

# 1. HITMAN und die ludonarrative Grätsche

---

In den öffentlich beständig geführten Diskussionen um die Gewalt in Computerspielen könnte die Serie HITMAN von IO Interactive als Paradebeispiel dienen: Die Spielenden schlüpfen in die Rolle eines genetisch und erzieherisch zum Töten optimierten Klons, der im Rahmen einer recht trivialen Handlung reihenweise virtuelle Menschen auf ebenso grausame wie kreative Weise umbringen muss. Die Spielenden haben dabei die Wahl aus einer großen Menge verschiedener Waffen und sonstiger Tötungsinstrumente sowie Herangehensweisen. Man möchte den in solchen Diskussionen oft geführten Begriff des »Mordsimulators« bemühen,<sup>1</sup> doch täte man dem Spiel damit Unrecht.

HITMAN<sup>2</sup> ist, oberflächlich betrachtet, genau das: ein Mordsimulator. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von Agent 47, der einem Forschungsprogramm zur Entwicklung überlegener Auftragsmörder entstammt. Er ist genetisch modifiziert und mit erweiterten Sinnen ausgestattet, außerdem von Kindheit an in Nahkampf und im Waffengebrauch unterrichtet. Seine gesamte Ausbildung ist darauf ausgelegt, seine persönlichen Gefühle und Gedanken so weit wie möglich auszuklammern, um ihn mehr zu einer Art menschlicher Maschine zu machen, die für das Töten optimiert ist. Plato und auch Aristoteles hätten in HITMAN sicherlich ein Paradebeispiel für eine verbotswürdige Nachahmung gefunden, entspricht Agent 47 doch eindeutig nicht der idealen Vorstellung eines Bürgers.

Der Spielinhalt ist denn auch, auf erzählerischer Ebene, vor allem darauf ausgerichtet. Jede Mission hat den Tod mindestens einer Person zum Ziel. Manchmal erhält 47, wie die Spielfigur in Kurzform genannt wird, eine Begründung für den Tötungsauftrag; in manchen Fällen ist der einzige Grund der, dass die »Agentur«, für die 47 tätig ist, einen Auftrag bekommen hat. Es muss kaum unterstrichen werden, wie die erzählerische Ebene die gesamte Spielsituation in einen ethisch-moralisch äußerst fragwürdigen Kontext stellt, der vielen Klischees entspricht, die

---

1 Vgl. Möseneder 2002; Schumacher 2010.

2 Die Ausführungen zu HITMAN in diesem Kapitel sind wenigstens grundsätzlich auf alle Teile der Serie anwendbar. Die detaillierteren Betrachtungen beziehen sich konkret auf HITMAN von 2016 und HITMAN 2 von 2018, denen auch sämtliche Beispiele entnommen sind.

immer wieder gegen Computerspiele und ihre »verrohende« Wirkung ins Feld geführt werden. (Vgl. Kringiel 2009, 12ff)<sup>3</sup>

Wenn man sich allerdings genauer mit dem Spiel beschäftigt, stellt man relativ schnell fest, dass die Konstellation nicht so einfach ist, wie sie zunächst scheint. Denn HITMAN ist kein Shooter<sup>4</sup>, auch wenn isolierte und aus dem Zusammenhang gerissene Spielsequenzen diesen Eindruck vermitteln können. HITMAN ist, spielerisch betrachtet, ein Puzzlespiel.

Der vermeintliche Mordsimulator entpuppt sich bei genauerer Analyse als ein Rätsel, eine Knochelei, strukturell nicht unähnlich TETRIS (Paschitnow 1984), ob- schon ungleich komplexer und, wie ausgeführt, gänzlich anders kontextualisiert. Das Töten von Zielpersonen ist in HITMAN nur eine erzählerische Definition eines Spielziels, das letztlich die Lösung eines Rätsels erfordert. Um die Analogie zu TETRIS aufrecht zu erhalten: Der Mord als Missionsziel entspricht der Auflösung von Reihen durch die geschickte Anordnung von Blöcken. Manche Entscheidungen sind strategisch, wie beispielsweise die Nichtverwendung eines verfügbaren Klötzchens bei TETRIS in der Hoffnung auf ein noch besser passendes Teil. Andere Elemente erfordern etwas Geschick, wie das »Unterschieben« eines gewinkelten Klötzchens unter einen Vorsprung.

HITMAN kombiniert ebenfalls diese beiden Elemente. Die strategische Komponente ist am deutlichsten in der Wahl der Herangehensweise zu erkennen. Während es durchaus möglich ist, HITMAN als Shooter zu spielen und einfach mit gezückten Waffen das Gebäude mit der Zielperson zu stürmen, ist dieser Ansatz einerseits wenig erfolgversprechend und andererseits vom Spiel eindeutig nicht so vorgesehen. Die bewaffneten Gegner sind massiv in der Überzahl und, im Gegensatz zu richtigen Shootern, dem Avatar nicht bedeutend unterlegen. Weiterhin gibt es am Ende einer Mission Punkte für das Erreichen verschiedener Teilziele, und jeder Mord an einer Person, die nicht Ziel des Auftrags ist, sorgt für einen signifikanten Punktabzug. Das Spiel bevorzugt also eine »leise« Herangehensweise, bei der 47 sich einschleicht und die Zielperson verdeckt ausschaltet.

Der Geschicklichkeits-Aspekt spielt neben den offensichtlichen Schießerei-Szenarien vor allem in besonderen Situationen eine Rolle. So ist es beispielsweise möglich, die Zielperson durch einen fallenden Kronleuchter zu erschlagen. Wird dieser Weg bedacht und geschickt ausgeführt, bleibt 47 dabei unentdeckt und die Wachen halten das Geschehen für einen Unfall. Die Spielenden können ihre Figur dann heimlich wieder aus dem Gebäude entfernen und die Mission ohne jeden Alarm abschließen.

3 Generell zur Thematik der »Killerspiele« vgl. auch Dörner 2010; Kreienbrink 2016; Wewetzer 2017.

4 Zum Begriff des Shooters vgl. Bopp et al. 2009, 8ff.

Es wird schon aus diesen zwei Beispielen klar, dass HITMAN sich in seiner spielmechanischen Anlage von Shootern erheblich unterscheidet. Die Vielzahl der Lösungsmöglichkeiten erlaubt außerdem unzählige Durchgänge in einem einzelnen Level, jedes Mal mit einem anderen Lösungsweg. So gliedert sich das Spielen eines HITMAN-Levels typischerweise in drei Phasen: Erkundung, Lernen, Ausführung. Spielende müssen sich zunächst mit den Gegebenheiten und Möglichkeiten eines Levels vertraut machen, anschließend die Abläufe der verschiedenen Elemente (zum Beispiel die Routen der Wachleute auf Streife) verinnerlichen und schließlich eine Route zum Ziel planen und umsetzen. Hier hinkt nun freilich der Vergleich mit TETRIS, weil der Klassiker in seinem Leveldesign keine Unterschiede kennt und die Abläufe automatisch generiert werden. Dennoch zeigt sich deutlich, wie das Spielprinzip von HITMAN, trotz aller Pistolen und Sprengstoffe, deutlich stärker an die Vorgänge in einem Rätselspiel angelehnt ist als an die reflexhaften Reaktionen, die für den Sieg in einem Shooter notwendig sind.

HITMAN demonstriert damit genau die Spaltung des Mediums, jene ludonarrative Dissonanz zwischen den Sphären, indem das Spiel erzählerisch Bezugsrahmen heranzieht, die es spielerisch nicht bedient. Die ästhetische Verkleidung scheint nicht recht zum spielmechanischen Gerüst passen zu wollen. Vor allem aber ist es eben diese Ausformung der erzählerischen Seite als bloßer Schmuck der Spielmechanik, die den Konflikt zwischen Narratologen und Ludologen in besonderer Weise illustriert. Es stellt sich die Frage, ob die erzählerischen Komponenten überhaupt notwendig sind, ob sie wirklich Teil des Titels sind oder ob sie lediglich verzerrenden Charakter haben.

## 1.1 Ludonarrative Diskrepanz im Diskurs der Game Studies

Janet Murray beobachtet in ihrem Eröffnungsbeitrag zur DiGRA-Konferenz 2005 treffend, dass die Debatte von Ludologie und Narratologie recht einseitig geführt wurde, da eigentlich nur eine Seite stritt: »The ludology v narratology argument can never be resolved because one group of people is defining both sides of it. The ›ludologists‹ are debating a phantom of their own creation.« (Murray 2005, o.S.) Ganz so einfach stellt sich die Situation bei genauerer Betrachtung zwar nicht dar, allerdings waren es vorwiegend die Ludologen, die eine gewisse Schärfe in die Diskussion eingebracht haben: Forscher wie Espen Aarseth, anfangs noch Jesper Juul und vor allem Markku Eskelinen wehrten sich vehement gegen die Betrachtung von Computerspielen als Erzählung und zeigten sich geradezu beleidigt, wenn in entsprechenden Analysen Parallelen zwischen Computerspielen und anderen kulturellen Ausdrucksformen wie Malerei oder Film gezogen wurden (vgl.

