

### 3. SKYRIM und die lebendige Interaktivität der Welt

---

Kaum ein anderes Spiel ist so oft und so nachhaltig immer wieder veröffentlicht worden wie *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* von Bethesda.<sup>1</sup> Auf die ursprüngliche Veröffentlichung 2011 folgten die *SPECIAL EDITION* 2016, die Portierung auf Nintendos Hybrid-Konsole Switch 2017 und eine VR-Version 2018 – also sieben Jahre nach der ursprünglichen Veröffentlichung. Im Computerspiel-Sektor sind sieben Jahre eine lange Zeit, in der sich die technischen Rahmenbedingungen dank steigender Leistungsfähigkeit von Computersystemen merklich verändern. Der Titel wird dennoch in jeder neuen Iteration immer wieder gekauft, teils, weil er neue demografische Gruppen erreicht, teils wohl aber auch, weil Spielende auch auf einem neuen System die ihnen inzwischen so vertraute Welt von Himmelsrand erleben möchten. *SKYRIM* ist ein außergewöhnlich umfangreiches Spiel – das auf Spieldauer spezialisierte Internet-Portal [howlongtobeat.com](http://howlongtobeat.com) gibt für die Hauptgeschichte zwischen 20 und 33 Stunden Spielzeit an, für die vollständige Erfahrung werden sogar deutlich über 200 Stunden angesetzt.<sup>2</sup> Trotzdem fasziniert die virtuelle Welt von Himmelsrand die Spielenden mit jeder Iteration erneut.

Ein Grund dafür ist sicherlich die enorme Freiheit, die *SKYRIM* für den gesamten Spielverlauf erlaubt. Getreu seinem Genre, dem Rollenspiel, bietet die *ELDER-SCROLLS*-Serie traditionell eine ganze Reihe verschiedener Möglichkeiten,

- 
- <sup>1</sup> Im Folgenden wird der Einfachheit halber immer nur verkürzt von *SKYRIM* die Rede sein. Der Name der fiktionalen Provinz »Skyrim«, die den Schauplatz des Spiels darstellt und ihm daher den Namen gibt, wird durch Verwendung der deutschen Form »Himmelsrand« markiert.
  - <sup>2</sup> Die Daten unterscheiden sich zwischen der Basisversion, der *SPECIAL EDITION* und der VR-Variante erheblich. Für *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* liegt die Hauptgeschichte bei 33 Stunden, der Komplettlaf bei 226 Stunden; für *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION* liegt die Hauptgeschichte bei 25,5 und der Komplettlaf bei 214 Stunden; und *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR* kommt für die Hauptgeschichte auf 21 Stunden, für den Komplettlaf auf 150 Stunden. (Stand: 8. Juni 2020) Eine mögliche Erklärung für diese Abweichungen liegt wohl in der statistischen Datenerfassung des Portals, also in der Auswertung tatsächlicher Spieldaten. *SPECIAL EDITION* und VR wurden zu einem erheblichen Teil von Personen gespielt, die bereits mit der Basisvariante vertraut waren. Dadurch kommt es eventuell gehäuft zum Überspringen von Dialogen und die notwendigen Schritte und Wege zur Absolvierung von Missionen sind bereits bekannt.

den selbstgeschaffenen Spielcharakter aufzubauen. Neben Aussehen und Rasse<sup>3</sup> können die Spielenden auch entscheiden, ob sie lieber mit Schwert und Schild kämpfen, Magie nutzen oder aus der Dunkelheit der Schatten heraus angreifen wollen. Jede beliebige Mischung dieser Grundformen ist möglich, und letztlich kann die Figur bei ausreichend langer Spielzeit auch in allen Gebieten Meisterschaft erringen. Die konstante Entwicklungsdynamik des Rollenspiels und seine Betonung der Rezipierendenseite nehmen eine Eigenschaft der Mimesis in den Fokus, die oft übersehen wird: ihren prozeduralen Charakter. Mimesis ist in dieser Betrachtung keine Eigenschaft und kein festgeschriebenes Protokoll einer erfolgten Handlung, sondern ein ständig sich entwickelndes Verhältnis. Das Nachahmende und das Nachgeahmte stehen im Austausch miteinander und rekonfigurieren sich unablässig gegenseitig, sie interagieren. Interaktion ist nun gerade auch eine Existenzbedingung des Computerspiels.

