

nicht nachvollziehbar, da solche Fälle praktisch nicht vorstellbar sind. Bei dem reinen Programminkontaktaustausch (z. B. Sport gegen Kultur) wäre eine andere Beurteilung möglich. Insgesamt wird die Möglichkeit der Programmzahlbegrenzung durch den Gesetzgeber (zu Recht) in engen Grenzen gesehen und eine prozedurale Absicherung gefordert. Weshalb dann aber § 19 Abs. 4 RfStV das geforderte Minimum der prozeduralen Absicherung nicht erfüllen soll, bleibt unverständlich. Obliegt es doch hier den Anstalten selbst, die ihnen (in großem Umfang) gewährten digitalen Kapazitäten sowohl nach Inhalt als auch nach technischer Ausnutzung (Verteilung der Bitraten) selbst zu bestimmen, wobei von den Gremien, d. h. den Selbststeuerungsinstrumenten, die Entscheidungen zu treffen sind.

Als Ergebnis der Untersuchung bleibt festzuhalten, dass aus der Sicht des Gutachters legislative Vorgaben nicht helfen, den Programmauftrag fortzuentwickeln. Die Bedenken des Rezessenten sind hierzu aufgezeigt worden.

Der Dritte Teil widmet sich sodann – und wie dies Hahn im Vorwort ausdrücklich hervorhebt in wissenschaftlicher Freiheit – der Konkretisierung des Auftrags durch Strukturangepassungen. Hierbei nimmt Eifert noch einmal Bezug auf die im Ersten Teil genannten Faktoren des Experimentierauftrages, der Redakteursvertretungen, der Qualitätssicherungssysteme und der Reform der Rundfunkräte. Bei den Rundfunkräten ist es der Wunsch nach Entpolitisierung (Parteienvertreter), größerer Einbeziehung kultureller Gruppen und auch ein Überdenken der Zahl der Mitglieder hin zu einem arbeitsfähigem Gremium. Sodann sollen die Räte stärker in die Programmverantwortung einbezogen werden und Strukturen mitentscheiden, was eben nach Ansicht des Rezessenten gerade über Selbstverpflichtungserklärungen und der Ausgestaltung dieser Inhalte gemeinsam mit dem Rundfunkrat erreicht werden könnte. Natürlich zählen zu den Vorschlägen auch solche der Transparenz und der Öffnung der Arbeit nach außen, einschließlich der Offenheit für Kritik und Anregungen. Dieser Katalog wird wiederum von Hahn im Vorwort als sowohl für die Programmdirektoren als auch für die Aufsichtsgremien als neuer Weg beschrieben, der erst einmal gegangen werden muss. In der immer währenden Diskussion über den Programmauftrag ist diese Arbeit durch ihren anstaltsbezogenen Ansatz eine

Bereicherung der Sichtweisen. Man hätte sich gewünscht, dass der Text insgesamt so konsequent und verständlich aufgebaut wäre, wie dieses die thesenartige Zusammenfassung am Ende leistet (S. 145–155). Naturgemäß ist die Sicht eines Praktikers und Mitverfassers von vielen Rundfunkstaatsverträgen nüchtern. Neben den doch notwendigen Änderungen der gesetzlichen Grundlagen, für die Eifert seine Grenzen aufzeigt, ist die Reform der Rundfunkräte in den nächsten Jahren eine zentrale Aufgabe.

Matthias Knothe

Klaus Walter

Grenzen spielerischen Erzählens

Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games

Siegen: Universi, 2002. – 299 S.

ISBN 3-9808010-5-5

Adventure Games wie *Myst* oder *Maniac Mansion* sind Computerspiele, die ihren Spielern in erster Linie kognitive Leistungen abverlangen. Die Spiele können nur durch Lösung der vorgegebenen Rätsel erfolgreich beendet werden, eine Lösung durch (virtuelle) Gewalt ist hingegen meist nicht möglich. Zumindest ein Teil der Motivation, das Spiel bis zum Ende durchzuspielen, beruht dabei darauf, dass diese Spiele eine Geschichte erzählen. Diese ist zwar meist einfach strukturiert – in den meisten Fällen geht es um die Wiederbeschaffung eines verlorenen Gegenstands oder einer vermissten Person – doch die Tatsache, dass der Spieler in Gestalt der von ihm gesteuerten Spielfigur selbst am Geschehen teilhaben kann, verleiht diesen Geschichten einen besonderen Reiz.

Dies jedoch stellt die Forschung vor ein Problem: eine narrative Struktur erscheint mit Interaktivität unvereinbar, da der Akt des Erzählens in sämtlichen narratologischen Modellen als unabhängig von Entscheidungen des Rezipienten angesehen wird. Selbst für Laien ist unmittelbar einleuchtend, dass Erzählen eine Handlung ist, die nur dann Erfolg haben kann, wenn nicht die Rezipienten, sondern der Autor die handlungsbestimmenden Entscheidungen trifft. Seit ihren Anfängen in den 90er Jahren beschäftigt diese Problematik die Disziplin der Game Studies, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, das Medium des Computerspiels in all seiner Vielfalt zu untersuchen.