Murray 2005).<sup>5</sup> Besonders ludologische Beiträge sind oft von einer gewissen Polemik gekennzeichnet (vgl. Klevjer 2006, 47; Furtwängler 2006, 159; Matuszkiewicz 2019, 55), deren Heftigkeit Henry Jenkins zur Charakterisierung als »Blutfehde« führt (»blood feud«; 2006, 118). Die Ludologen erkennen in den narratologischen Analysen »ill-advised analogies« (Wardrip-Fruin und Harrigan 2006, 35), und besonders Markku Eskelinen schreckt nicht vor geradezu hämischen Formulierungen zurück. Neben Vergleichen mit der absurden Komik von Monty Python (Eskelinen und Tronstad 2003, 196) und der Unterstellung, Narratologen erwarteten auch von einem ihnen zugeworfenen Ball, eine Geschichte zu erzählen (Eskelinen 2001, o.S.; 2006, 36), beschreibt er die narratologische Annäherung an Computerspiele als »attempt to skip the 20th century altogether and avoid any intellectual contact with it, a consumerist double assassination of both the avant-garde and advanced theory.« (Ebd.)<sup>6</sup> Die ludologische Position jedenfalls akzeptiert einzig einen formalistisch-ludologischen Ansatz zur Analyse von Computerspielen, der sämtliche erzählerischen Komponenten aus dem Werk heraustrennt und einzig ihren formalen Aufbau betrachtet. (Vgl. Murray 2005)

Ein solcher Formalismus ist grundsätzlich legitim und hat seinen Platz im Analysespektrum des Mediums Computerspiel. (Vgl. Klevjer 2006, 47f) Allerdings vernachlässigt er Konstituenten seines Gegenstands, die vor allem in den Jahren seit der hitzigen Debatte konstant an Bedeutung gewonnen haben. Computerspiele sind heute viel stärker auf erzählerische Komponenten hin ausgerichtet als noch zu Beginn des Jahrtausends. (Vgl. Douglas 2006, 36; Boldt 2011, 3; Youssef 2015, 34)<sup>7</sup>

---

5 Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass einer der wichtigsten und vehementesten Ludologen Espen Aarseth mit seinem einflussreichen Buch CYBERTEXT (1997) die Verbindung von Spiel und Text selbst etabliert und in das kollektive Bewusstsein der Game Studies eingeschrieben hat. Vgl. Günzel (2012b, 23): »Trifft Aarseths Kritik auch die Schwachstelle der narratologischen Argumentation, so verschleift sein Beibehalten des Textbegriffs doch weiterhin die grundsätzliche Differenz zwischen dem digitalen Medium Computerspiel und dem analogen Medium Buch.«

6 Der Fairness halber sei erwähnt, dass erstens viele Ludologen einen durchaus versöhnlichen Ton anschlagen (»pleasantly cordial«; Salen und Zimmerman 2006, 33) und Eskelinen sicherlich ein extremes Beispiel darstellt sowie dass zweitens beispielsweise Marie-Laure Ryan durchaus bissig, wenn auch weniger polemisch zurückschlägt: »But the terms are slightly misleading, because the ludology camp enrolls the support of some influential narratologists, while the so-called narratology camp includes both straw men constructed by the ludologists to promote their position and game designers and theorists who use the terms ›narrative‹ and ›story‹ rather casually.« (2006, 181)

7 Wann das erzählerische Computerspiel überhaupt beginnt, ist nicht eindeutig zu sagen; sicher ist aber, dass die Erzählung von den über 60 Jahren seit William Higinbothams TENNIS FOR TWO (1958) nur einen vergleichsweise kleinen Anteil beanspruchen kann. (Vgl. Lischka 2002, 17ff) Mark Wolf verortet den Ursprung der Verbindung von Erzählung und Spiel sogar schon in vordigitalen Zeiten. (2017a, 127) Diese Formen der Erzählung unterscheiden sich

Diese Entwicklung hat bereits recht früh sogar Jesper Juul, einstmals ein radikaler Ludologe, zu einer Anpassung seines Standpunkts bewogen: »This does mean that the strong position of claiming games and narratives to be completely unrelated (my own text, Juul 1999 [2001]<sup>8</sup> is a good example) is untenable.« (Juul 2005a, 220; vgl. auch Juul 2005b passim, besonders 13) Eine rein ludologische Untersuchung eines modernen Computerspiels ließe viele wichtige Aspekte vollständig außen vor. Murray betont: »Because the game essentialists want to privilege formalistic approaches above all others, they are willing to dismiss many salient aspects of the game experience«. (2005, o.S.) Gemäßigte Vertreter der Ludologie erkannten dies, beispielsweise ein Vorreiter des Fachs, Gonzalo Frasca, der lediglich für die Wichtigkeit der spielerischen Aspekte argumentiert, nicht für ihre Exklusivität:

Of course, we need a better understanding of the elements that games do share with stories, such as characters, settings, and events. Ludology does not disdain this dimension of video games but claims that they are not held together by a narrative structure.

(Frasca 2003a, 222)

Frasca gibt weiterhin zu bedenken, dass formalistische Ansätze wie der vorgeschlagene ludologische in ihren Möglichkeiten begrenzt sind, dass sie aber zumindest für den Beginn der Erschließung von Computerspielen notwendig seien, um die »strukturellen Unterschiede zwischen Storys und Spielen aufzudecken«.<sup>9</sup> Er argumentiert nicht gegen das Vorhandensein erzählerischer Strukturen, er räumt lediglich den spielerischen Komponenten eine größere Bedeutung ein: »It would be extremely naïve to think that videogames are a brand new cultural manifestation that does not draw upon any previous tradition. However, even if it sounds obvious, videogames are, before anything else, games.« (2006, 85f) Die Verschärfung des Tons zwischen Ludologen und Narratologen führt Murray auf eine Rebellion der jungen, weithin unbekannten Disziplin gegen die Vereinnahmung des Gegenstands durch die etablierte Wissenschaft der Erzählung zurück: »Narratology is a category of interest to the computer game formalists. It represents the authority against which they have rebelled, the thing that must be repudiated in order for their own interpretation to have meaning.« (2005)<sup>10</sup> Dieser Gedanke mag die

---

vom erzählenden Computerspiel allerdings dadurch, dass die Erzählung nicht Teil des Mediums ist, sondern mit dem Medium als Material durch die Spielenden erzeugt wird.

8 Juul bezieht sich auf seine eigene Masterarbeit von 1999. Die englische Übersetzung dieser Arbeit ist allerdings aus dem Jahr 2001 und wird daher im Literaturverzeichnis als Juul 2001 geführt.

9 »Certainly, formal approaches are limited – and ludologists should always keep that in mind – but they are probably the easiest way to uncover the structural differences between stories and games.« (Frasca 2003a, 222)

10 Furtwängler spricht von Profilierungssucht. (2006, 159)

Heftigkeit der Ablehnung jeglicher narratologischer Kategorien, wie sie Eskelinen und frühere Texte von Juul an den Tag legen, zumindest teilweise erklären, er wird den Ludologen aber in einer Hinsicht nicht gerecht: Die Gegenwehr war zu einem gewissen Grad berechtigt – und ist es bis heute.

Narratologische Ansätze liefen und laufen häufig auf einen verfälschenden Traditionalismus hinaus, der die Besonderheit des Computerspiels verkennt. (Vgl. Aarseth 2006, 45) Narratologen neigen dazu, die Kategorien ihrer jeweiligen Herkunftsdisziplinen anpassungslos auf das neue Medium anzuwenden und sie anschließend als erschöpfend interpretiert zu betrachten. (Vgl. beispielhaft Bizzocchi und Tanenbaum 2012) Ein solches Vorgehen führt aber unweigerlich zu einer Verzerrung des Gegenstands. »Too often, past analyses have focused on representations in the games or on the games' surface features, without examining gaming practices or experiences, or the games' meanings for their players.« (Squire 2006, 21) Noch etwas detaillierter erklärt Frasca das Problem: »This is what many supporters of the narrative paradigm fail to understand: their semiotic sequences might be identical, but simulation cannot be understood just through its output.« (2003, 224) Wenn Filmwissenschaftler ihr filmwissenschaftliches Vokabular ohne die Bildung neuer Akzente auf Computerspiele anwenden, entsteht nicht eine Interpretation des Spiels, sondern eine Interpretation des Spiels als Film. Das Werk wird in der Interpretation einer anderen medialen Kategorie zugeführt, »remediatisiert«, um es mit Bolter und Grusin zu sagen (2000), was zwangsläufig mit einem Verlust von Inhalten einhergeht. (Vgl. Kücklich 2001, 27; Neitzel 2005; Jenkins 2006, 119; sowie Neitzel und Nohr 2010) Viele Interpretationen beschreiten aber genau diesen Weg und lösen die Erzählung mehr oder weniger vollständig aus ihrer Einbettung in den spielerischen Kontext, um sie rein als (filmische, textliche, bildliche) Erzählung zu betrachten. Diese Untersuchungen sind nicht ohne Erkenntnis; sie werden aber immer nur einem Teil des Titels gerecht, einer der beiden Sphären, wenn sie nicht in ein Verhältnis zu den spielerischen Anteilen treten. Dass sich eine solche Praxis etablieren konnte, ist zu einem guten Teil die »Schuld« des Mediums Computerspiel selbst, das lange Zeit im deutlich überwiegenden Teil der Fälle selbst die Kluft zwischen Erzählung und Spiel nicht zu überwinden wusste. So beschreibt Chris Crawford das im Computerspiel etablierte und erst in den letzten Jahren gegenüber anderen, hybrider ausgerichteten Techniken in den Hintergrund getretene Wechselspiel von erzählerischen, rein rezeptiven Videopassagen und spielerischen, interaktiven Elementen als »constipated storytelling« (Crawford 2005, 130).

