

An den Grenzen von Videospiel und Literatur

Hybride digitale Formate

Between Videogame and Literature

Hybrid Digital Media

Jasmin Pfeiffer

Abstract

DE Der folgende Beitrag setzt sich mit Formaten auseinander, die an der Grenze zwischen Videospiel und Literatur zu situieren sind und keinem der beiden Medien eindeutig zugeordnet werden können. Textadventure und Visual Novels werden als Genres vorgestellt, die aufgrund ihres starken Fokus' auf eine durch Sprache vermittelte Narration nicht nur als Games, sondern auch als Form der digitalen, auch multimediale und interaktive Elemente umfassenden Literatur betrachtet werden können. Mit *Orwell: Keeping an Eye on You* und *Gone Home* werden zwei Spiele vorgestellt, die ausgeprägtere ludische Bestandteile aufweisen, welche jedoch vor allem der Unterstützung der Narration dienen. So können in *Orwell* die Mechaniken und in *Gone Home* die visuelle Gestaltung als mit Bedeutung aufgeladene Zeichen interpretiert werden, die die durch Sprache erzählte Geschichte ergänzen und komplettieren. Der Beitrag möchte anhand der Beispiele aufzeigen, dass Mediengrenzen im Kontext der Digitalisierung verschwimmen und vielfach nicht mehr eindeutig aufrechthalten sind.

EN The following contribution deals with formats that are situated on the border between video games and literature and cannot be clearly assigned to either of the two media. Due to their strong focus on language-mediated narration, text adventure and visual novel are genres that can be viewed not only as games, but also as a form of digital literature which includes multimedia and interactive elements. With *Orwell: Keeping an Eye on You* and *Gone Home*, two games will be presented that have more pronounced ludic components, but which primarily serve to support the narration. The mechanics of *Orwell* and the visual design of *Gone Home* are interpreted as symbols charged with meaning that complement the story told through language. The article aims to show that media boundaries blur in the context of digitization and can often no longer be clearly maintained.

1 Einleitung: Digitalität, Literatur und Spiel

Im Kontext der in den 1990er- und frühen 2000er-Jahren rasant an Fahrt aufnehmenden Digitalisierung wurde vielfach die Herausbildung einer digitalen Literatur prophezeit, die sich durch die Einbindung und kreative Nutzung der neuen medialen Möglichkeiten auszeichnen könnte. Heibach etwa zog in ihrer wegweisenden Studie *Literatur im Internet* einen Vergleich zum Buchdruck und konstatierte:

Die Komplexität des Computers und der ihn steuernden Programme erlaubt diverse Variationen im Umgang mit Text: Neue Formen der Struktur im verlinkten Hypertext, die Einbindung von multimedialen Elementen und die Prozeduralität durch verräumlichende und bewegte Darstellung zeitigen grundlegende Veränderungen sowohl in der Produktion als auch in der Rezeption von Text.¹

Auch Segeberg verweist darauf, dass durch die Herausbildung neuer Medien »für die Literatur die Notwendigkeit entsteht, ihre Aufgaben in, mit oder auch jenseits dieser neuen Medientechniken neu zu gewichten«.² Als mögliche Neuerungen wurden dabei insbesondere die aktive Einbindung der Leser:innen durch hypertextuelle Strukturen und die damit einhergehende Überwindung auktorialer Autorität³ sowie die Überschreitung medialer Grenzen durch die Integration von visuellen und auditiven Elementen gehandelt. So betont Heibach, dass Texte der elektronischen Literatur »Grenzen zwischen Text und anderen semiotischen Systemen« überschreiten und »sich — darauf folgend — zwischen Literatur und bildender Kunst bzw. Tonkunst an[siedeln]«.⁴ Rippl konstatiert: »Our digital age also has an impact on how we think of ›literature‹ today: The term has undergone a considerable change in meaning and has come to include not only relatively stable literary texts which exist in oral or printed form, but also hypertextually encoded fictions.«⁵ Weiterhin schreibt sie: »[I]n our digital age many works of art, cultural artifacts, literary texts and other cultural configurations either combine and juxtapose different media, genres and styles or

1 Heibach 2000, S. 6.

2 Segeberg 2005, S. 15.

3 Vgl. hierzu Van der Weel 2019, S. 221ff.

4 Heibach 2000, S. 6.

5 Rippl 2015, S. 2.

refer to other media in a plethora of ways.«⁶ Auch Sahle verweist auf die »trans- und multimedialen Informationsstrukturen digitaler Medien«⁷ und benennt vier Merkmale der digitalen Literatur:

- *Nichtlinearität*: Digitale Literatur »besteht aus mehr oder minder großen Texteinheiten, die auf unterschiedliche Weise [...] über Hyperlinks miteinander verbunden sind«.⁸
- *Multimedialität*: Sie enthält »große Anteile an visuellen und akustischen Elementen«.⁹
- *Doppelter Text*: Sie besteht aus »dem Text, den wir auf der Bildschirm-Oberfläche sehen, und dem digitalen Code ›hinter‹ dieser Oberfläche«.¹⁰
- *Interaktivität*: Die Rezipient:innen »müssen aktiv werden, ihren Pfad durch die Texte wählen, die Texte verändern oder selbst gestalten«.¹¹

Von der Forschung wurde vielfach konstatiert, dass sich diese Prophesien über eine Erneuerung literarischen Schreibens durch die Digitalisierung nicht bewahrheitet haben. So kommentiert bspw. van der Weel:

Not only has [the hypertextual transformation] done remarkably little to inspire authors' literary imagination, from their side, readers too have shown hardly any interest in electronic literature. Whether discouraged by its cold reception or because of their own lack of enthusiasm, few serious authors ever bothered to explore hypertext's potential.¹²

Auch Winko schreibt: »Digitale Literatur ist ein Insider-Phänomen, das von einer überschaubaren Gruppe engagierter Akteure getragen, von den traditionellen Institutionen des Literaturbetriebs aber wenig beachtet wird.«¹³

Im Videospielektor allerdings finden sich zahlreiche Beispiele für kommerziell erfolgreiche, die Massen ansprechende Games, die sich literarische Strukturen und Verfahren aneignen und durchaus als eine Form von digitaler Literatur im Sinne Winkos oder Heibachs betrachtet werden könnten. Ensslin hat für diese Art von Spielen den Terminus des *literary gaming*

6 Rippl 2015, S. 1.

7 Sahle 2013, S. 98.

8 Winko 2009, S. 293.

9 Winko 2009, S. 293.

10 Winko 2009, S. 293.

11 Winko 2009, S. 293f.

12 Van der Weel 2019, S. 223.

13 Winko 2009, S. 292.

geprägt, den sie definiert als »a specific form of digital gameplay that happens when we interact with digital artifacts that combine so-called ludic [...] and literary [...] elements«.¹⁴

Dass solche ›literarischen Spiele‹ in der Diskussion um digitale Literatur bisher wenig Aufmerksamkeit erhalten haben, mag damit zusammenhängen, dass sie als Games vermarktet und von Akteur:innen entwickelt und auf Plattformen vertrieben werden, die in der Regel nicht dem traditionellen literarischen Feld angehören. Nichtsdestotrotz können sie als Grenzphänomene betrachtet werden, die zwischen Literatur und Spiel angesiedelt sind. Ensslin beschreibt sie entsprechend auch als »a hybrid subgroup of creative media that has both readerly and playerly characteristics«¹⁵ und als »creative interface between digital books that can be played and digital games that can be read«.¹⁶ Mit diesen Hybriden¹⁷ möchte sich der vorliegende Beitrag auseinandersetzen und zeigen, inwiefern sie sich einer eindeutigen Zuordnung entziehen und eben nicht ausschließlich als Games, sondern auch als Formen literarischer Kommunikation betrachtet werden können.

Die untersuchten Beispiele zeichnen sich durch ihre Hybridität aus und verwenden viele ästhetische Verfahren, die sowohl für die (digitale) Literatur als auch für das Spiel charakteristisch sind und entsprechend nicht eindeutig zugeordnet werden können. Trotzdem ist es für die folgende Argumentation hilfreich, vorab kurz auf die Spezifika der involvierten Medien, Literatur und Game, einzugehen. Die hierüber geführten ausführlichen Forschungsdiskussionen können und sollen an dieser Stelle nicht vollständig wiedergegeben werden; stattdessen sollen einige mediale Merkmale herausgearbeitet werden, die für die Analysebeispiele von besonderer Relevanz sind.

In der Forschung besteht ein relativ großer Konsens darüber, dass literarische Texte eine »sprachliche[...] Äußerung in schriftlicher und mündlicher Form«¹⁸ darstellen. Auch Ensslin betont in ihrer Monographie zu *liter-*

14 Ensslin 2014, S. 1.

15 Ensslin 2014, S. 1.

16 Ensslin 2014, S. 1.

17 Mit Rajewsky könnte man von einer Medienkombination sprechen, da zwei voneinander verschiedene Medien in einem Werk zusammengeführt werden. Da es jedoch sehr schwer ist, die verschiedenen Bestandteile der hybriden Konstrukte eindeutig der Literatur oder dem Spiel zuzuordnen, ist das Konzept für die folgenden Ausführungen nicht allzu fruchtbart.

18 Allkemper und Eke 2004, S. 24.

ary gaming, dass sie unter Literatur »artifacts of verbal art in the broadest possible sense«¹⁹ versteht. Möchte man einen etwas enger gefassten Literaturbegriff zugrunde legen, so kann eine ästhetische, nicht zweckgebundene Sprachverwendung als weiteres Merkmal angeführt werden. Ensslin spricht hier von einem »aesthetic concern with structural and thematic elements of their own form, genre, or medium«.²⁰ Obwohl die sprachliche Verfasstheit das primäre mediale Merkmal der Literatur darstellt, gehen insbesondere jüngere Forschungsansätze nicht davon aus, dass literarische Texte auf diese beschränkt bleiben müssen. Heibach und Winko etwa nennen, wie oben erläutert, die Einbindung multimedialer Elemente als Charakteristikum der digitalen Literatur. Auch Ensslin beschreibt Literatur als »works that can be read in the sense of decoding letters, words, phrases, and other linguistic and semiotic signs and structures«²¹ und geht folglich davon aus, dass diese auch nicht-sprachliche, semiotisch aufgeladene Zeichen umfassen kann.