Zunächst waren es vor allem die Literaturwissenschaften, die sich dem Problem der (Un)-Vereinbarkeit von Spiel und Erzählung zuwandten. Erste Ansätze dazu finden sich bereits in Espen Aareths einflussreichem Buch „Cybertext“ (1997), in dem Adventure Games als eine Variante „ergodischer“, also widerständiger Texte betrachtet werden. In den folgenden Jahren wurde diese Frage kontrovers diskutiert, ohne dass eine eindeutige Antwort formuliert wurde. Während Computerspiele von manchen als die Erzählform des 21. Jahrhunderts postuliert wurden, sahen andere die geringe Qualität der Spiel-Erzählungen als Indiz dafür, dass erzählende Computerspiele bald wieder aus der medialen Landschaft verschwinden würden.

Tatsächlich scheinen Adventure Games ein aussterbendes Genre zu sein. Die Verkaufslisten der Spielehersteller werden längst von Sport- und Actionspielen angeführt, immer weniger Entwickler setzen auf primär narrative Spiele. Vor diesem Hintergrund scheint der Zeitpunkt für Klaus Walters Dissertation „Grenzen spielerischen Erzählens – eine historisch-medienwissenschaftliche Betrachtung der Adventure Games“ richtig gewählt. Zum einen lässt sich ein Genre, dessen Entwicklung bereits weitgehend abgeschlossen ist, besser untersuchen als eine Spielform, die noch in den Kinderschuhen steckt. Zum anderen scheint ein medienwissenschaftlicher Beitrag zu diesem Thema dazu geeignet, eine neue Perspektive auf die Frage einer Synthese zwischen Spiel und Erzählung zu eröffnen.

Dem entsprechend formuliert Walter zu Beginn seiner Arbeit zwei Leitfragen: „Wie sind Adventure Games gebaut?“ und „Haben sich die Spiel- und Erzählstrukturen der grafischen Adventure Games verändert?“ Der Untersuchungszeitraum erstreckt sich dabei von den späten 80er bis Ende der 90er Jahre, so dass historische Veränderungen von der Frühphase dieser Spielform bis zu hoch entwickelten (aber kommerziell wenig erfolgreichen) Vertretern der Spätphase verfolgt werden können.

Bei der Entwicklung eines Modells für die Spielstruktur entscheidet sich Walter für einen entscheidungstheoretischen Ansatz, möglicherweise inspiriert durch Sid Meiers Definition von Spiel als „a series of interesting choices“. Aufgrund von Walters werkzentrierter Perspektive wird dabei von empirischen Entscheidungssituationen abstrahiert; zur Beschreibung

von Entscheidungen werden lediglich Kriterien wie Häufigkeit, Tragweite und Zahl der zur Verfügung stehenden Optionen herangezogen. Daraus entwickelt Walter ein drei Ebenen umfassendes Modell, das von der Mikrostruktur der einzelnen Befehle bis hin zu Befehlsketten reicht, die ganze Spielabschnitte („Kapitel“) umfassen können.

Dem stellt Walter ein Erzählmodell gegenüber, das deutliche Anleihen an die strukturalistische Tradition zeigt. Dies hindert Walter jedoch nicht daran, eigene Ansätze und Begriffe zu entwickeln, wo ihm dies nötig erscheint. Grundsätzlich geht Walter davon aus, dass Narration nie in Entscheidungssituationen stattfindet, sondern jeweils zwischen zwei Entscheidungen, typischerweise in einer als cut-scene bezeichneten animierten Sequenz. Das Erzählmodell umfasst zwei Ebenen: die Ebene der Figuren und Handlungen sowie die Ebene der Handlungssequenzen. Zwischen den jeweiligen Ebenen der beiden Modelle lassen sich nun laut Walter strukturelle Analogien aufzeigen, die insbesondere die Manipulation von Spiel- bzw. Erzählzeit betreffen.

Walter stellt bei seiner Gegenüberstellung der beiden Modelle fest, dass diese sich im Spiel jeweils als diskrete Einheiten manifestieren: eine Vermischung der beiden Strukturen findet ihm zufolge nicht statt. Die Spielentwickler können diese Brüche lediglich kaschieren, um den Übergang für den Spieler möglichst reibungslos zu gestalten. An dieser Stelle manifestiert sich deutlich eines der größeren Probleme von Walters Ansatz: aufgrund seiner werkzentrierten Perspektive postuliert er einen „idealen Nutzer“, der in der jeweiligen Entscheidungssituation stets die richtigen Entscheidungen trifft. Die Irreführung des Spielers durch ein Überangebot von Informationen und Optionen gehört jedoch bei Adventure Games zum Spielprinzip und trägt zur Immersion des Spielers bei. Wenn jedoch aus Perspektive des Spielers kein Bruch zwischen Erzähl- und Spielstruktur wahrgenommen werden kann, erscheint es müßig, einen solchen auf theoretischer Ebene zu postulieren.