Die Interpretation eines Computerspiels unter solchen perspektivischen Verzerrungen ist eine kreative Entscheidung, die den Umfang möglicher Erkenntnisse über den Titel einschränkt und damit seine Wirkfähigkeit signifikant verändert. Populär ist das Beispiel von TETRIS und seiner Interpretation durch Janet Murray:

The game [TETRIS] is a perfect enactment of the overtasked lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught.

(Murray 2017, 178)

Dass diese Interpretation, die den schlimmsten Befürchtungen der Ludologen als Kraftnahrung dienen konnte, von vielen Seiten kritisiert wurde, kann nicht überraschen. Die Kritik von Markku Eskelinen fällt, passend zu seiner ideologischen Position, entsprechend harsch aus. (2001, o.S.) In diesem Fall sehen aber selbst grundsätzlich der narratologischen Herangehensweise zugetane Wissenschaftler eine Grenze überschritten: Kücklich meint, die »Schwächen philologisch orientierter Untersuchungen von Computerspielen« träten »nirgends so deutlich zu Tage« (2001, 32), und Neitzel (2000, 193), Juul (2006, 132), Korbel (2009, 5) und Calleja (2011, 27) argumentieren ähnlich, wenn auch auf unterschiedlichen theoretischen Grundlagen. Die Interpretation von Murray basiert auf der Einstellung, dass letztlich alles als Erzählung betrachtet werden kann, wenn nur ein Mindestmaß narrativer Elemente vorhanden ist. (2006a, 2; vgl. auch Zimmerman 2004, 157; Cooper 2016, 6; Fischer 2018, 8)<sup>11</sup>

Interpretationen dieser Art sind einerseits in ihrem Wert zweifelhaft (Arjoranta 2017, 698), andererseits wohl auch entscheidend mitverantwortlich für die heftige Gegenreaktion der Ludologen. Was Frasca in seinem Aufsatz bereits vorweggenommen hat, die Bedeutung beider Aspekte für das tiefe Verständnis des Computerspiels, betont Murray (2005, o.S.) am Ende ihres Vortrags: »No one group can define what is appropriate for the study of games. Game studies, like any organized pursuit of knowledge, is not a zero-sum team contest, but a multi-dimensional, open-ended puzzle that we all are engaged in cooperatively solving.«

Letztlich ist die »reine Lehre« beider Seiten unzureichend für die vollständige und umfassende Analyse des spannenden neuen Mediums Computerspiel, zugleich sind aber beide Seiten für eben diese Analyse auch unabdingbar. »Zugespißt kann man sagen, dass zur Debatte stand, ob es sich bei Computerspielen um Erzählungen oder Spiele handelt. Forschungsgenealogisch und wissenschaftspolitisch ist diese Debatte nachzuvollziehen, am Gegenstand geht sie jedoch vorbei.« (Neitzel und Nohr 2010, 417f) Das moderne Computerspiel amalgamiert die erzählerische und die spielerische Sphäre immer stärker. Die Trennung der Sphären bleibt aber erhalten. Die Debatte zwischen Ludologen und Narratologen über die wahre Natur des Computerspiels und seine fachliche Zugehörigkeit stellt die

11 In der Ludologie gibt es die diametral gegenüberstehende Herangehensweise, alles als Spiel zu betrachten, die bereits bei Johan Huizinga zu finden ist (2004, 133ff). Vgl. auch Walton 1993, 11; Ryan 2001, 176ff; Aylett und Louchart 2003; Korbel 2009, 5.

Signifikanz dieser Spaltung überdeutlich heraus. Inzwischen ist sich die Forschung nicht einmal mehr darüber einig, ob diese Debatte abgeschlossen ist (Murray 2005; Beil et al. 2014), noch andauert (Matuszkiewicz 2019) oder überhaupt nie wirklich stattgefunden hat (Frasca 2003b). Unabhängig von Art und Aktivität der Debatte betrachtet diese Arbeit den Gegenstand, das Computerspiel, trotz der in der einleitenden Hinführung bereits auseinandergesetzten Tendenz zu hybriden Theorien nach wie vor als in zwei distinkte Bereiche, die Sphären, aufgeteiltes Medium.<sup>12</sup>

Die spielerische Ebene ist praktisch geprägt und strukturiert die Welt in Interaktionen und Potentialen. Sie betrachtet die Körperlichkeit unserer Lebenserfahrungen und erschließt das Funktionsprinzip der Mechanismen, die eine virtuelle Welt definieren. Sie ist die abstrakte Seinskonfiguration der Welt und ihrer Figuren. Agent 47 oder, allgemeiner und vom konkreten erzählerischen Kontext gelöst, die Spielfigur bewegt sich in HITMAN auf der Basis einer Physik, die unserer realweltlichen Erfahrung nachempfunden ist. Ziel einer Mission ist die Ausführung einer von mehreren Handlungen an einer definierten und beweglichen Entität im Gitternetz der simulierten Struktur. Dabei muss die Spielfigur um verschieden gestaltete Hindernisse herumnavigieren: Bestimmte Areale der Spielwelt sind erst verfügbar, wenn zuvor bestimmte Schlüsselaktionen ausgeführt wurden; manche Hindernisse lassen sich umgehen, wenn die Spielfigur durch bestimmte Handlungen ihren Status verändert hat. Es entsteht ein komplexes Netz aus Aktionen, Möglichkeiten, Bewegungsrouten und Handlungsweisen, die das Spiel abstrakt strukturieren.

Die erzählerische Ebene ist semantisch geprägt und strukturiert die Welt in essentiellen Eigenschaften. Sie blickt ein Stück weit hinter die reine Körperlichkeit von Gegenständlichem und erschließt zugrundeliegende Zusammenhänge. Wenn Agent 47 loszieht, um in einem kleinen italienischen Hafenort eine skrupellose Wissenschaftlerin und ihren Geldgeber zu töten, erzeugt die erzählerische Ebene genau diesen Kontext. Sie ermöglicht einen emotionalen Zugang zur virtuellen Welt und manifestiert damit ihre inhaltliche Geschlossenheit. 47 muss einen Weg in das Gebäude finden, ohne von den Wachen gesehen zu werden, und er kann sich verkleiden, um als Hausangestellter aufzutreten. Dies ist die Art, wie wir die Welt erleben: in Kontexten und Zusammenhängen.

Sicherlich funktionieren beide Ebenen grundsätzlich auch ohne einander; Erzählungen und Spiele existieren unverbunden schließlich bereits seit Jahrhunderten. Für das Computerspiel kann man wohl darüber streiten, inwiefern eine der beiden Sphären ohne die andere noch ein Computerspiel darstellt; Grant Tavinor

---

12 Ruffino argumentiert, dass eine einseitige Herangehensweise durch ein konkretes Forschungsvorhaben legitimiert sein kann (2012, 117). Dieser Ansicht wird nicht widersprochen; dennoch sollte und muss es theoretische Zugänge geben, die der Gesamtheit des Computerspiels entsprechen.



beispielsweise spricht sowohl den Ludologen als auch den Narratologen die Fähigkeit zur Definition des Computerspiels ab (2008, o.S.). Auch Kuo et al. betrachten die Verbindung von Spiel und Erzählung als definitorisch für das moderne Computerspiel. (2017, 107) Ludologen führen gerne das Spiel TETRIS als Beispiel an, da es ausschließlich aus Spielmechaniken besteht und üblicherweise nicht in einen erzählerischen Kontext eingebettet wird. (Vgl. Murray 2005) In jüngeren Jahren gibt es allerdings auch erfolgreiche Einträge auf der entgegengesetzten Seite der Skala von *ludus* bis *narratio*: Spiele, die fast ausschließlich erzählenden Charakter haben und deren spielerischer Gehalt auf ein Minimum beschränkt ist. Die oft abwertend als »*walking simulators*«, also »Geh-Simulationen« bezeichneten Spiele<sup>13</sup> geben den Spielenden nur sehr eingeschränkte Möglichkeiten zur Interaktion mit der Spielwelt. In DEAR ESTHER (The Chinese Room 2012) kann die Spielfigur beispielsweise lediglich bewegt werden, schon Sprünge oder einfache Handlungen wie das Öffnen von Türen liegen jenseits der Möglichkeiten der Spielenden. Selbst eine von der Spielfigur mitgeführte Taschenlampe schaltet sich automatisch ein, wenn sie benötigt wird. Bei der Erkundung einer Insel werden an bestimmten Punkten Monologe abgespielt, die eine Geschichte erzählen. »No riddles to solve, no high score to beat, no mission to accomplish, no drastic decisions to be made. Just exploring the mysterious story of what happened to the world« (Gasteier 2017, 519).<sup>14</sup> Dadurch geht ein großer Teil der für das Computerspiel so wichtigen *agency* verloren und Akademiker wie Spielende fragen sich, ob es sich bei DEAR ESTHER überhaupt noch um ein Spiel handelt. (Vgl. Schellong 2012 und Gasteier 2017, 519f) Letztlich ist DEAR ESTHER eine Art modulares Hörbuch, bei dem die Spielenden lediglich die Reihenfolge der Erzählschnipsel durch ihre Handlungen mitbestimmen können. Die Aktivität der Spielfigur und die Spielwelt an sich dienen lediglich als audiovisuelle Unterstützung der Sprachvorträge. Übertrieben ließe sich DEAR ESTHER mit einem komplexen DVD-Menü vergleichen, das unterschiedliche Teile einer Erzählung abspielt, wenn man sich in verschiedenen Bereichen des Menüs bewegt. Gerade die Konfiguration der Erzählung als Computerspiel sorgt für eine besondere Rezeptionssituation, in der die Spielenden ständig zwischen rein passiver Wahrnehmung und aktiver Mitgestaltung oszillieren und zugleich als Handelnde wie als machtlose Behandelte wirken. Die Dominanz einer Sphäre darf nicht mit der Bedeutungslosigkeit der anderen gleichgesetzt werden. Derartige Spiele markieren weniger einen Standard als vielmehr Eckpunkte oder Extrema auf der Skala der Erzählhaftigkeit von Spielen. Die Dominanz einer Sphäre betrifft nur dieses