Das Videospiel zeichnet sich, wie Ryan betont, durch seine »dependency on the computer as a material support«²² und seine Abhängigkeit von und enge Verflechtung mit den Möglichkeiten des Digitalen aus. Im Unterschied zur Literatur beruht das Videospiel auf keinem bestimmten Kommunikationsmittel, sondern kann auditive, visuelle, sprachliche und auch haptische Elemente enthalten. Games stellen, so Neitzel, noch mehr als der Film ein integratives Medium dar, das potenziell alle anderen medialen Formen inkludiert:

Videogames are not thinkable anymore outside of relation to literary themes, to (simple) structures of narration (interactive storytelling) or transformations of classical narrative patterns, to themes, visual patterns (›virtual camera‹) or methods of the production of films, references to painting, or musical dramaturgy.²³

Als weiteres wichtiges Charakteristikum von Spielen kann ihre Interaktivität genannt werden: »Videogames are performative objects. [...] Without play, video games are unthinkable: There is no game without play.«²⁴ Die Interaktivität wird wiederum durch die Mechaniken ermöglicht, die

19 Ensslin 2014, S. 2.

20 Ensslin 2014, S. 2.

21 Ensslin 2014, S. 2.

22 Ryan 2006, S. 181.

23 Neitzel 2015, S. 584.

24 Neitzel 2015, S. 584f.

Hunicke, LeBlanc und Zubek definieren als »the various actions, behaviors and controls mechanisms afforded to the player within a game context«.²⁵ Freyermuth betrachtet die Mechaniken als das, »was digitale Spiele am nachhaltigsten von linearer Audiovisualität«²⁶ und damit auch von anderen Medien wie Film oder Fernsehen trennt.

Als Ergebnis dieses kurSORischen Überblicks lassen sich folglich die sprachliche Verfasstheit und eine ästhetische Sprachverwendung als Merkmale der Literatur sowie Multimedialität, Interaktivität und die Inkludierung von Mechaniken als Merkmale des Videospiels anführen. Hier zeigt sich bereits, dass die Grenzen zwischen (digitaler) Literatur und Game als fluide betrachtet werden können: So wurden Multimedialität und Interaktivität weiter oben von Winko und Heibach schon als Charakteristika digitaler Literatur angeführt, und eine ästhetische Sprachverwendung ist freilich potenziell auch in Spielen zu finden. Eine eindeutige Zuordnung bestimmter ästhetischer und gestalterischer Verfahren und Strategien ist somit kaum zu leisten; stattdessen sollen im Folgenden Tendenzen zu dem einen oder dem anderen Medium herausgearbeitet werden. Als eher literarisch wird die starke Präsenz von Text sowie, aufbauend auf Bozdog und Galloway, die Verwendung von einer der drei folgenden Strategien betrachtet: »engaging with literary structures, forms, and techniques; deploying text in an aesthetic rather than functional way; and intertextuality«.²⁷ Als eher spielerische Merkmale sollen der Einsatz von Spielmechaniken und Interaktionsmöglichkeiten betrachtet werden.

2 Grenzphänomene: Formate zwischen Literatur und Videospiel

2.1 Choose-your-own-Textadventure: Literarische Anfänge des Videospiels

In den Anfängen des Videospiels, als die Integration von graphischen und auditiven Elementen noch eine Herausforderung für die Computer-Hardware darstellte, erfreuten sich textbasierte Games einer großen Beliebtheit. 1976 erschien das erste Textadventure *Adventure*, welches von William Crowther entwickelt worden war. Textadventure zeichnen sich dadurch aus, dass alle in der Narration vorkommenden Ereignisse und Umgebungen

²⁵ Hunicke, Leblanc et al. 2004, o. P.

²⁶ Freyermuth 2015, S. 175.

²⁷ Bozdog und Galloway 2020, S. 789.

ausschließlich durch Sprache beschrieben werden und keinerlei visuelle Repräsentationen enthalten sind. Die Spieler:innen können mit dem Game durch die Eingabe kurzer textueller Befehle interagieren: »[T]he player interacted with the game by entering simple words or phrases such as ›go east‹, ›open door‹, and ›use sword‹.«²⁸ Die Entscheidungen und Handlungen der Spieler:innen haben häufig einen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte und können zu unterschiedlichen Enden führen.

Hinsichtlich der medialen Beschaffenheit lässt sich eine starke Nähe zu literarischen Texten beobachten, insofern als Textadventure sprachliche Äußerungen darstellen und keinerlei sonstigen multimedialen Versatzstücke enthalten. Entsprechend spielen die erzählte Narration sowie deren Gestaltung eine wichtige Rolle. Weiterhin knüpfen Textadventure häufig an literarische Werke oder Genres an. *A Mind Forever Voyaging* von 1985 bspw. ist eine Dystopie, die in der Tradition der Romane von Orwell und Huxley steht, und sogar einen Preis der amerikanischen Vereinigung der Science-Fiction-Autoren gewann. Bereits der Titel stellt einen intertextuellen Verweis auf Wordsworths Gedicht *The Prelude* dar. Das 1982 erschienene *The Hobbit*, das zwar bereits ein paar simple Illustrationen enthielt, aber trotzdem zumeist als Textadventure eingestuft wird, baut auf Tolkiens bekanntem Roman (1937) auf.

Die Interaktionsmöglichkeiten im Textadventure sind, wie oben erwähnt, auf ein bestimmtes Set an festgelegten Befehlen limitiert und somit eher beschränkt. Strukturell unterscheidet sich das Textadventure kaum von den auch als Bücher erhältlichen Choose-your-own-Adventure-Stories und könnte als eine digitalisierte Version von eben diesem Genre betrachtet werden. Auch wenn diese Textadventure in der aktuellen Forschung zumeist als Videospiele kategorisiert werden, spräche aufgrund der gezeigten starken Präsenz von Text, der Nähe zu literarischen Strukturen und Traditionen und den reduzierten Mechaniken wenig dagegen, sie als frühe Form digitaler Literatur einzustufen.

Im Verlauf der 1980er-Jahre wurden die Textadventures zunehmend abgelöst von Adventure-Games, die Graphiken enthielten. In der Gegenwart spielen sie keine nennenswerte kommerzielle Rolle mehr, erfreuen sich jedoch bei einer kleinen, aber treuen Community von Fans und Hobbyentwickler:innen noch immer einer gewissen Beliebtheit.

