die verschiedenen Analyseebenen narrativer Computerspiele beschreiben lassen - ein ausführlicherer Anwendungsteil hätte das allerdings noch eindrücklicher zeigen können. Damit hat Backe eine „erste Stufe“ bei der Beschreibung

des Ineinandergreifens von Spiel- und Erzählstrukturen im Computerspiel erklommen. Als Desiderat für die weitere Beschäftigung mit narrativen Strukturen im Computerspiel ergibt sich daraus als ‚zweite Stufe‘ einer ‚ludisch-narrativen‘ oder ‚narrativ-ludischen‘ Grammatik und Syntax im Medium Computerspiel: eine differenzierte Auseinandersetzung mit den Narrativitätsmodi und Narrativitätsgraden von Computerspielen und die Entwicklung eines Vokabulars, das transmedial einsetzbar ist, um die Formen und Funktionen von Geschichten in unterschiedlichen Medien zu beschreiben.