13 Gasteier schlägt die Bezeichnung »Story Retrieval Spaces« als Alternative vor. (2017, 520)

14 Gasteier bezieht sich bei seinen Ausführungen auf den Titel EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE (The Chinese Room/SCE Santa Monica 2015), der Inhalt ist aber für DEAR ESTHER, das Gasteier selbst erwähnt, ebenso zutreffend.

sehr spezielle Genre oder sogar nur einen einzigen Titel und kann nicht zu einer Beschreibung des gesamten Mediums stilisiert werden, ebenso wenig wie die Abwesenheit von erzählerischen Inhalten in TETRIS auf das Medium an sich verallgemeinert werden kann.

Für HITMAN kann festgehalten werden, dass sich die beiden Pole von Spiel und Erzählung unterschiedlich gewichtet zeigen. In der Tat hätten radikale Ludologen vermutlich große Freude an diesem Spiel, lässt es sich doch leichter von seiner Erzählung trennen als von seinem spielerischen Konzept. Wie bereits erläutert, handelt es sich bei HITMAN um ein Puzzlespiel, obwohl seine optische, narrative und auch spielerische Ausrichtung zunächst andere Genres nahelegen. Dadurch liegt der Verdacht nahe, dass es sich bei den Handlungselementen lediglich um einen Anstrich handelt, eine dünne Schicht Farbe, die der darunterliegenden Struktur einen besonders spannenden Anschein geben soll. Genau das ist ja die Grundannahme der Ludologie: dass erzählerische Elemente nicht zum Kern des Computerspiels gehören, sondern nur über die Struktur gespannt werden und damit willkürlich sind. (Vgl. Juul 2001) Entsprechend sind für die Analyse von HITMAN sicherlich die strukturellen Merkmale von größerer Bedeutung als der ästhetische Überbau einer Agentengeschichte von Verschwörung und Mord.

Die fundamentale Spaltung des Computerspiels gibt sich besonders deutlich zu erkennen, weil Spiel und Erzählung mehr oder weniger voneinander gelöst nebeneinanderstehen. So wäre es sicherlich möglich, das Spielprinzip von HITMAN in einen ganz anderen inhaltlichen Kontext zu stellen oder gar jeden Kontext zu vermeiden und ein abstraktes Strategiespiel aus Strichen und Punkten daraus zu machen. Es ist aber, wie zuvor bei DEAR ESTHER bereits erwähnt, eben nicht so, dass die Dominanz einer Sphäre die jeweils andere Sphäre irrelevant macht. Der farbliche Anstrich der Spielmechaniken ist durchaus von Bedeutung, wie Moulthrop argumentiert:

We are not to understand the game of chess as an allegory of feudalism or TOMB RAIDER as misogynist-masochist fantasy. By his reasoning, chess would be the same game even if the pieces were replaced with bottle caps and called minks, warts, and chevrolets instead of bishops, knights, and pawns. Likewise, Aarseth claims, the pneumatic Lara Croft could be traded for a less salacious anatomy, leaving the game intact. [...]

If these claims seem indisputable at face value it is only because they are alarmingly narrow. [...] TOMB RAIDER shows even more clearly this artificial restriction of focus. Certainly one could swap Lara Croft for a digitized Rowan Atkinson without technically changing the feedback loop between player and program. It seems unlikely, though, that MR. BEAN: TOMB RAIDER would sell nearly as well to its primary audience. Lara Croft's physique may consist of raw data but it cannot be treated as such for critical purposes. While one may look past or through the

avatar body during play, the significance of games as cultural forms goes beyond the player's time in the loop.

(Moulthrop 2006, 47f)

Die kulturelle Signifikanz von Lara Croft macht Moulthrop an der ihren Körperformen ablesbaren misogynen Gesellschaft fest; es ließen sich aber auch andere Aspekte der inhaltlichen Konfiguration herausgreifen, beispielsweise die Tatsache, dass die Protagonistin des Spiels eine erfolgreiche weibliche Actionheldin in einem sonst von muskulösen Machos beherrschten Genre darstellt. In jedem Fall hat die erzählerische Anlage des Spiels Auswirkungen auf seine Rezeption, seine Möglichkeiten der Wirkung, seine gesamte Bedeutungskonstruktion. Diese Komponenten zu ignorieren entspräche der Reduktion eines Autos auf Motor und Getriebe; Lederausstattung, Sitzheizung und Klimaanlage sind für die Grundfunktion des Autos sicherlich nicht notwendig und definieren nicht seine »Fahrzeughaftigkeit«, bilden aber trotzdem immens wichtige Aspekte seiner Existenz und formen die Gruppe der Menschen, die Interesse an seiner Nutzung haben.

Es ist daher eine Unterscheidung vorzunehmen zwischen solchen Spielen, die erzählen, und solchen, die nicht erzählen; zwischen Limousine und Nutzfahrzeug, um im Bild zu bleiben. Diese Unterscheidung ist nicht an eine feste, klare Grenze gebunden, sondern verfolgt ein Kontinuum von verschiedenen Gewichtungen, einer »Ludizitäts-Skala«, wenn man so will. (Vgl. Costikyan 2003)<sup>15</sup> Auf der einen Seite der Skala befinden sich Spiele, die keine nennenswerten erzählerischen Inhalte vermitteln und deren erzählerische Inhalte bestenfalls konstruiert werden können, wie das populäre Beispiel TETRIS. Mit der Bewegung entlang der Skala in Richtung der anderen Seite steigt der Anteil des erzählerischen Gehalts, während der Anteil spielerischer Elemente sinkt. So befinden sich am TETRIS entgegengesetzten Skalenende Spiele, die gerade so viel interaktiven Gehalt bieten, dass sie von rein rezeptiven Medien wie Filmen unterschieden werden können. In der Nähe dieses Endes fänden sich Titel wie das erwähnte DEAR ESTHER. Auch experimentelle Projekte wie der interaktive Film BLACK MIRROR: BANDERSNATCH (Slade 2018) ließen sich an diesem Ende der Skala einordnen, wenn man den Titel als Spiel beschreiben möchte. HITMAN befände sich auf dieser Skala relativ nah der Mitte, mit einer leichten Tendenz in Richtung spielerischer Konzepte.

Als ein Indikator für die Positionierung eines Computerspiels auf der Skala kann die Wiederspielbarkeit (im Englischen als »replay value« ein fester Ausdruck des Fachjournalismus) herangezogen werden. Grundsätzlich ist natürlich

15 Einen ähnlich relativierenden Ansatz verfolgt Van Looy (2005), der »narrative« als Adjektiv verstanden wissen will und vor allem daran interessiert ist, *in welchem Maße* Computerspiele narrative Elemente einbinden.

(fast) jedes Computerspiel wiederholbar im Sinne seiner rein technischen Eigenschaften.<sup>16</sup> Tatsächlich aber präsentieren sich eher ludisch orientierte Spiele als »wiederholbarer« als Spiele, deren Reiz maßgeblich durch eine Erzählung motiviert wird. Vereinfacht gesagt werden Menschen ohne Weiteres noch eine Partie Solitär spielen, zu einer zweiten Lektüre von KRIEG UND FRIEDEN (Tolstoi 2013) lassen sich aber nur wenige hinreißen. Mit ein Grund dafür ist sicherlich, dass ludische Spiele oft generativer Natur sind: Ausgangspunkt und Fortgang werden dynamisch nach den Regeln des Spiels zufällig bestimmt, wodurch der Spielverlauf jedes Mal anders ist. Erzählerische Spiele dagegen bieten bei einem erneuten Durchspielen keine neuen Herausforderungen oder Erfahrungen.<sup>17</sup> Die Erzählung ist linear, der Reiz des Neuen vergeht, wenn das Ende bekannt ist. Diese Beobachtung hat zu dem Phänomen geführt, dass Computerspiele mit steigender Betonung der Erzählung eine deutlich längere Spielzeit bieten müssen, um ihre Kundschaft zum Kauf zu bewegen – wird ein Titel zum Vollpreis angeboten, bietet aber eine Kampagne von nur vier Stunden Länge, wird dieser Tatsache in Rezensionen sehr oft große (negative) Bedeutung beigemessen. (Vgl. Kühl 2010; Sigl 2013; Schott 2020) Der Grund dafür liegt auf der Hand: Bei erzählerisch orientierten Spielen bestimmt die Länge der Handlung die voraussichtliche Spielzeit. Ludisch orientierte Spiele dagegen können in deutlich kürzerer Zeit, mitunter gar in Minuten abschließbar sein, sofern das Spielprinzip ausreichend Spielspaß für unzählige Durchgänge bietet. Entsprechend gibt die Wiederspielbarkeit eines Titels unter Umständen Aufschluss darüber, wo er auf der Ludizitäts-Skala einzuordnen ist.