Die Verbindung von Mimesis mit interaktiven Prozessen ist aber deutlich älter als das Computerspiel. Im Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit gestalten Denker und Schriftsteller ihre Arbeiten in einer Weise, dass die Rezipierenden in der Rezeption eines Werks, und hier vor allem eines Textes, mit diesem Werk in Interaktion treten können und müssen. (Vgl. Gebauer und Wulf 1992, 128ff) Gemeint ist dies freilich nicht im Sinne des modernen Computerspiels, sondern vielmehr im Geiste einer impliziten Aufforderung an die Rezipierenden, aktiv mit dem Werk umzugehen und anhand des eigenen mimetischen Vermögens Bedeutung zu erschaffen, die vielleicht im Werk nur als Potential, als Deutungsmöglichkeit angelegt ist. Diese Beobachtung legt nahe, dass Mimesis kein Zustand eines Werkes ist, sondern ein Prozess, dessen Ergebnis immer abhängig ist vom mimetischen Vorgang und der Herangehensweise der Rezipierenden.

Genau dieser Aspekt der Mimesis macht sie für das Computerspiel in besonderer Weise interessant. Wenn Mimesis oft auf die »Darstellung« beschränkt wird, reicht ein solches Verständnis für das Computerspiel nicht aus. (Vgl. Dovey und Kennedy 2006, 147) Eine Darstellung ist in erster Instanz immer ein linearer Prozess: Etwas wird nachgeahmt, die Nachahmung wird zur Schau gestellt, die Schau wird konsumiert. Information fließt in eine Richtung vom ursprünglichen Ding über seine Darstellung zu den Rezipierenden. Die aktive Betrachtung der Mimesis erlaubt aber auch einen Rückweg, indem der Einfluss der Bezugsrahmen der Rezipierenden auf die Bedeutung des Ursprungs zurückgeworfen wird. Mimesis in der Bedeutung »sich ähnlich machen« (vgl. Wulf 1989, 83) ist in dieser deutschen Formulierung ambivalent, weil sie einerseits die Deutung als »eine Person ahmt etwas nach und macht sich dadurch dem Ding ähnlich«, andererseits aber auch die

---

3 Unter »Rasse« fallen im Fantasy-Rollenspiel klassische Kategorien wie Mensch, Elf und Ork. Diese »Rassen« verbinden physiologische und kulturelle Eigenschaften. (Vgl. Cooper 2016, 89)

umgekehrte Idee von »eine Person verändert einen Text durch ihre Deutung so, dass der Text ihr ähnlich wird« zulässt. Das Computerspiel dreht die Schraube der Interaktivität eben noch ein Stück weiter, weil die Reaktion der Spielenden auf ein Werk eine tatsächliche Veränderung des rezeptiven Werkes bewirkt. »In our view, the interpretative activity of traditional media (film, literature, TV) is of a different order to what we do when we materially intervene in the text to make it look and sound different«. (Dovey und Kennedy 2006, 6) Ähnlich argumentiert Van Looy:

It is true that texts can be read from different perspectives entailing different analyses, but the artifact retains its shape. Letters, words, sentences remain at their respective positions. The material text remains the same and so do the possible worlds it generates. Each virtual recentering, however, creates a single and unique possible world. Even in very simple games, a player will hardly ever be confronted with the same situation twice due to the easiness with which a computer can take into account high numbers of parameters. Each event takes place at a unique time, both in the actual and the virtual world. Events in a work of fiction happen only once, even when you reread the book. This very basic fact constitutes one of the most important aspects of the pleasure derived from playing a computer game. (Van Looy 2005, o.S.)