28 Klug und Lebowitz 2012, S. 16.

2.2 Multimediale Texte: Visual Novels und *Doki Doki Literature Club!*

Auch bei der Visual Novel lässt sich eine große Nähe zur Literatur beobachten. Wie beim Textadventure wird die Narration vorwiegend durch Sprache vermittelt, jedoch wird sie durch visuelle und auditive Elemente ergänzt:

[V]isual novels contain background images that change based on the hero's current location and facial and/or full-body portraits of any character or characters he's talking to. The artwork usually isn't animated, but each character has enough poses that he or she still appears to be reacting accurately to the situation. The text and visuals are further complemented by a full set of sound effects and background music and, in some games, voice acting.²⁹

Visual Novels können folglich als multimedial betrachtet werden, was sowohl ein Charakteristikum der digitalen Literatur als auch des Videospiels darstellt. Die Mechaniken und Interaktionsmöglichkeiten sind in den meisten Fällen eher simpel: Die Spieler:innen können durch Klicks den Fortgang der Erzählung bewirken und an bestimmten Stellen aus verschiedenen Optionen auswählen, die sich, wie beim Textadventure, auf den Fortgang der Handlung auswirken. Die Visual Novel erfüllt folglich alle von Winko angeführten Kriterien digitaler Literatur: Sie ist interaktiv, multimedial, nicht-linear und besteht aus einem doppelten Text. Auch Klug und Lebowitz betonen die Nähe der Visual Novel zum literarischen Text: »A visual novel is a type of game that is in many ways similar to reading a book.«³⁰ Weiterhin konstatieren sie die Ähnlichkeit zum E-Book, das durch die multimedialen Elemente jedoch zu einer mehrere Sinne ansprechenden Erfahrung wird: »This turns what would be an e-book of sorts into a full audiovisual experience.«³¹ Auch literarische Formen, Techniken und Strukturen finden sich in der Visual Novel wieder — so wird die Geschichte in der Regel aus der Ich-Perspektive erzählt und entsprechend eine Fokalisierung vorgenommen: »The story is told through large blocks of text, generally written in a first-person perspective from the main character's point of view.«³² Aufgrund seiner besonderen Wichtigkeit ist der Text häufig stark ästhetisch gestaltet und ausgearbeitet.

29 Klug und Lebowitz 2012, S. 193f.

30 Klug und Lebowitz 2012, S. 193f.

31 Klug und Lebowitz 2012, S. 194.

32 Klug und Lebowitz 2012, S. 193.

Als Beispiel für eine Visual Novel soll im Folgenden *Doki Doki Literature Club!* (2017) von Team Salvato vorgestellt werden. Auf den ersten Blick scheint es sich um einen Dating-Simulator zu handeln, dessen Anime-Ästhetik auf die Ursprünge des Genres in Japan verweist. Die Spieler:innen steuern einen männlichen Protagonisten, der von seiner Kindheitsfreundin Sayori dazu überredet wird, an der Literatur-AG seiner Highschool teilzunehmen; alle anderen Mitglieder sind weiblich. Nach jedem Treffen der AG beginnt ein Minispiel, in dem die Spieler:innen aus vorgegebenen Wörtern selbst ein Gedicht verfassen müssen. Jedes der Mädchen im Literatur-Club hat bestimmte Vorlieben, und ihre Reaktionen auf das Gedicht des Protagonisten hängen davon ab, ob man diese berücksichtigt oder nicht. Im Verlauf des Spiels kippt die zu Beginn unbeschwert anmutende Atmosphäre: Die psychischen Probleme der vier Mädchen werden thematisiert, und das Game verwandelt sich in einen Horrortitel.

Die Geschichte wird, wie in der Visual Novel üblich, überwiegend durch Sprache übermittelt. Die Illustrationen und Hintergrundbilder schaffen zwar einen visuellen Eindruck der fiktiven Umgebung, die Ereignisse jedoch werden vor allem durch den Erzähler beschrieben. Zu Beginn bspw. heißt es: »I see an annoying girl running toward me from the distance, waving her arms in the air like she's totally oblivious to any attention she might draw to herself.« Im Bild ist lediglich die Straße zu sehen, in der sich der Erzähler befindet, nicht jedoch das rennende Mädchen.

Die Nähe zur Literatur zeigt sich weiterhin im titelgebenden Literatur-Club, in dem die Handlung situiert ist, und in den oben erwähnten Minigames, in denen die Spieler:innen selbst in die Rolle von Poet:innen schlüpfen. Dadurch, dass sie aus den vorgegebenen Wörtern kleine Gedichte erschaffen müssen, werden sie dazu angeregt, sich mit ihren eigenen Vorstellungen von Literarität auseinanderzusetzen und sich zu fragen, was für sie einen gelungenen literarischen Text ausmacht. Ein weiteres literarisches Verfahren, das neben der Fokalisierung auf die Perspektive des Erzählers zum Einsatz kommt, stellt die Inkludierung metafiktionaler Elemente dar: Gegen Ende des Spiels wird die vierte Wand durchbrochen, als eins der Mitglieder des Literatur-Clubs, Monica, die Spieler:innen als eben solche adressiert und enthüllt, dass sie weiß, dass sie eine Videospielfigur ist. An einem späteren Punkt des Spiels müssen Save-Files, in denen Informationen über den aktuellen Playthrough gespeichert sind, gelöscht werden, damit die Geschichte fortgesetzt wird. Die Spieler:innen müssen hier also mit den materialen Gegebenheiten des Spiels interagieren, um zum Ende zu gelangen, wodurch das Spiel wiederum klar als solches erkennbar gemacht

wird. Die Mechaniken sind eher beschränkt: Abgesehen von den Minigames können die Spieler:innen verschiedenen Dialogoptionen auswählen und so den Verlauf der Story beeinflussen.