## 1.2 Die ästhetische Brücke

Unabhängig davon, ob ein Spiel sich als besonders erzählerisch ausnimmt oder nicht, wird jedes Computerspiel in irgendeiner Weise ästhetisch präsentiert. Diese Ästhetik kann minimalistisch sein oder eine üppige virtuelle Welt in fast fotorealistischer Darstellung zur Erforschung feilbieten, in jedem Fall gibt es eine ästhetische Komponente. In welcher Art und Weise die Ästhetik eines Spiels angelegt ist, unterscheidet sich dabei stark je nachdem, ob es sich um erzählerische oder ludische Spiele handelt.

16 UNDERTALE (Toby Fox 2015) merkt sich Handlungsentscheidungen über den Speicherstand hinaus und konfrontiert Spielende auch in späteren Durchgängen mit ihrem früheren Verhalten. Diese Mechanik ist aber eben wegen der grundsätzlichen folgenlosen Wiederholbarkeit von Computerspielen so signifikant.

17 Die verschiedenen Möglichkeiten, wie auch erzählerische Spiele mehrfache Spieldurchgänge mit neuen Inhalten füllen, werden an anderer Stelle genauer auseinandergesetzt. Für solche Spiele erkennt Murray eine Art »Quantenmoment« der Erzählung, in dem alle möglichen Fortgänge gleichzeitig existieren. (2006a, 7)

Jesse Schell stellt vier Komponenten als die Bestandteile des Computerspiels vor: Geschichte, Mechanik, Ästhetik und Technologie. (2015, 360f) Diese »elementare Tetrade« (ebd.) bildet für Schell die Grundlage aller Betrachtungen zum Thema Computerspiel. Technologie ist dabei ein Aspekt, der zwar wichtig ist (und an späterer Stelle noch genauer beleuchtet wird), der aber sehr oft nicht titelspezifisch ist, sondern eher einem Genre oder einer Generation von Spielen zugehört. Derselbe Titel kann in unterschiedlichen technischen Rahmenbedingungen präsentiert werden (beispielsweise in unterschiedlich hoher Bildschirmauflösung), die Auswirkungen dieser technologischen Rahmung sind aber vergleichsweise überschaubar. Die Komponenten Story und Mechanik wurden bereits ausführlich als die Sphären des Computerspiels vorgestellt. Damit bleibt noch die Komponente Ästhetik für eine genauere Betrachtung; an dieser Stelle vor allem die Funktion der Ästhetik. Mit der vorerst zurückgestellten Technologie bleibt von der elementaren Tetrade noch eine Trias, deren Verhältnisse untereinander im Computerspiel dynamisch angelegt sind.

Zum Zwecke der Erläuterung dieser Verhältnisse kann das narratologische Prinzip der grundlegenden Dichotomie aus Was und Wie einer Erzählung herangezogen werden. (Vgl. Martinez und Scheffel 2005, 20ff) Vereinfacht gesagt ist das »Was«, auch »das Erzählte«, die Substanz einer Erzählung, das grundlegende Korpus von Ereignissen, Personen und Orten. Das »Wie« beschreibt »das Erzählen«, also die konkrete Darstellung des »Was« im Text. Das »Wie« ist damit die ästhetische Komponente der Erzählung. Die Ästhetik bekommt medialen Charakter, sie ist die Form der Vermittlung der Substanz einer Handlung.

Im Computerspiel stellt sich das Verhältnis ein wenig komplexer dar, eben aufgrund der Spaltung des Mediums. Die Ästhetik eines Computerspiels hat aufgrund dieser Spaltung nicht einen, sondern zwei Bezugspunkte: Sie vermittelt die Erzählung einerseits und das Spiel andererseits, ist für beide Sphären das »Wie«: Wie wird die Spielmechanik ästhetisch vermittelt? Wie wird die Erzählung ästhetisch vermittelt? Damit befindet sich die Ästhetik eines Computerspiels in einer dualen Position, sie bildet eine Brücke über den Spalt, weil sie mit beiden Sphären in Verbindung steht. Daraus folgt auch, dass sich die Funktion jeder Sphäre in Abhängigkeit der Perspektive auf das Computerspiel verändert – ein Umstand, der in der beschriebenen Auseinandersetzung zwischen Ludologen und Narratologen immer wieder offensichtlich geworden ist.

Tritt man an ein Computerspiel aus ludologischer Perspektive heran, verschiebt sich die Ästhetik hin zur erzählerischen Sphäre und nimmt diese mit ein. Der Ludologe betrachtet die Erzählung als Teil der ästhetischen Verpackung der Spielmechanik. Für die Ludologie ist die gesamte Geschichte um Agent 47 und die Verschwörung, um deren Bekämpfung er sich bemüht, nur eine Form der Darstellung der zentralen Rätselmechaniken des Spiels. Ein ähnlicher, entgegengesetzter Effekt tritt ein, wenn man sich dem Spiel aus narratologischer Perspektive nähert:

Die Spielmechaniken treten hinter die Ästhetik zurück, sie werden nur ein Teil des »Wie« der Erzählung. Für den Narratologen ist es irrelevant, ob sich die Spielenden für den linken oder rechten Weg entscheiden; wichtig ist nur, dass Agent 47 seine Zielperson tötet und damit die Mission – und die Handlung! – vorantreibt.

Im Computerspiel liegen damit (zunächst) drei verschiedene Nachahmungsakte vor: Der eher oberflächliche mimetische Vorgang der Imitation des Äußeren einer Vorlage ist die Basis der Ästhetik und wird im zweiten Kapitel detaillierter untersucht. Der rezeptive Aspekt tritt als Mimesis der Zusammenhangsstruktur von Inhalten in Erscheinung und konfiguriert die Erzählung, während der interaktive Aspekt als Mimesis der Handlungsstruktur auftritt und das Spiel bestimmt. Beide Punkte werden in Kapitel 3 aufgegriffen.

### 1.3 Triviale Kunst: Computerspiel im Spiegel des Mimetischen

Es gibt eine weitere Dichotomie in der akademischen Diskussion von Computerspielen, die ebenfalls im Zusammenhang mit den mimetischen Strukturen steht: die Frage nach Kunst und Unterhaltung, oder sogar die Frage nach der Kunstfähigkeit des Computerspiels. Die Zeiten, als Computerspiele noch als Spielzeug für Kinder betrachtet wurden, sollten inzwischen vorbei sein; tatsächlich richtet sich nur noch ein vergleichsweise kleiner Teil neu erscheinender Computerspiele vorwiegend an minderjährige Spielende. (Vgl. Newman 2004, 6) Um seinen Status als Kulturgut oder sogar als Kunst muss das Computerspiel aber noch kämpfen. (Vgl. Härig 2014) Das hat sicherlich zum Teil mit der Herkunft des Mediums zu tun: Im Gegensatz zu anderen künstlerischen Medien kann sich das Computerspiel nicht auf eine lange Kulturtradition berufen, wie es Text und Theater möglich ist. Selbst der Film kann auf über 100 Jahre Entwicklung zurückblicken. (Eick 2014, 94) Das Computerspiel hat seine Wurzeln in der Sphäre der Kinderspielzeuge, zumindest im Hinblick auf seine massenhafte Verbreitung.<sup>18</sup> Als in späteren Computerspielen langsam Handlungsstränge in die Spielmechanismen eingearbeitet wurden, wurden diese Erzählungen nicht als solche ernst genommen – zunächst wohl auch nicht ganz zu Unrecht, handelte es sich doch vor allem um äußerst simple, klischeeträchtige Geschichten. Aus dieser Startposition muss es schwerfallen, einen Anspruch auf Kunstfähigkeit zu legitimieren. Trotzdem gibt es Ansichten wie die von Costikyan (2003), Spiele seien »the most vital artform of the age«. (Vgl. auch

18 Das Ur-Spiel TENNIS FOR TWO entstand auf einem wissenschaftlichen Computer und war im Grunde ein Experiment mit der damals revolutionären Computertechnologie. (Vgl. Lischka 2002, 19ff) Schon die Adaptierung dieses Spiels für heimische Wohnzimmer richtete sich dann aber an die Familie und positionierte das Computerspiel eindeutig als Spielzeug. (Vgl. ebd. 41ff)

Ring 2010, 40) Andere Theoretiker sehen immerhin eine bedingte Kunstfähigkeit, sofern die Entwickler bestimmte Änderungen an bisherigen Vorgehensweisen vornehmen. (Vgl. Jenkins 2005, 185; Adams 2007, 263f; Konzack 2009, 44)

Manche aktuellen Spiele fordern zumindest eine Neuevaluation der angenommenen Kunstferne des Computerspiels heraus, deren Ausgang ganz vom Kunstverständnis des Individuums abhängt.<sup>19</sup> Stephan Schwingeler sieht das Computerspiel als eindeutig nicht-künstlerisch: »Die Bilder kommerzieller Computerspiele gehören einer kultur- und unterhaltungsindustriellen Sphäre an, die in aller Deutlichkeit als abseits des Kunstsystems gekennzeichnet ist.« (2014, 91) Für Schwingeler ist das zentrale kennzeichnende Element eines Kunstwerks seine Subversivität, seine Unterwanderung von Konventionen; entsprechend kann aus seiner Perspektive kein kommerzielles Computerspiel als Kunst betrachtet werden. (Vgl. ebd., 104) Lediglich künstlerische Modifikationen, die ein Computerspiel als Ausgangsmaterial nutzen, um etwas Neues daraus zu schaffen, qualifizieren sich für die Sphäre der Kunst: »Die Kunstwerke, die im Zentrum der vorliegenden Arbeit stehen, überführen diese Bilder mittels unterschiedlicher Strategien in künstlerische Kontexte.« (Ebd., 91)