Auch bei Klein ist es die tatsächliche Veränderung des Mediums, die den Unterschied markiert: »Eine erste Differenz zwischen der filmischen und der Standard-situation im Computerspiel wird dadurch markiert, dass sie im Film zwar wiederholt rezipiert und variabel wahrgenommen werden kann, sich dabei deren Ablauf jedoch nie ändert.« (2009, 111) Klassische, auf eine Rezeption eines Werkes ausgelegte Muster können einem in dieser Weise transformativen Medium nicht gerecht werden. Neitzel und Nohr unterscheiden daher von der Interaktivität die Partizipation, die eine interpretative Interaktion mit einem fixierten Text beschreibt. (2006, 15)

### 3.1 Interaktivität als dynamischer Prozess

Das Verständnis des Computerspiels führt im Allgemeinen immer den Gedanken der Interaktivität mit sich. »It can be said that *interactivity* is what games are and what they do, at the very core of gameplay.« (Mäyrä 2008, 52) Das Konzept der Interaktivität ist daher auch immer wieder als zentrales Element zur Definition des Computerspiels herangezogen worden. »[P]erforming actions is the point of the game and the main source of the player's pleasure.« (Ryan 2004b, 349) Dabei gibt es keine Ausnahmen: »All games rely on interaction – be it with one's partner, one's opponent, or with the game itself.« (Liebe 2008, 330) Tatsächlich ist die Aktivität der Spielenden so stark im Verständnis des Computerspiels eingebettet,

dass erzwungene oder freiwillige Inaktivität selbst zum Gegenstand der Forschung geworden ist. (Vgl. Scully-Blaker 2018) Letztlich spielt die Reaktion des Spiels auf Eingaben der Spielenden immer eine mehr oder weniger zentrale Rolle bei der Festlegung des Gegenstands. »Der ständige Austausch und die wechselseitige Bezugnahme von Spiel und Spieler stellen den Kern des Spielens dar.« (Neitzel 2012, 75; vgl. auch Arsénault und Perron 2009, 113) Auch Mosel stellt fest: »Der Spieler im Dispositiv Computerspiel unterscheidet sich also stark vom Zuschauer im kinematografischen Dispositiv: Er konfiguriert aktiv und erst seine Tätigkeit konstituiert das Spiel.« (2016, 168) Bei Schwingeler nimmt die Interaktivität beispielsweise gerade in der Analyse der modifizierten Kunstwerke viel Raum ein, wenngleich Schwingeler sich nicht explizit zur Fassung des Computerspiels als interaktivem Medium äußert. (Vgl. Schwingeler 2014, 183ff) Die zentrale Rolle der Interaktivität steht allerdings nicht kritikfrei in der wissenschaftlichen Diskussion. Schon 2002 bezeichnet Newman die Interaktivität des Computerspiels als »Trugschluss« (»misconception«) und spricht dem Begriff selbst aufgrund seiner unpräzisen Anwendung jede Aussagekraft ab.<sup>4</sup> Diametral entgegengesetzt argumentiert Crawford, das einzig Besondere am Computer sei seine Interaktivität und darauf sollte sich daher alle Aufmerksamkeit richten. (2003, 262) Feige setzt sich konkreter mit Interaktivität im erzählerischen Kontext auseinander und konstatiert:

Handelt es sich aber bei der Charakterisierung von Computerspielen in Begriffen einer interaktiven Erzählung tatsächlich um eine Definition dessen, was Computerspiele sind? Das ist sicherlich nicht so. [...] Der Begriff der interaktiven Erzählung umfasst, kurz gesagt, mehr als Computerspiele.

(Feige 2015, 44)

Gerade im Vergleich von Erzählung und Spiel erkennt de Mul die große Bedeutung der Interaktivität: »If there is one single characteristic that distinguishes (computer) games from narratives it must be (inter)-action.« (2005, 258) Es gibt kein Computerspiel ohne Interaktivität; ein Medium ohne interaktives Element ist kein Computerspiel. »Interaktivität ist das Schlüsselwort im Diskurs über das Computerspiel: es ist das Interagieren mit dem Computer, das die Faszination des Mediums ausmacht, und zugleich die Eigenschaft, die es am stärksten von anderen Medien abhebt.« (Backe 2008, 105) Sie markiert die eine besondere Stärke des Mediums, sein Alleinstellungsmerkmal:

Each medium has something that it can do powerfully, a certain power that that medium alone can truly capture beyond any other medium. For books, it is the

4 »One of the most common misconceptions about videogames is that they are an interactive medium. [...] The use of the term in a variety of contexts as qualitatively and experientially diverse as videogames and DVD scene access menus has rendered it meaningless and of use only to the marketer.« (Newman 2002, o.S.)

power of description and dialogue for the reader can ponder over each phrase and re-read if he or she chooses. For film, it is the power of editing for a succession of images can convey a complex idea in mere seconds and provoke a powerful emotion with a corresponding and well-timed score. For games, it is the power of interaction; the power for players, who are no longer observers or spectators, to choose within a situation and perform a course of action to see the consequence from a new perspective.

(Haimberg 2013, 33)

Ein Unterschied des Computerspiels zu traditionellen Medien ist entsprechend, dass die Interaktion notwendige Bedingung und Voraussetzung des Computerspiels ist: »Im Gegensatz etwa zu manch anderen Typen medialer Interaktivität ist sie im Fall der Videospiele nicht nur voluntaristisch, sondern obligatorisch.« (Breuer 2016, 183) Andere Medien mögen mit interaktiven Elementen spielen – Feige nennt beispielsweise Theaterstücke mit Zuschauerpartizipation und die »so genannten Game Books« (Feige 2015, 44), die den Lesenden eine Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Optionen zur Fortführung der Handlung geben. Er argumentiert allerdings an dieser Stelle lediglich, dass die Interaktivität als Definition des Computerspiels zu weit führte, weil sie solche Medien ebenfalls mit einschließen müsste. (Vgl. ebd.) Das Vorhandensein solcher die Grenzen der eigenen Medienzugehörigkeit transzendierender Beispiele inkorporiert diese Elemente aber nicht in das Paradigma der jeweiligen Mediengattung, sondern stellt eben eine Transzendenz der Grenzen dar. Die Existenz interaktiver Theaterstücke macht die Interaktivität noch nicht zu einem zwingenden Bestandteil des Theaters. Es ließe sich außerdem durchaus argumentieren, dass das interaktive Theater genau deshalb diskussionswürdig ist, weil es eben nicht mehr »nur« Theater ist, sondern sich Elemente des Spiels aneignet – »*gamification*«, definiert als »the use of game elements in non-game contexts« (Lane und Prestopnik 2017, 229), ist ein heute gerne gebrauchtes Schlagwort in verschiedenen Bereichen des Lebens von der Pädagogik bis zum Marketing.<sup>5</sup> Wenn man die Integration interaktiver Elemente in Theaterstücken als *gamification* des Theaters betrachtet, wird die Interaktivität deutlicher als dem Spiel eigenes Merkmal herausgestellt.

In jedem Fall ist das Computerspiel immer grundlegend interaktiv, es findet also eine wechselseitige Rezeption statt. Nicht nur empfangen die Rezipierenden Informationen vom Medium, sondern das Medium empfängt auch Informationen von den Rezipierenden. Es ist argumentiert worden, dass eine solche Konfiguration der Informationsübermittlung keine mediale Situation mehr darstellt oder, wie Schwingeler es ausdrückt, dass Computerspiele »nicht hinreichend als Medien zu

5 Vgl. Pfeiffer und Wernbacher 2014; Robson et al. 2015; Çeker und Özdamlı 2017 sowie Hyrynsalmi et al. 2017.

beschreiben [sind], da sie Charakteristika aufweisen, die über mediale Eigenschaften hinausgehen.« (2014, 39) Er bezieht sich dabei auf die Ausführungen von Danny Kringiel, der seine Verwendung des Begriffs »Medien-Spiel-Hybrid« begründet:

Das Computerspiel wird hier nicht als »Medium« aufgefasst, da sich dessen spielerische Elemente ebenso wenig als Medium begreifen lassen wie etwa ein Fußballspiel oder eine Partie Schach oder auch ein Fangspiel auf dem Schulhof sinnvoll als »Medium« verstanden werden kann.