Insgesamt lässt sich somit eine starke Nähe zur digitalen Literatur konstatieren: Die Narration und ihre sprachliche Übermittlung stehen klar im Vordergrund. Die inkludierten Mechaniken sind insgesamt eher simpel und dienen der Unterstützung der Geschichte. Auch der Entwickler, Salvato, betont, dass er mit seinem Werk vor allem auf das narrative Potenzial der Visual Novel aufmerksam machen wollte: »I want people to understand the power that an interactive narrative can have, through connecting you to the characters.«³³

2.3 Narrative Mechaniken: *Orwell: Keeping an Eye on You*

Das nächste Beispiel, das in diesem Artikel besprochen werden soll, ist nur schwer einem bestimmten Genre zuzuordnen: *Orwell: Keeping an Eye on You* (2016) des deutschen Entwicklerstudios Osmotic weist Ähnlichkeiten zur Visual Novel auf, insofern als es sehr viel Text enthält und die Handlung abhängig von den Entscheidungen der Spieler:innen unterschiedliche Verläufe nehmen kann. Allerdings fallen die Spielmechaniken, wie im Folgenden gezeigt werden wird, komplexer aus als bspw. in *Doki Doki Literature Club!*.

Orwell spielt in einem fiktiven Land namens The Nation. Die regierende Partei hat zur Bekämpfung der Kriminalität ein neues Überwachungssystem namens ›Orwell‹ entwickelt, mit dem verdächtige Personen ausspioniert und sowohl ihre öffentlichen als auch ihre privaten Daten eingesehen und analysiert werden können. Die Informationen werden von sogenannten *Investigators* zusammengetragen, geprüft und auf den Server von *Orwell* hochgeladen. Die Spieler:innen schlüpfen in die Rolle eines:r solchen Ermittler:in und interagieren, abgesehen von kurzen Cut-scenes, ausschließlich mit dem Interface der Überwachungssoftware, mit deren Hilfe sie nach Informationen über als verdächtig eingestufte Personen suchen. Dabei stehen ihnen drei verschiedene Tools zur Verfügung: der Reader, der Listener und der Insider. Der Reader ist einem realweltlichen Internet-Browser nachempfunden und ermöglicht es, fiktive Webseiten zu öffnen und zu durchsuchen. Mit dem Listener können Chats, Telefonate oder E-Mails

33 Wright 2018.

verdächtiger Figuren abgehört werden, und vermittels des Insiders hat man Zugang zu den Dateien auf deren Computern. Aufgabe der Spieler:innen ist es nun, in den durch die Tools zur Verfügung gestellten Texten relevante Informationen — sogenannte Datachunks — über die Verdächtigen ausfindig zu machen und diese per Drag-and-Drop an das Überwachungssystem zu übermitteln. Der Verlauf der Geschichte wird davon beeinflusst, welche Informationen ausgewählt und hochgeladen werden.

Die verschiedenen Texte, auf die die Spieler:innen zugreifen können, sind sowohl visuell als auch sprachlich aufwendig und detailreich gestaltet und an die jeweilige Textsorte angepasst. Die Zeitungsartikel etwa sind sachlich, nüchtern und in einem höheren Sprachniveau verfasst, die Chat-Nachrichten dagegen muten eher kolloquial an, verzichten auf Groß- und Kleinschreibung und enthalten Smileys. So betont auch O'Connor: »The game's writers have a strong grasp of how people communicate online and how rhetoric shifts between personal and public conversations.«³⁴ Eine Nähe zur Literatur besteht also insofern, als ein starker Fokus auf die Gestaltung der Texte gelegt wurde und diese eine zentrale Rolle bei der Vermittlung der Narration spielen.

Gleichzeitig werden durch die oben beschriebenen Tools mehrere verschiedene Interaktionen ermöglicht, sodass die Mechaniken von *Orwell*, wie schon erwähnt, komplexer ausfallen als in einer klassischen Visual Novel. Allerdings lässt sich sagen, dass sie weniger der Maximierung von Spielspaß dienen, wie es etwa bei Games wie *Mario Kart*, *Fifa* oder *Counterstrike* der Fall ist, als vielmehr der Übermittlung von Bedeutung und der Unterstützung der Narration: Beim Sammeln und Zusammenstellen der Informationen über die Verdächtigen werden die mit der in der Realität bereits rege verwendeten Datenüberwachung verbundenen Problematiken herausgestellt und »für die Spieler:innen [...] in vereinfachter Form nachvollziehbar und erlebbar«³⁵ gemacht. So wird deutlich, dass die auf verschiedenen Kommunikationsplattformen gesammelten Informationen durch das Ausblenden kommunikativer Kontexte verfälscht werden können, und dass die häufig verbreitete Annahme, über Big Data gesammelte Daten könnten die Realität abbilden, fehlgeleitet ist.³⁶ Hierzu kommentiert O'Connor: »In an age where so much personal information is willingly

34 O'Connor 2016.

35 Pfeiffer 2020, S. 71.

36 Für eine ausführlichere Darstellung davon, wie *Orwell* Prinzipien von Big Data aufgreift und nachvollziehbar macht, vgl. Pfeiffer 2020.