Daniel Martin Feige zeigt sich deutlich zugänglicher für die Kategorisierung von Computerspielen als Kunst. Ausführlich widmet er sich einer Annäherung an den Kunstbegriff im Allgemeinen, um ihn anschließend auf Computerspiele anzuwenden. Treffend bemerkt er, »dass es bei der Analyse des Computerspiels in Begriffen der Kunst keineswegs um *alle* Computerspiele geht, sondern nur um *einige*.« (2015, 136) Damit gesteht Feige im Gegensatz zu Schwingeler den Computerspielen im Allgemeinen immerhin das Potential zu, Kunst zu sein, und verweist darauf, dass nicht alle Vertreter des Mediums als Kunst anzusehen sind, um einzelne Exemplare als solche zu akzeptieren. (Vgl. auch Feige 2012) Mit dieser Ansicht steht Feige nicht allein da: Aarseth attestiert nur manchen Spielen »künstlerische Ambitionen« (»artistic ambitions«; 2006, 47), Clarke und Mitchell erkennen in einigen Spielen die Ansätze künstlerischen Potentials, betrachten aber nur wenige Exemplare in ihrer Gesamtheit als Kunst (2007, 11) und Martin weist darauf hin, dass es neben solchen Spielen, die als Kunst zu betrachten wären, auch andere gäbe, die sich einfach nur gut verkaufen und sogar solche, die einfach schlecht seien (2007, 205). Chris Crawford hat diese Haltung schon 1982 in die ratierten Worte gepackt: »But we cannot relegate computer games to the cesspit of pop culture solely on the evidence of the current crop of games. [...] We must consider the potential, not the actuality. (Crawford 1997, o.S.) Man könnte auch formulieren: Dem Computerspiel aufgrund der trivialen Natur vieler seiner Repräsentanten generell die Kunstfähigkeit abzuerkennen, ist, als spräche man der Wasserfarbe die Kunstfähigkeit ab, nur

19 Vgl. auch Bogost (2011, 9): »Forget games, art doesn't have any sort of stable meaning in contemporary culture anyway.«



weil sie oft von Kindern für triviale Bilder verwendet wird. Zudem muss vom akademischen Kunstbegriff ein Kunstverständnis der Allgemeinheit getrennt werden, das sich vielleicht am ehesten in seiner juristischen Ausformulierung spiegelt:

**offener Kunstbegriff:** Das kennzeichnende Merkmal einer künstlerischen Äußerung liegt darin, dass es wegen der Mannigfaltigkeit ihres Aussagegehalts möglich ist, der Darstellung im Wege einer fortgesetzten Interpretation immer weiterreichende Bedeutung zu entnehmen. Kunst liegt daher vor, wenn das Werk interpretationsfähig und -bedürftig sowie vielfältigen Interpretationen zugänglich ist. Demgegenüber hebt sich das nichtkünstlerische Werk durch eindeutige Begrenztheit, rasche Durchschaubarkeit und »fraglose« Aussagen und Formen ab, so dass jedes weitere Nachsinnen oder Forschen überflüssig scheint. (Zosel 2018)<sup>20</sup>

Es ist sicherlich vielmehr diese Auffassung von Kunst, auf die beispielsweise Rezensenten der Fachpresse sich beziehen, wenn sie bestimmte kommerzielle Computerspiele als Kunst kategorisieren. Auch Feige kommt letztlich bei einem ähnlichen Kunstbegriff an, wenngleich seine hinführende Argumentation freilich mehr ästhetikphilosophisch als juristisch motiviert und entsprechend geprägt ist:

Damit gelingt ihnen [einigen beispielhaft genannten Computerspielen] nicht, das zu leisten, was charakteristisch für Computerspiele als Kunstwerke und letztlich für Kunst überhaupt ist, wie ich im vorletzten Abschnitt skizziert habe: *Der Witz von Computerspielen als Kunstwerken besteht darin, dass sich der Spieler im Spielen dieser Computerspiele selbst durchspielt.* (Feige 2015, 173)

In ihrem Zusammenspiel eröffnen diese recht unterschiedlichen Kunstbegriffe eine interessante Perspektive auf die mimetischen Strukturen von Computerspielen als Kunst, nämlich dass rein unterhaltende Computerspiele vor allem durch ihre Gleichheit wahrgenommen werden, während künstlerische Computerspiele aufgrund ihrer Differenzen auffallen. Die Differenz bezieht dabei seine Kraft wiederum immer aus dem Mimetischen.

»Das Mimetische« ist an dieser Stelle zunächst vor allem auf den ästhetischen Bereich bezogen. Mimetische Computerspiele nutzen Formen der Nachahmung also dazu, eine bestimmte Ästhetik zu schaffen. Grundsätzlich ist diese Ästhetik maßgeblich von der Beschaffenheit der Erfahrungswelt des Menschen bestimmt, die virtuellen Welten werden also nach dem Vorbild der realen Lebenswelt geformt. (Vgl. Kapitel 5) In der Praxis orientieren sich die meisten Computerspiele mehr an bereits medial vorgeformten Darstellungen, vor allem der Film dient häufig als

---

20 Zosel bezieht sich auf Pieroth und Schlink 2003, 151f.



Quelle für die ästhetische Vermittlung von Inhalten im Computerspiel. (Vgl. Bolter und Grusin 2000, 47; Rehak 2003, 104) Die Mimesis, von Auerbach in seinem epochalen Werk gleichen Namens noch definiert als »die Interpretation des Wirklichen durch literarische Darstellung oder ›Nachahmung« (Auerbach 2015, 515), bekommt eine zusätzliche Ebene als Nachahmung einer Nachahmung. Das Computerspiel formt nicht die Wirklichkeit nach, sondern eine Darstellung, die ihrerseits bereits die Nachformung der (vermeintlichen) Wirklichkeit ist. Entscheidend ist tatsächlich weniger die Ähnlichkeit mit der Erfahrungswelt der Spielenden, sondern eher die innere Geschlossenheit der dargestellten Welt. (Vgl. die Diskussion rund um die Begriffe Authentizität und Intertextualität in Kapitel 5) In jedem Fall wird diese Darstellung beim nichtkünstlerischen Computerspiel in einem reinen Gleichheitsverhältnis zu einer oder mehreren Vorlage(n) erfahren. Diese Welt ist ganz Schein, wie Plato es vermutlich ausgedrückt hätte, und soll im idealen Staat (in dem, analog, nur die wahre Kunst Platz hat) nicht vorkommen.

Die Kunst indes betont die Differenz, sie nutzt die Gleichheit der Mimesis als Leinwand für die Bedeutung der Differenz. Die von Schwingeler geforderte Subversivität des Kunstwerks kann betrachtet werden als eine Gegenwehr gegen die Nachahmung, eine bewusste und willentliche Abkehr von der Nachschaffung hin zur Neuschöpfung. Damit ist Kunst immer eingebunden in den konkreten ästhetischen Kontext ihrer Zeit, da sie immer nur subversiv sein kann gegenüber einem etablierten *status quo*. Die eigentliche Eigenschaft von Kunst ist also die Provokation der Wahrnehmung von negierter Mimesis zur Unterwanderung einer durch die ästhetischen Standards der Zeit bestimmten Erwartungshaltung. Damit begibt sich die Kunst unweigerlich in ein Abhängigkeitsverhältnis zu diesen Standards: Erst die etablierten Codes machen Kunst zu Kunst, weil nur durch sie das definiert werden kann, was ihnen nicht entspricht. Die Herleitung eines Kunstbegriffs aus der Subversion ist daher immer eine Definition *ex negativo*, eine Festmachung dessen, was sie eben nicht ist. Oder, in den Termen der Mimesis: Das Antimimetische braucht das Mimetische zu seiner Existenz.

Feige bemüht sich um eine positive Definition von Kunst als Werkzeug zur Reflexion der Rezipierenden. Damit zieht er den Fokus weg vom Werk selbst und legt ihn verstärkt auf die Rezeptionsseite. Ein solcher Ansatz ist zwangsläufig in Gefahr, in der praktischen Anwendung zur Beliebigkeit zu geraten, wenn jeder Anwender für sich entscheiden kann, was als Kunst zu betrachten ist. Die Frage, die Feige beantwortet, ist weniger die, was Kunst sei, als vielmehr die, in was Menschen Kunst erkennen. Damit ist der Begriff etwas eigenständiger, aber eben auch sehr subjektiv. Diese Kritik soll keinesfalls den Kunstbegriff von Feige disqualifizieren – seine Argumentation ist schlüssig und der Begriff als Werkzeug absolut brauchbar. Er ist aber eben nicht allzu sorgenfrei verwendbar, dessen muss man sich immer im Klaren sein. Weiterhin teilt Feiges Kunstbegriff sich eine Eigenschaft mit der

Schwingelerschen Definition: Auch Feige postuliert ein antimimetisches, also auf Differenz gründendes Kunstwerk.