Der eigentliche Wert des Strukturvergleichs liegt daher in den historischen Veränderungen, die Walter für die betrachteten Spiele herausarbeitet. Seine Analyse der Befehlsmengen verschiedener Adventure Games ergibt beispielsweise eine Verschiebung von objekt- zu figurenlastigen Spielen, bei insgesamt abnehmender

Entscheidungskomplexität. Dieses Defizit wird in den meisten Fällen durch eine größere narrative Komplexität ausgeglichen, so dass die Anforderungen an den Nutzer in etwa gleich groß bleiben.

Allerdings zeigt sich bei der Strukturanalyse ein weiteres Defizit von Walters Ansatz: die Vernachlässigung inhaltlicher Aspekte ist zwar der Garant für die grundsätzliche Vergleichbarkeit der Strukturen, doch ergeben sich im Detail Diskrepanzen, die einige der Ergebnisse in ein zweifelhaftes Licht rücken. Es ist eben in einer Entscheidungssituation keineswegs nebensächlich, ob dabei für den Spieler aus seiner eigenen Lebenswelt vertraute Objekte und Handlungen zum Einsatz kommen oder ob diese nur ihrer eigenen, oft bizarren Logik folgen.

Immerhin gelingt es Walter auf den oberen Modellebenen so genannte Komplexitätsprofile herauszuarbeiten, die tatsächlich verblüffende Ähnlichkeiten aufweisen. Die Einführung von Begriffen wie „Komplexitätsdramaturgie“ zeigt jedoch, dass sich die postulierte strikte Trennung von Spiel- und Erzählstrukturen auch auf terminologischer Ebene nicht durchhalten lässt. Weiterhin bleibt unklar, warum Walter die Dialoge als „Scharniere“ zwischen Spiel und Erzählung ausführlich untersucht, hingegen Objekte und Räume weitgehend unbeachtet lässt. Auch hier stellt sich also die Frage, ob die Einbeziehung inhaltlicher Aspekte sich nicht als hilfreiches Korrektiv zu Walters theoretischen Leitsätzen erweisen könnte, die im Schlussteil des Buches eine geradezu dogmatische Tendenz entwickeln.

In der Schlussbetrachtung fasst Walter unter der Überschrift „Strategien des Unmöglichen“ zusammen, wie Spiel und Erzählung im Adventure Game trotz ihrer grundsätzlichen Inkompatibilität ineinander greifen. Neben der bereits genannten Verzahnung durch zeitabhängige Strukturen nennt er insbesondere die strukturelle Ähnlichkeit zwischen Spiel und Erzählung, die Gliederung in einzelne Sinnabschnitte und die strukturelle Kopplung über die von den verschiedenen Figuren verfolgten Ziele. Im Hinblick auf die historischen Strukturveränderungen der Adventure Games stellt Walter fest, dass diese für den sinkenden Marktanteil des Genres verantwortlich sein könnten. Dies erscheint jedoch insgesamt als eine zu eindimensionale Erklärung, bei der Veränderungen in der Gesellschaft und der Medienlandschaft ausgeklammert bleiben.

Dies gilt als Fazit auch für das gesamte Buch: Allzu oft bleibt der Kontext, insbesondere der mediale Kontext der Adventure Games unberachtet, so dass ihre historische Entwicklung unmotiviert und zufällig erscheint. Dies schmäleriert jedoch nicht die Leistung des Autors, ein Modell für Spiel- und Erzählstrukturen im Adventure Game zu entwickeln, das in seiner Tiefe und Stringenz seinesgleichen sucht. Die künftige literatur- und medienwissenschaftliche Forschung zu narrativen Computerspielen wird nicht umhin kommen, sich mit Walters Thesen auseinander zu setzen.

Julian Kücklich

Ulrich von Alemann / Stefan Marschall (Hrsg.)

Parteien in der Mediendemokratie

Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2002. – 444 S.

ISBN 3-531-13704-2

Die Literatur zur politischen Kommunikation ist um einen Sammelband reicher geworden: *Ulrich von Alemann* und *Stefan Marschall* haben Beiträge gesammelt, die sich mit den wechselseitig induzierten Veränderungen von Parteien und Medien beschäftigen (sollen). Die Mischung klingt zunächst spannend: Als Autoren finden sich Politologen wie Kommunikationswissenschaftler, die mit verschiedenen Methoden und in unterschiedlichen Textsorten an das Thema herangehen. Aber was enthält der Cocktail?

Christina Holtz-Bacha liefert eine kurze, aber prägnante Übersicht über das Spannungsverhältnis politischer und medialer Akteure im Wahlkampf und prognostiziert einen tendenziellen Bedeutungsverlust der Parteien, die hinter Spin Doctors einerseits und einzelnen telegenen Akteuren andererseits zurücktreten.

Frank Brettschneider stellt im Anschluss in Abgrenzung zur Verstärkerthese Lazarsfelds und Klappers die einschlägigen jüngeren Erklärungsansätze für Medienwirkungen auf Wahlentscheidungen vor – allerdings in einer Kürze, die allenfalls eine erste Einführung für Neulinge auf dem Gebiet sein kann.

Frank Marcinkowski und *Jörg-Uwe Nieland* prüfen in einer Sekundäranalyse, die durch eigene Analysen ergänzt wird, die Medialisierungshypothese von Mazzoleni/Schulz unter