released by so many, *Orwell* brilliantly explores the implications of this data being misinterpreted.³⁷ Auch der Entwickler Marx selbst betont, dass er die Spieler:innen dazu anregen wollte, sich mit Datenüberwachung auseinanderzusetzen und sich eine Meinung dazu zu bilden:

With surveillance a core problem often is that even if you're aware of it happening, it is a concept too abstract to really get a grasp on possible consequences for yourself. It's easy to say it doesn't concern you because you have done nothing wrong. So if we were to make a game to tackle digital surveillance, at the very least we wanted to prompt players to make up their minds about their stance towards it and things that might happen to them because of it.³⁸

In der Spieleentwicklung ist in diesem Kontext häufig die Rede von den »mechanics as a metaphor«, den Mechaniken als Metapher. Der Begriff bezeichnet kein uneigentliches Sprechen im literaturwissenschaftlichen Sinne, sondern die Tatsache, dass die Mechaniken eine tiefergehende Bedeutung haben, dem Spieler oder der Spielerin Informationen über das Geschehen in der virtuellen Umgebung vermitteln und am Erzählen der Geschichte mitwirken.³⁹ Aufbauend auf die bei Spieler:innen und Entwickler:innen gängige Unterscheidung zwischen *gameplay-driven*-Spielen, bei denen das Gameplay und die damit verbundenen kognitiven oder motorischen Herausforderungen im Vordergrund stehen, und *story-driven*-Spielen, die den Fokus auf die vom Game übermittelte Geschichte legen, konstatiert Fischer in einem Blog-Artikel, dass sich »im ›Videospiel‹ zwei fundamental verschiedene Kunstformen verstecken«:

Einerseits: Die vom Gameplay getriebene Abfolge mechanischer Herausforderungen, die narrative Elemente unterstützend zur Erklärung ihrer Funktionsweise nutzt. Andererseits: Die interaktive Erzählung, die gezielt die emotionale Wirkung spielerischer Mechanismen verwendet, um sich mitzuteilen.⁴⁰

Orwell lässt sich klar der zweiten Kategorie, der story-basierten interaktiven Erzählung, zuordnen, in der die Mechaniken die Narration unterstützen und verstärken:

37 O'Connor 2016.

38 Interview mit Daniel Marx.

39 Vgl. z.B. Canales 2017.

40 Fischer 2019.

Narration und Mechaniken greifen in Orwell stark ineinander, da das Thema der Datenüberwachung auch auf der Ebene der Erzählung aufgegriffen und sowohl theoretisch reflektiert wie auch, durch Verfahren zur Identifikation und Immersion, emotional aufgeladen wird. Die Spieler_innen werden so angeregt, sich aktiv mit den aufgeworfenen moralischen und ethischen Fragen auseinanderzusetzen und sich den eigenen Standpunkt bewusst zu machen, da dieser als Grundlage für ihre Handlungen im Spiel dient. Durch seine Interaktivität bietet das Medium des Videospiels folglich die Möglichkeit, die Spieler_innen zu einer Reflexion der mit der Datenüberwachung in Verbindung stehenden Problematiken anzuregen.⁴¹

Insgesamt lässt sich also sagen, dass *Orwell* sowohl literarische als auch spielerische Elemente enthält. Die spielerischen Elemente allerdings dienen primär der Unterstützung der Narration und wirken bei der Generierung von Bedeutung mit allen anderen medialen Kanälen zusammen, wie es auch Grip für narrative Spiele im Allgemeinen konstatiert:

[T]he narrative is what happens as you play the game over a longer period. It is basically the totality of the experience; something that happens when all elements are taken together: gameplay, dialog, notes, setting, graphics etc.; the player's subjective journey through the game.⁴²

Mit Ensslin ließen sich die Mechaniken somit auch als eine spezifische Form von Text und als »semiotic signs and structures«⁴³ betrachten, was einmal mehr verdeutlicht, dass die Grenzen zwischen literarischen und ludischen Elementen fließend und nur schwer eindeutig zu stecken sind.

2.4 *Gone Home*: Environmental Storytelling und Walking Simulator

Als 2013 das von Fulbright entwickelte Spiel *Gone Home* erschien, hat es eine hitzige Diskussion sowohl in der Gamespresse als auch innerhalb der Community verursacht: Viele Spieler:innen kritisierten den Mangel an Interaktivität und Spielmechaniken und bezeichneten *Gone Home* abfällig als *Walking Simulator*. Bodzog und Galloway kommentieren zu dieser Debat-

41 Pfeiffer 2020, S. 72.

42 Grip 2014.

43 Ensslin 2014, S. 2.

te: »This frustration was directed toward the alternative style of gameplay: no traditional objectives, challenges or rewards, few interaction schemes, and in-game actions.«⁴⁴

Der Begriff des Walking Simulators, der ursprünglich in einem pejorativen Sinne verwendet wurde, hat sich mittlerweile als Genrebezeichnung durchgesetzt und bezeichnet »a subgenre of first-person, exploration video games«,⁴⁵ bei denen das sukzessive Entdecken einer Geschichte im Vordergrund steht und die Mechaniken und Interaktionsmöglichkeiten limitiert sind:

In walking sims, the player mostly walks through the gameworld, interacting with its objects and environments. [...] [T]he main in-game action is walking (with the occasional opening of doors and drawers, switching lights on and off, or focusing attention on objects of interest for example by zooming in).⁴⁶

Können Spieler:innen in manchen Walking Simulatoren zudem durch ihr Verhalten und ihre Entscheidungen in gewissem Maß Einfluss auf den Verlauf der Handlung nehmen, sind die Mechaniken in *Gone Home* in der Tat sehr reduziert: Die Rezipient:innen können lediglich die verschiedenen Räume eines verlassenen Hauses erkunden und die sich darin befindlichen Gegenstände genauer examinieren. Nach und nach wird durch die Interaktionen mit der Umwelt die Geschichte der Schwester des Avatars des:er Spieler:in enthüllt.