Er tut dies allerdings nicht direkt, sondern über den Umweg der Rezipieren-denreflexion. Das Kunstwerk nach Feige ist ein Werk, an dem »*sich der Spieler im Spielen [...] selbst durchspielt.*« (Feige 2015, 173) Das Kunstwerk Computerspiel muss also so beschaffen sein, dass es den Spielenden ermöglicht, ja sie dazu antreibt, sich selbst ins Spiel einzutragen. Eine solche Provokation kann nur da gelingen, wo die entsprechenden Stellen mehr oder weniger frei bleiben, wo Informationen nicht oder nur vage vermittelt werden und Leerstellen entstehen, die durch die Spielenden zu besetzen sind. Um eine solche Reaktion zu provozieren, darf das Spiel nicht bereits mimetisch aufgefüllt sein. Kunst ist folglich nach Feige eine mimetische Substitution: Die Mimesis des Spiels wird ersetzt durch die Mimesis der Spielenden.

Gesteuert wird der Umfang des Künstlerischen in beiden Betrachtungen durch die Festlegung der Leerstellen. Kein Computerspiel kann vollständig antimimetisch sein, weil es sonst spätestens auf der funktionalen Ebene versagen würde. Computerspiele, auch solche, die sich als Kunst betrachten lassen, sind meistens zu einem großen Teil mimetisch gestaltet. Die virtuelle Welt ist größtenteils mimetisch, ob zur realen Erfahrungswelt oder zu einem seinerseits bereits mimetischen virtuellen Kosmos spielt dabei keine Rolle. Die Figuren sind größtenteils mimetisch. Die Handlung ist größtenteils mimetisch. Die mimetischen Elemente schaffen einen Bezugsrahmen; sie erzeugen den Standard, den *status quo*, die Erwartungshaltung, von der sich das Künstlerische dann abheben kann. Das Mimetische ist die Leinwand des Künstlers. Die Spaltung des Computerspiels ist tatsächlich ein weiteres Werkzeug für geschickte Spielkünstler zur Integration von Bedeutung durch die Möglichkeit der Subversion einer Sphäre durch die andere – die ludonarrative Dissonanz als künstlerisches Mittel.

## 1.4 Die Mimesis des lautlosen Killers

Im Hinblick auf HITMAN ist die Mimesis mannigfaltig. Die virtuelle Welt lässt sich als weitgehend mimetisch gegenüber der Erfahrungswelt beschreiben und bezieht ihre Szenarien hauptsächlich aus real existierenden Orten: Zwar gibt es die Stadt »Sapienza« in Italien nicht wirklich, die gesamte Gestaltung des Ortes ist aber sehr klar tatsächlich existierenden Küstenorten Italiens nachempfunden.<sup>21</sup> Die Karten von Marrakesch oder Mumbai sind sicherlich keine präzisen Repliken wirklicher Stadtteile, sondern kondensierte Faksimile, die geografische und architektonische

21 Einschlägige Foren erkennen die Cinque Terre als Inspiration, besonders Vernazza. Vgl. <https://www.hitmanforum.com/t/sapienza-vernazza-real-life-counterpart/14334>

Eigenheiten der echten Städte in durch das Spiel erfahrbare, spielbare Form bringen. (Vgl. Kapitel 6 zur Miniaturisierung der Welterfahrung) Mimetisch erscheint HITMAN gegenüber der Erfahrungswelt aber vor allem im Hinblick auf die Regeln und Gesetze der Funktion: Gravitation, Energietransfer, Statik funktionieren in HITMAN zumindest ähnlich genug der realen Welt, dass sich Spielende in diesen Hinsichten nicht umgewöhnen müssen. Sie können davon ausgehen, dass eine solide Wand Schutz vor den Blicken der Wachen bietet; sie können davon ausgehen, dass ein Fenster bei Kontakt mit einer Pistolenkugel zerstört wird; sie können davon ausgehen, dass eine tote Figur nicht wieder zum Leben erweckt werden kann, während lediglich bewusstlos geschlagene Figuren durchaus wieder am Spielgeschehen teilnehmen können.

Auch die künstlichen Intelligenzen im Spiel versuchen sich wenigstens an einer Nachahmung menschlichen Verhaltens: Sie reagieren auf ungewöhnliche Geräusche entweder, indem sie selbst nachsehen oder indem sie Wachen beziehungsweise Untergebene schicken. Liegt eine Waffe auf dem Boden, werden Wachen diese untersuchen, aufheben und an einen sicheren Ort bringen; normale Bürger dagegen wenden sich wiederum an die nächstgelegenen Wachen und bitten diese, sich der gefährlichen Waffen anzunehmen. Die Verhaltenssimulation hat aber recht eng gesteckte Grenzen. So werden Wachen, die eine Waffe finden, diese zwar an einen sicheren Ort verbringen; anschließend kehren sie allerdings zu ihrer üblichen Routine zurück, während die realen Vorbilder sicherlich eine weitergehende Untersuchung anstrengen würden, woher die Waffe kam, von möglicher bürokratischer Mehrarbeit nicht zu reden. Die Illusion vom mimetischen Verhalten zerbricht auch, wenn die Spielenden bereits viele Wachen in einem Level ausgeschaltet haben. Der Computer weiß natürlich, wo die nächste verfügbare Wache positioniert ist. Dadurch verfügen die virtuellen Bürger über dieselbe Kenntnis und laufen geradewegs zu dieser bestimmten Wache, selbst wenn sie sich am anderen Ende der Karte befindet. In diesen Momenten wird das programmierte Verhalten in seiner Programmiertheit offenkundig, die Mimesis wird als Darstellung aufgedeckt.

Neben dem mimetischen Verhältnis zwischen der virtuellen Welt und der realen Erfahrungswelt besteht bei HITMAN auch eine starke Verbindung zu anderen fiktionalen Welten, vor allem zu Krimi-, Thriller- und Agenten-Fiktion. So adaptiert HITMAN eines der verbreitetsten Klischees des Spionage-Kinos: den nahezu lautlosen Schalldämpfer. Agent 47 nutzt als ikonische Waffe den sogenannten »Silverballer«, eine halbautomatische Faustfeuerwaffe mit aufgeschraubtem Schalldämpfer. Ein Schuss aus dieser Pistole erzeugt nur ein minimales Geräusch, das mehr nach einem zischenden F-Laut klingt als nach einem Schuss. Entsprechend reagieren Figuren im Spiel kaum bis gar nicht auf dieses Geräusch, während ein Schuss aus einer ungedämpften Waffe unmittelbar Panik auslöst. In der realen Welt kann ein Schalldämpfer nicht annähernd eine solche Wirkung erzielen. Zwar reduziert er den Explosionsknall einer Schusswaffe, aber auch das übrig bleibende Geräusch

ist noch sehr laut und deutlich auch auf größere Distanzen vernehmbar.<sup>22</sup> Der lautlose Schalldämpfer hat sich in Romanen und Filmen aber längst durchgesetzt, vermutlich vor allem als Hilfsmittel zum Schutz der Handlung: Der Agent soll den Schuss ja unbemerkt abgeben können. Dasselbe Ziel verfolgt sicherlich auch *HITMAN*: Der Silverballer (und alle anderen gedämpften Waffen im Spiel) ermöglicht Spielzüge, die mit konventionellen und »realistischeren« Waffen nicht möglich wären. Sie fügen dem Arsenal der Spielenden ein weiteres Werkzeug für mögliche Lösungswege hinzu und erweitern damit das spielerische Vokabular des Titels.

Die Identifikation solcher Abweichungen von der Erfahrungswelt als lediglich abweichend in der Quelle der Mimesis, nicht aber in ihrer mimetischen Eigenschaft selbst, ist entscheidend für die Bestimmung von potentiell bedeutungstragenden Elementen. Der Schalldämpfer in *HITMAN* ist nicht antimimetisch, im Gegenteil, er ist höchst mimetisch – nur eben nicht gegenüber der realen Welt, sondern gegenüber etablierten Konventionen eines Erzählgenres. Er bricht nicht mit einer Erwartungshaltung, sondern entspricht der Erwartung der meisten Spielenden sicherlich vollständig, die wohl eher überrascht wären, wenn der Schalldämpfer die Waffe nur unbedeutend leiser machte. Es handelt sich also um die paradoxe Situation, bei der eine stärkere Orientierung an den realweltlichen Fakten bei der Gestaltung der Waffe im Spiel zu einem stärker amimetischen Empfinden bei den Rezipierenden geführt hätte, weil das Wissen um das wirkliche Verhalten von Schalldämpfern deutlich weniger verbreitet ist als das durch unzählige Filme im kulturellen Bewusstsein der Zielgruppe verankerte fiktionale Verhalten. Im Spiel ist der unrealistische Schalldämpfer mimetischer als der realistische.