(Kringiel 2009, 15, Fußnote 33)

Unklar ist, auf welche Definition von »Medium« sich Kringiel stützt; die Komplexität der medientheoretischen Erwägungen der letzten Jahrzehnte erlaubt durchaus die Betrachtung von Spielen als Medium.<sup>6</sup> Diese Diskussion wird allerdings für den Moment noch aufgeschoben. Zunächst ist zu klären, was es mit der Interaktivität auf sich hat und wie sie zu verstehen ist. Einen Ausgangspunkt bietet Grodal: »My definition of ›interactivity‹ in relation to computer application is simple: Interactivity means that the user/player is able to change the visual appearance of a computer screen (and/or sounds from speakers) by some motor action via an interface.« (2003, 142) Diese Fassung von Interaktivität bietet eine gute Grundsubstanz, aber durchaus auch Probleme. Die explizite Verengung der Art der Veränderungen auf visuelle oder auditive Signale erscheint unnötig und schließt potentiell trotzdem in den Bereich der Interaktivität fallende Situationen aus.<sup>7</sup> Ähnlich äußert sich die Problematik bei Beil:

So wird Interaktivität im Rahmen der Hybridstruktur des Computerspiels als *eine steuernde, manipulierende Einflussnahme eines Spielers auf eine dynamische, durch Text-/Bild-/Ton-Elemente vermittelte Spielwelt, inklusive einer damit verbundenen Rückkopplung* verstanden.

(Beil 2012a, 40f)

6 Die Aussage von Kringiel ist auf mehreren Ebenen angreifbar. Zunächst einmal vergleicht Kringiel den kompletten, vielgestaltigen und außergewöhnlich komplexen Bereich der Computerspiele mit einzelnen Iterationen nicht-digitaler Spiele. Selbst wenn man davon ausgeht, dass die Digitalität keinen Einfluss auf den Vergleich hat, lässt er sich unter diesen Voraussetzungen nicht aufrecht erhalten. Er bewegt sich zugleich auf mehreren Ebenen der Abstraktion. Verglichen werden müssten entweder alle Computerspiele und alle Brettspiele, ein bestimmtes Computerspiel (z.B. TETRIS) und ein bestimmtes Brettspiel (z.B. Schach), oder eine Partie TETRIS und eine Partie Schach. Zudem ignoriert Kringiel, wie unter Ludologen üblich, die erzählerischen Aspekte vollständig.

7 Ein Beispiel wäre die zuvor genannte HD-Rumble-Technologie in der Nintendo Switch, die es ermöglicht, die Position der virtuellen Murmeln auch über den Tastsinn zu determinieren und entsprechend zu handeln.

Eine solche Beschränkung auf die am häufigsten und prominentesten von Computerspielen genutzten Sinneskanäle erscheint bei genauerer Betrachtung weder angemessen noch notwendig; es reicht völlig, ein perzeptuelles Feedback jeglicher Art in die Definition aufzunehmen. Ein weiteres Problem entsteht, wenn man die Überlegungen zur interaktiven Qualität jeder medialen Erfahrung hinzuzieht. Wenn ein Text durch seine Rezeption interaktiv wird, erreicht Interaktivität den Zustand medialer Allgegenwart und ist damit ein leerer Begriff, eine Worthülse ohne bezeichnende Funktion. (Vgl. Newman 2002) Um diese Gefahr auszuräumen, muss Interaktivität nicht von den Rezipierenden aus, sondern vom Medium aus gedacht werden.<sup>8</sup>

