

Vorbemerkungen

Bei der Bearbeitung eines Themas, wie es die vorliegende Dissertation vorstellt, bleibt es nicht aus, dass man in gewissen Punkten Entscheidungen treffen muss. Viele dieser Entscheidungen sind inhaltlicher Natur und werden entsprechend in den zugehörigen Kapiteln diskutiert, beispielsweise das Verständnis von Begriffen wie Immersion oder Präsenz. Andere Entscheidungen sind trivialer, eher technischer Art und werden daher in diesen Vorbemerkungen kurz erklärt.

Eine grundlegende Begriffsfestlegung ist die des »Computerspiels« an sich. Der Begriff wird immer wieder in Opposition zum »Videospiel« gesetzt, wobei der Unterschied definitorisch oft Plattform-bedingt verstanden wird: Wird auf einem PC gespielt, ist es ein Computerspiel; wird eine Spielkonsole genutzt, ist es ein Videospiel. (Vgl. Günzel 2015, 290) Diese Dichotomie hatte eine Weile ihre Berechtigung, weil es in der Tat Unterschiede zwischen digitalen Spielen auf multifunktionalen Rechnern und solchen auf dedizierten Spielsystemen gab. Heute wird ein großer Teil der Spiele aber plattformübergreifend veröffentlicht, grundsätzliche stilistische oder inhaltliche Unterschiede sind kaum noch festzustellen, auch wenn sich bestimmte Steuerungsarten für gewisse Spiele sicher besser, für andere weniger gut eignen. In der englischsprachigen Literatur ist »video game« (oder »videogame«) weiter verbreitet, wenngleich Buckingham auch hier eine Unterscheidung erkennt (vgl. 2006, 4f). In der deutschsprachigen Literatur dagegen scheint häufiger die Rede vom »Computerspiel« zu sein. Aus diesem Grund spricht die vorliegende Arbeit unabhängig von der Plattform des Spielens vom »Computerspiel« und betrachtet weiterhin den Begriff des »Videospiele« als synonym.

Eine weitere Einschränkung des Begriffs wird an späterer Stelle ausführlicher diskutiert, soll aber hier bereits vorweggenommen werden: Weil es dieser Dissertation vornehmlich um die Verbindung von erzählerischen und spielerischen Elementen im Computerspiel geht, meint der Begriff vor allem genau solche Computerspiele, die auch erzählen. Zur Vereinfachung und Vermeidung unnötiger Wortwiederholungen wird auch der Begriff »Spiel« in dieser Arbeit weitgehend synonym mit »Computerspiel« verwendet, ohne damit andeuten zu wollen, dass es keine Unterschiede zwischen Spielen und Computerspielen gäbe. Im Kontext der jeweiligen Aussagen wird eine Doppeldeutigkeit vermieden. Als letzte Einschränkung des Un-

tersuchungsgegenstands werden Online- und Multiplayer-Funktionen von Computerspielen weitgehend ausgeschlossen. Wo also nicht anders angegeben, handelt es sich bei den betrachteten Spielen um erzählende Einzelspieler-Computerspiele. Ist die Rede von konkreten Spielen, wird der Begriff »Titel« verwendet (statt bspw. »Werk«).

Wo möglich, werden eindeutige Gender-Zuordnungen von neutralen Begriffen vermieden. Dazu kommt das substantivierte Präsenspartizip im Plural zum Einsatz: die Spielenden statt Spieler und Spielerinnen; die Rezipierenden statt Rezipienten und Rezipientinnen. Im Vergleich zur Nennung beider Genera schließt diese Form weitere Alternativen nicht aus und erleichtert zudem den Lesefluss.

Ebenfalls zum Zwecke des Leseflusses werden bestimmte typographische Besonderheiten angewendet. So stehen Titel von Spielen, Filmen und anderen Primärquellen stets in Kapitälchen. Zur Vermeidung einer Verwirrung des Schriftbilds wird diese Konvention auch auf Zitate angewendet, unabhängig davon, ob die Titel im Original anders oder gar nicht markiert sind. Sonstige Hervorhebungen in Quelltexten werden übernommen.

Fremdsprachige Quellen werden im Allgemeinen wörtlich zitiert und nicht übersetzt. Im Einzelfall kann der Textfluss eine Übersetzung verlangen; in diesen Fällen ist der Originaltext in einer Fußnote festgehalten. Sofern nicht anders angegeben stammen die Übersetzungen von mir. Gleiches gilt für Transkriptionen aus Spielen oder Filmen.