Das einzige klar der Erwartungshaltung des Mimetischen zuwiderlaufende Element ist die Kombination verschiedener Genres in den Sphären, wie sie bereits angesprochen wurde, also die Verbindung von Puzzle-Spielmechanik mit Action-Erzählung. *HITMAN* ist oberflächlich betrachtet ein *third-person shooter*, also ein Spiel, bei dem das Spielprinzip in Schießgefechten besteht, bei denen die Spielenden der Spielfigur über die Schulter schauen. Tatsächlich handelt es sich bei dem Spiel aber um ein Puzzle, um eine Reihe von Rätseln, die durch eine Kombination von Geschick im Umgang mit der Spielsteuerung, Geduld bei der Beobachtung der Welt und genauen Planung des Vorgehens zu lösen sind. *HITMAN* beinhaltet das Shooter-Element und kann, wie bereits erwähnt wurde, so gespielt

---

22 Aus einem Patentantrag für einen integrierten Schalldämpfer: »While popular media, such as television and movies, would lead one to believe that gunfire from a silencer or suppressor like the ones illustrated in FIGS. 1A-1B is almost inaudible, reality is quite different. For example, a Remington XM2010 sniper rifle shooting .300 Winchester Magnum ammunition, as presently deployed by the United States Army in Afghanistan, has an unsuppressed audible report of about 168-DB. The presently deployed suppressor reduces the report to about 136-DB, significantly quieter, but still louder than a jackhammer or a jet aircraft.« (Tonkin 2016, 1)

werden. Tatsächlich werden die Spielenden bei Misslingen ihrer Strategien immer wieder mit solchen Situationen konfrontiert, denn Wachen, die auf das Treiben von 47 aufmerksam werden, gehen zum Angriff über. Die höchsten Punktzahlen erreicht aber, wer bestimmte zusätzliche Regeln einhält, die für das Gelingen der Mission nicht notwendig sind: nur die Zielpersonen töten; ihre Körper verstecken; keinen Alarm auslösen; keine Verkleidungen benutzen. HITMAN kombiniert also ein rätselbasiertes Spielprinzip mit einer sonst von anderen Genres bekannten Ästhetik, die auch den Erzählrahmen umfasst. Einzigartig ist bei HITMAN vor allem die Gestaltung der Spielwelten als große Maschinen, deren Abläufe grundsätzlich größtenteils gleich ablaufen, sodass eine Planbarkeit für die Lösung entsteht. Zugleich können die Spielenden in die geregelten Abläufe eingreifen, indem sie zum Beispiel eine Wache am Weiterkommen hindern, um so die Parameter für die eigene Strategie günstig zu beeinflussen. Genau dieser letzte Teil unterscheidet HITMAN von anderen Spielen, die ebenfalls eine geduldige, eher rätselbasierte Vorgehensweise zumindest zulassen, wie beispielsweise DISHONORED (Arkane 2012). Timing und eine genaue Kenntnis der zeitlichen Abläufe in einem Level sowie deren Manipulation spielen in HITMAN eine zentrale Rolle.

Die Subversion der Genrekonventionen selbst reicht aber sicherlich nicht aus, um HITMAN als Kunst zu klassifizieren. Die ungewöhnliche Kombination von Spielelementen und Präsentation agiert vielmehr als verkaufsförderndes Argument, als Alleinstellungsmerkmal. Denn über die Einzigartigkeit dieser Verbindung hinaus macht HITMAN nichts mit der Subversion, das Spiel gibt der Diskrepanz keine weitere Bedeutung. Es stellt nicht grundsätzlich Genregrenzen in Frage oder überträgt die Uhrwerk-Mechanismen seiner Levelgestaltung auf die funktionale Struktur des Lebens, es verbirgt sich kein bissiger Kommentar auf die ewig gleiche Routine des modernen Menschen in den stoischen Routen der virtuellen Wachen und Bürger. In HITMAN ist das Antimimetische mehr nur ein Potential, das durch eine Kombination mit anderen bedeutungstragenden Hinweisen zu einer Botschaft hätte geformt werden können. Man könnte sagen: Es fehlt der Subversion an Substanz und Konsequenz, die Sphären stehen in keiner engeren Beziehung zueinander. Ein Beispiel dient der Illustration:

One of the stealth tricks is to render harmless another character and steal his clothes. Since the protagonist, 47, is a very tall bald man, the stolen clothes often do not look very credible, but the in-game characters generally take no notice of this. The representation gives the impression that the disguise is unconvincing, but the rules dictate that the other characters are convinced. This appears incon-

gruous, but such incongruities can also be used as expressive devices.  
(Juul 2005b, 179)<sup>23</sup>

Die erzählerische Sphäre, die bei diesem ludisch fokussierten Titel mit der ästhetischen Form zusammenfällt, wirkt unglaublich, weil im Konflikt zwischen Spielmechanik und Erzählung der Mechanik der Vorzug gegeben wird, ohne einen sinnstiftenden erzählerischen Kontext bereitzustellen. Auch andere Elemente von HITMAN offenbaren ihre Spielfunktionalität unter einer sehr dünnen, nicht deckend aufgetragenen Schicht ästhetischer Lackierung. So ist das System der Sicherheitskameras thematisch wie spielmechanisch eine sinnvolle und bereichernde Erweiterung des Spiels. An vielen festgelegten Punkten jeder Karte sind Kameras installiert, die den wählbaren Schwierigkeitsgrad mitbestimmen: »casual« entfernt alle Kameras aus einem Level, »professional« platziert den Hauptteil der Kameras, »master« fügt zusätzliche Kameras hinzu und macht sie empfindlicher. Wird 47 von einer Kamera erfasst, führt dies zu einem Punktabzug, sofern die Spielenden nicht einen Umweg in Kauf nehmen und die Aufnahmen löschen. Wird 47 in einem Bereich, in dem seine Anwesenheit verboten ist, von einer Kamera erfasst, wird ein Alarm ausgelöst und Wachen greifen an. Jede Kamera kann einzeln für sich durch einen gezielten Schuss oder aber über eine zentrale Überwachungseinheit ausgeschaltet werden. Derlei Einheiten sind mehrfach über jede Karte verteilt, und genau darin liegt die ludonarrative Dissonanz: Es reicht immer aus, ein Überwachungssystem auszuschalten, um alle Kameras der gesamten Karte außer Betrieb zu nehmen. In manchen Settings ergibt der Zusammenhang der verschiedenen Überwachungssysteme noch Sinn, beispielsweise auf den Karten Bangkok und Hokkaido, wo der gesamte spielbare Bereich zusammengehört. Auf anderen Karten erscheint ein zusammenhängendes Sicherheitssystem wenig plausibel, beispielsweise in Marrakesch. Infiltriert 47 die schwedische Botschaft und zerstört ihr Überwachungssystem, sind davon auch die Sicherheitskameras in einer nahegelegenen Schule betroffen, die einer paramilitärischen Miliz als Stützpunkt dient. Ein ähnlicher Fall liegt auf der Karte Sapienza vor: Der Zusammenhang der Kameras in Villa und geheimem Forschungslabor liegt noch einigermaßen nahe, weil beide Einrichtungen von denselben Personen betrieben werden; dass beide Systeme aber ausgeschaltet werden, wenn 47 die Überwachung in der Kirche des Orts manipuliert, entbehrt jeglicher erzählerischer Legitimation. Dadurch wird das gesamte Kamera-Überwachungssystem des Spiels als rein spielmechanische Komponente entlarvt, deren Integration in die diegetische Oberfläche der virtuellen Welt rein ästhetisch ist. Die mimetische Konfiguration dieses Spielelements bleibt auf die

23 Juuls Beispiel bezieht sich auf einen früheren Teil der Serie, HITMAN: CODENAME 47 (IO Interactive 2000), die Aussage lässt sich aber ohne Weiteres auf die neueren Titel übertragen.

Ästhetik beschränkt und erfasst nicht die Funktion; das Paradigma »Kamerasystem« ist lediglich die hübsche Verpackung des zugrundeliegenden spielmechanischen Konzepts.

Es ist nachvollziehbar, weshalb IO Interactive sich dazu entschlossen hat, die verschiedenen Überwachungseinheiten innerhalb der Levels nicht funktional voneinander zu trennen. Bei mehrfachem Spielen der Karten – eine Notwendigkeit zur Ausschöpfung des Spiels, wie zuvor erläutert – entpuppt sich das immer neu erforderliche Ausschalten der Kameras als zunehmend lästige Aufgabe. Während sich andere Faktoren der Karte je nach Spielplan und Herangehensweise signifikant verändern, bleiben Position und Funktion von Kameras und Zentraleinheiten statisch. Es handelt sich also um eine spielästhetische Entscheidung, die vermeiden soll, dass die Spielenden sich immer wieder mit längst gelösten Rätseln konfrontiert sehen, deren Lösung zu einer rein mechanischen Aufgabe wird, bevor sie sich den interessanteren dynamischen Aufgaben widmen können.

Der Agenten-Thriller bleibt, was die Ludologie der Erzählung im Computerspiel in Gänze vorwirft: reiner Schmuck ohne Bedeutung, willkürlich mit dem Spielprinzip vernäht. Die erzählerischen Elemente sind nur ein Mantel, den sich das Puzzlespiel HITMAN überwirft. So, wie sich Agent 47 durch das Anlegen von Verkleidungen Zugang zu ansonsten unerreichbaren Teilen seiner Welt verschafft, erschließt die Verkleidung als Agenten-Thriller dem Spiel HITMAN eine Spielerschaft, die sich sonst vielleicht nicht mit »langweiligen« Rätselspielen beschäftigt hätten. Die ungewöhnliche Genrevermischung beziehungsweise die Subversion von an bestimmte Genres geknüpften Erwartungen durch Elemente eines anderen Spieltyps wird aber von den Entwicklern nicht weiter ausgenutzt, um zusätzliche Bedeutung zu generieren. Der Fokus auf den reinen Unterhaltungswert des Spiels ist deutlich.