Die Idee von der Interaktivität jedes Mediums rührt von der Betrachtung der Erlebenswelt der Rezipierenden her. Ändert sich deren Verständnis eines Textes durch neu gewonnene Informationen, wird dadurch rückwirkend die gesamte Wahrnehmung des zuvor gelesenen Inhalts umstrukturiert; eine erneute Lektüre führt auch nicht mehr zur ursprünglichen Erfahrung, weil der weitere Handlungsverlauf bereits bekannt ist. Die Aktivität der Rezeption verändert die Wahrnehmung auch bereits zuvor rezipierter Elemente, oder anders gesagt: diese Elemente verändern sich in der Wahrnehmung der Rezipierenden. Dabei ist es unerheblich, dass die Aktivität der Rezipierenden keinen Einfluss auf den textlichen Inhalt in der dinglichen Welt hat, einzig die Figuration des Werkes in der Erinnerung und Wahrnehmung des Individuums ist bedeutsam. Im Buch stehen dieselben Lettern, aber die Bedeutung für die Rezipierenden hat sich nachhaltig verändert. Diese Form transformativer Rezeption ist nicht gemeint, wenn beim Computerspiel von Interaktivität die Rede ist – wenngleich sie auch bei der Computerspielerfahrung eine Rolle spielen kann. (Vgl. Van Looy 2005, Dovey und Kennedy 2006, Neitzel und Nohr 2006 sowie Klein 2009)

Interaktivität im Sinne des Computerspiels ist vom Computerspiel her zu denken als eine Erwidigung von Informationen. Das deutlichste Unterscheidungsmerkmal des Computers als Medium, schreibt Ryan, sei seine Fähigkeit zur Reaktion auf Veränderungen. »When the changes are due to user input, we call this property interactivity.« (2004a, 329) In traditionellen Medien ändern sich aus der Perspektive der Rezipierenden vorhergehende Inhalte durch nachfolgende Informationen; aus der Perspektive des Mediums ändert sich aber nichts. Die neuen, nachfolgend gewonnenen Informationen haben keine Auswirkungen auf die Beschaffenheit des Mediums; sein sensorischer Output bleibt identisch. Die von den Rezipierenden wahrgenommene Veränderung ist kein Ergebnis eines veränderten

---

8 Vgl. hierzu die gelungene Rekapitulation verschiedener Definitionen aus der Geschichte der Game Studies bei Backe (2008, 31ff). Eine ausführliche Geschichte des allgemeinen Interaktivitätsbegriffs findet sich bei Quiring und Schweiger (2006); spezialisiert auf Soziologie und Informatik stellt Schönhausen (2002) die Begriffsgeschichte dar.

sensorischen Inputs, sondern einer veränderten Interpretation dieses Inputs. Genau hier liegt der Unterschied zwischen klassischen Medien und dem Computerspiel: Eine Aktion der Rezipierenden hat im Computerspiel eine tatsächliche Änderung des sensorischen Outputs zur Folge, die Beschaffenheit des Computerspiels verändert sich als Reaktion auf die Handlung der Spielenden. »Interactive works are those that invite audiences to engage with them in ways that change the presentation of the works' perceptible elements (e.g. images and sounds).« (Frome 2019, 864) Es geht um »das wechselseitige Einwirken zweier Seiten aufeinander, hier also des Computerprogramms und des Nutzers.« (Schönhagen 2002, 384) Unabhängig davon, ob neue Informationen vorhergehende Handlungen im Computerspiel für die Spielenden neu kontextualisieren und damit ihre Bedeutung verändern, transformiert der Input der Spielenden das Medium nicht nur subjektiv, sondern auch objektiv. So imitiert das Computerspiel die menschliche Wahrnehmung von Wirklichkeit:

Wirklichkeitserfahrung beruht letztlich auf dem Gestaltkreis von spontaner Selbstbewegung und wahrgenommener Rückwirkung der Umgebung, oder auf dem, was man auch »beantwortetes Wirken« nennen kann: Die wiederkehrende Übereinstimmung von motorischer Bewegung und sensorisch wahrgenommenem Ergebnis, sozusagen von Frage und Antwort, konstituiert Realität und sichert zugleich das Vertrauen in ihre Konstanz.