Eine Nähe zur Literatur lässt sich insofern konstatieren, als ein großer Teil der Narration über Sprache, nämlich durch Schriftstücke wie Briefe und Tagebuchseiten sowie durch eine Voice-Over-Erzählerin, vermittelt wird. Zugleich jedoch nutzt das Spiel, wie für Walking Simulatoren typisch, auch alle anderen medialen Kanäle, die ihm zur Verfügung stehen:

[The] limited »palette« in terms of mechanics acts as a creative constraint stimulating the developers to deploy all the other tools in the game design toolbox for generating atmosphere and conveying the narrative: music, sound, animation, environmental and character art, voice-over narration, and text.⁴⁷

44 Bodzog und Galloway 2020, S. 792.

45 Bodzog und Galloway 2020, S. 791.

46 Bodzog und Galloway 2020, S. 792.

47 Bodzog und Galloway 2020, S. 792.

So werden zahlreiche Informationen über die fiktive Umgebung durch die Gestaltung der Räume und Objekte und somit über *environmental storytelling* vermittelt. Worch und Smith definieren *environmental storytelling* in ihrem Vortrag auf der Game Developers Conference 2010 als »[s]taging player-space with environmental properties that can be interpreted as a meaningful whole, furthering the narrative of the game«.⁴⁸ *Gone Home* nutzt das *environmental storytelling* insbesondere für die Charakterisierung der Figuren: Auf dem Schreibtisch von Kaitlins Vater Terence bspw. steht eine Schreibmaschine, und im Papierkorb liegen zahlreiche zerknüllte Seiten mit unterschiedlichen, von ihm getippten Romananfängen. Im Bücherregal ist eine Flasche mit billigem Whiskey versteckt. All diese Details vermitteln den Spieler:innen auch ohne den Einsatz von Sprache einen Eindruck von Terences unerfülltem Wunsch, ein erfolgreicher Schriftsteller zu werden.

Auch die verschiedenen, im Haus verteilten Schriftobjekte sind detaillreich gestaltet und tragen zur Figurencharakterisierung bei. Die Briefe, die sich Kaitlins Schwester und ihre weibliche Liebschaft hin- und herschicken, sind bspw. auf einen Schulblock geschrieben und illustrieren so, dass die beiden noch Teenager sind. Kaitlins Mutter verwendet dagegen ein mit Blumen verziertes Briefpapier, wenn sie ihrer Freundin schreibt, und hat eine schnörkelreiche, schöne Handschrift.

Da das Narrativ in *Gone Home* eine wichtige Rolle spielt, lässt es sich klar als *story-driven*-Spiel und als interaktive Erzählung im Sinne der oben vorgestellten Unterscheidung Fischers einstufen. Im Unterschied zu *Orwell* fungieren die Mechaniken hier nicht als bedeutungstragendes Element; die visuelle Gestaltung der Environments und der Objekte in *Gone Home* jedoch will durchaus interpretiert und in Bezug zum Narrativ gesetzt werden. Die visuelle Ebene lässt sich nur schwer eindeutig dem Game oder der Literatur zuordnen: Zwar handelt es sich beim Game um ein *per se* audiovisuelles Medium, jedoch zeichnet sich im digitalen Zeitalter auch die Literatur, wie dargelegt wurde, durch die zumindest potenziell mögliche Hinzufügung multimedialer Elemente aus. Zudem ließen sich die Umgebungen und Objekte in *Gone Home* mit Ensslin auch als Form von Text und von »semiotic signs and structures«⁴⁹ betrachten, insofern als sie interpretier- und lesbar sind. Wie schon bei *Orwell* zeigt sich hier also,

48 Smith und Worch 2010.

49 Ensslin 2014, S. 2.

dass *Gone Home* als hybrides Artefakt betrachtet werden kann, das sich eindeutigen Zuordnungen und Grenzziehungen entzieht.

3 Fazit

Wie die vorhergehenden Analysen gezeigt haben, können die hier vorgestellten Beispiele als hybride Konstrukte betrachtet werden: Die gestalterischen Mittel lassen sich vielfach weder dem Literarischen noch dem Ludi schen eindeutig zugeordnen, und auch die Werke selbst können sowohl als Form von multimedialer Literatur als auch als Games lesbar gemacht werden. Wie Ensslin betont, stellen solche Games unsere Konzepte von Literatur und Spiel vor neue Herausforderungen und zeigen, dass diese im Kontext der Digitalisierung überarbeitet und erweitert werden müssen:

The aforementioned body of hybrid artifacts is grounded in a conception of computer games (or elements thereof) as experimental literary arts. [...] [I]n this context literary has to be detached from print as its defining technology with respect to both production and reception. We are no longer talking about texts that are sequentially organized, that offer closure, and that are received largely on a two-dimensional page. Reading is no longer limited to the materiality and format of the codex [...]. We no longer understand reading almost entirely in terms of turning or even scrolling pages. Literariness in the sense of twenty-first-century verbal art opens itself to an ever-changing array of interactive and multimodal practices. There is no one way of reading digital media.⁵⁰

Die Grenzen zwischen digitaler Literatur, wie sie von Heibach oder Winko definiert wurde, und Videospielen, die einen starken Fokus auf das Erzählen einer Geschichte legen, sind vielfach fließend. Dabei nutzen viele narrative Games nicht nur die Sprache, sondern auch die audiovisuellen und interaktiven Elemente als Bedeutungsträger. Wie sich der Einfluss der Digitalisierung langfristig auf unsere Definitionen der einzelnen Medien auswirken wird und welche neuen Grenzziehungen sich herausbilden — möglicherweise solche zwischen narrativen Medien, deren gestalterische Mittel primär der Übermittlung einer Geschichte dienen, und nicht-narrativen Medien, wie von Fischer für das Videospiel vorgeschlagen — wird die Zukunft zeigen müssen.