(Fuchs 2010, 61)

Das Computerspiel hat einen sensorischen Input in Form des Interface und hebt sich dadurch von den meisten anderen Medien ab. Es verhält sich durch die virtuelle Integration von Spielerhandlungen mimetisch zu den Rezipierenden. Als »Wahrnehmung« des Computerspiels fungiert die Steuerung. Die »Sinne« des Computerspiels sind strukturiert durch die Eingabesysteme, die eine Vermittlung von Informationen an das Spielsystem ermöglichen. Im Laufe der Geschichte des Computerspiels haben sich unzählige Formen der Steuerung entwickelt, von frühen Joysticks über die heute weit verbreiteten Gamepads mit verschiedenen Steuerelementen bis hin zu spezialisierten Nischenlösungen wie Gitarren- oder Schlagzeug-Imitationen oder Tanzmatten für entsprechende Musikspiele. (Vgl. Gregersen und Grodal 2009, 69) Die Steuerschemata für unterschiedliche Spiele sind heute in vielerlei Hinsicht standardisiert, weil sie sich an den verbreitetsten Controllern orientieren. Selbst auf dem PC, an dem durch die Tastatur eine enorme Menge diskreter Tasteneingaben möglich ist, beschränken sich die Entwickler üblicherweise auf einige wenige Tasten, vorwiegend vermutlich, um die Kompatibilität mit den Controllern aufrecht zu erhalten.

Im Gegensatz zu den frühen Controllern, bei denen Konstruktion und dadurch ermöglichte Steuerungsformen noch relativ eng gekoppelt waren, sind bei mo-



dernen Computerspielen die Formen der Steuerung im Allgemeinen sehr viel unabhängiger von spezifischen *devices*.

(Schemer-Reinhard 2012, 49)

Schemer-Reinhard folgert aus dieser Lösung des Steuerschemas von konkreten physischen Verkörperungen, dass »eine Analyse von Computerspiel-Interfaces von den konkreten Controllern und Eingabegeräten weitgehend absehen und vielmehr die logische Struktur der Steuerungen in den Blick nehmen« muss (ebd.). Seine stark abstrahierte Analyse von Steuerlogiken ist aufschlussreich und ermöglicht vor allem durch die Verwendung von Isomorphie als Gestaltungsprinzip von Steuerschemata die Analyse von Spielkontrollen unter mimetischen Vorzeichen.<sup>9</sup> Isomorphe Steuermethoden beschränken sich dabei keinesfalls auf eine direkte Kartierung von virtuellen Bewegungen auf ihnen direkt entsprechende realweltliche Handlungen, sondern erlauben ein gewisses Maß an Abstraktion:

Die menschliche Wahrnehmung folgt gestaltpsychologischen Prinzipien, nach denen sämtliche Wahrnehmungsmomente ihrem abstrakt-strukturellen Aufbau gemäß systematisch zu Entitäten zusammengefasst werden – und Isomorphieverhältnisse zwischen solcherart konstituierten Entitäten sind die Grundlage von Ähnlichkeitserfahrungen. Weil sich Isomorphie auf die Struktur eines Wahrnehmungsinhaltes und nicht auf seine konkrete Erscheinung bezieht, überspringt Ähnlichkeitserfahrung problemlos sämtliche Grenzen von Wahrnehmungsmodalitäten. Deswegen empfinden wir unter Umständen Ähnlichkeit zwischen einem bestimmten Klang und einer »passenden« Bewegung (das Grundprinzip des Tanzes), und deswegen können auch eine Handlung (d.h. eine Bewegung) und eine wahrgenommene maschinelle Aktion wie oben beschrieben grundsätzlich als ähnlich erfahren werden.

(Schemer-Reinhard 2012, 57)<sup>10</sup>

Die Ähnlichkeitserfahrung erstreckt sich also auch auf strukturell oder schematisch eigentlich völlig unähnliche Realisationen einer Handlung: Das Drücken einer Taste und das Springen der Figur auf dem Bildschirm wird als Ähnlichkeit aufgefasst. Mehr noch:

Erstens fallen in der Wahrnehmung des Nutzers Handlung und Aktion steuerlogisch in eins. So entsteht selbst bei der eigentlich äußerst mittelbaren

9 Schemer-Reinhard ist nicht der erste Theoretiker, der isomorphe Zusammenhänge in Steuermechanismen des Computerspiels untersucht. (Vgl. Gregersen und Grodal 2009) Seine detaillierte Analyse auf der Basis der Betrachtung von Spielsteuerungen als kybernetische Regelkreise verleiht dem Konzept aber eine überzeugende Systematik, die in anderen Arbeiten oft nur angedeutet ist.