50 Ensslin 2014, S. 5f.

Bibliographie

- Allkemper, Alo und Norbert Eke: *Literaturwissenschaft*. Paderborn 2004.
- Bozdog, Mona und Dayna Galloway: »Worlds at Out Fingertips: Reading (in) *What Remains of Edith Finch*.« In: *Games and Culture* 15.7 (2020), S. 789–808.
- Canales, Alonso: »Conveying Meaningful Messages Through Mechanics« [2017]. <https://www.gamedeveloper.com/design/conveying-meaningful-messages-through-mechanics> (Zugriffssdatum 21.20.2021).
- Ensslin, Astrid: *Literary Gaming*. Cambridge/London 2014.
- Fischer, Fabian: »Games. Mehr als eine Kunstform« [2019], <https://ludokultur.de/2019/06/03/games-mehr-als-eine-kunstform/> (Zugriffssdatum 21.10.2021).
- Freyermuth, Gundolf S.: *Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung*. Bielefeld 2015.
- Grip, Thomas: »4-Layers, A Narrative Design Approach« [2014], <https://frictionalgames.blogspot.com/2014/04/4-layers-narrative-design-approach.html> (Zugriffssdatum 21.10.2021).
- Heibach, Christiane: *Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*. Berlin 2000, http://www.netzaesthetik.de/inhalt/Aufsaetze/heibach_diss.pdf (Zugriffssdatum 29.10.2021).
- Hunnicke, Robin/Leblanc, Marc/Zubek, Robert: »MDA. A Formal Approach to Game Design and Game Research.« In: *Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence* [2004], <http://www.zubek.net/robert//publications/MDA.pdf> (Zugriffssdatum 29.10.2021).
- Klug, Chris/Lebowitz, Josiah: *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Boston 2012.
- Interview mit Daniel Marx, <https://www.articy.com/en/showcase/orwell-keeping-an-eye-on-you/> (Zugriffssdatum 21.10.2021).
- Neitzel, Britta: »Performing Games. Intermediality and Videogames.« In: Gabriele Rippl (Hrsg.): *Handbook of Intermediality. Literature — Image — Sound — Music*. Berlin/Boston 2015, S. 584–603.
- O'Connor, James: »Be a good Big Brother. Orwell Review« [2016], <https://www.gamespot.com/reviews/orwell-review/1900-6416580/> (Zugriffssdatum 29.10.2021).
- Pfeiffer, Jasmin: »Datenüberwachung in Orwell. Keeping an Eye on You.« In: Martin Hennig und Marcel Schellong (Hrsg.): *Überwachung und Kontrolle im Computerspiel*. Glückstadt 2020, S. 56–73.
- Rippl, Gabriele: »Introduction.« In: Dies. (Hrsg.): *Handbook of Intermediality. Literature — Image — Sound — Music*. Berlin/Boston 2015, S. 1–34.
- Ryan, Marie-Laure: *Avatars of Story*. Minneapolis 2006.
- Smith, Harvey und Matthias Worch: »What Happened Here? Environmental Storytelling«, Vortrag auf der GDC 2010, <https://gdcvault.com/play/1012696/What-Happened-Here-Environmental> (Zugriffssdatum 21.10.2021).
- Sahle, Patrick: *Digitale Editionsformen. Zum Umgang mit der Überlieferung unter den Bedingungen des Medienwandels*. Köln 2013.

- Segeberg, Harro: »Parallelpoesien. Buch- und/oder Netzliteratur? Einführung und Überblick.« In: Ders. und Simone Winko (Hrsg.): *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*. München 2005, S. 11–30.
- van der Weel, Adriaan: »Literary Authorship in the Digital Age.« In: Ingo Berensmeyer, Gert Buelens und Marysa Demoor (Hrsg.): *The Cambridge Handbook of Literary Authorship*. Cambridge 2019, S. 218–234.
- Winko, Simone: »Am Rande des Literaturbetriebs. Digitale Literatur im Internet.« In: Heinz Ludwig Arnod und Matthias Beilein (Hrsg.): *Literaturbetrieb in Deutschland*. München 2009, S. 292–303.
- Wright, Steven T.: »How *Doki Doki Literature Club*'s subversive satire explores the power of visual novels« [2018], <https://www.rockpapershotgun.com/doki-doki-literature-club-visual-novels> (Zugriffsdatum 21.10.2021).

Spieleverzeichnis

- Adventure*. William Crowther, Don Woods, 1976.
- A Mind Forever Voyaging*. Infocom, Infocom 1985.
- Doki Doki Literature Club!* Team Salvato, Team Salvato 2017.
- Gone Home*. The Fullbright Company, The Fullbright Company 2013.
- Orwell: Keeping an Eye on You*. Osmotic Studios, Fellow Traveller 2016.
- The Hobbit*. Beam Software, Melbourne House 1982.