10 Schemer-Reinhard bezieht sich in der Herleitung auf Wertheimer 1922 und Goldmeier 1937.

Bedienung eines Mauszeigers (oder eines PAC-MAN) am Bildschirm mittels einer Computermaus (oder eines Joysticks) »Zuhandenheit« [...] Zweitens fungiert die in diesem Zuge erlernte Weise des Steuerns wahrnehmungstechnisch als Muster zur Wiedererkennung ähnlicher Situationen. Auf diese Weise etablieren sich Interaktionsformen, die eine Autonomie gegenüber konkreten Steuerungszusammenhängen entwickeln und damit in unterschiedlichsten Kontexten neu eingesetzt werden können.

(Schemer-Reinhard 2012, 57f)

Isomorphien sind also gestaltmotiviert und insofern stark abstrahierbar, vor allem aber eben auch auf andere, als ähnlich empfundene Kontexte übertragbar. Genuin isomorphe Bewegungsmuster, wie sie durch moderne technische Umsetzungen von Bewegungserfassung über Sensoren (Nintendo Wii) oder Kameras (Microsoft Xbox 360 Kinect) möglich sind und vor allem in Verbindung mit VR-Technik an Bedeutung gewinnen, werden deshalb nicht unbedeutend; ihre Funktion ist nur vorwiegend die Erhöhung der Immersion durch Steigerung des sensorisch involvierten Spektrums sowie, in manchen Fällen, die körperliche Bewegung an sich (beispielsweise in Sport- und Fitness-Programmen wie Nintendo Wii Fit, 2007).<sup>11</sup> Vor allem wird aber die Bedeutsamkeit von Momenten wie der zuvor beschriebenen Szene des Kampfes von Kratos und Poseidon in GOD OF WAR unterstrichen: Es ist nicht notwendig, die Controllerbewegung mimetisch mit der virtuellen Handlung zu gestalten. Die Tatsache, dass die Entwickler das sonst im Spiel übliche Steuerschema gewissermaßen aushebeln, um die erforderliche Steuerbewegung der virtuellen Handlung anzugleichen, trägt eine Bedeutung, sie trifft eine Aussage.

Schemer-Reinhard's Ausführungen zur Isomorphie tragen weiterhin zur Beantwortung der Frage nach der Mimesis der Steuerung bei. »Echte« Isomorphie ist ein absolut mimetischer Vorgang, bei dem die empfundene Ähnlichkeit zwischen der Steuerhandlung und der Aktion auf der virtuellen Ebene auf einer tatsächlichen Ähnlichkeit der wahrgenommenen Bewegungsabläufe basiert.<sup>12</sup> Über die Gestalt und die durch sie mögliche Abstraktion der Prozesse wird das mimetische Verhältnis zwischen Steuerung und virtuellem Handeln deutlich. Nicht nur ahmt das Spiel die Aktion der Spielenden nach, indem es auf die Eingabe eines Kommandos mit einer entsprechenden Veränderung des Zustands der virtuellen Welt reagiert;

11 Eine genaue Auseinandersetzung mit dem Konzept der Immersion findet in Kapitel 6 statt.

12 Die Einschränkung auf »wahrgenommene« Bewegungsabläufe ist insofern wichtig, als die Bewegungen der Spielenden und die Bewegungen der Spielfigur nicht absolut identisch sein müssen. Tatsächlich ließe sich sicherlich für den Einzelfall darüber streiten, bis zu welchem Punkt die empfundene Ähnlichkeit auf einem real isomorphen Verhältnis beruht und ab wann sie sich von der konkreten Form löst und die Ähnlichkeit über gestaltstrukturelle Parallelen konstruiert.

in der Tat besteht eine strukturelle Ähnlichkeit zwischen der Steuerhandlung und dem Ergebnis in der Software. Dieser Zusammenhang betont weiterhin den Prozesscharakter der Mimesis, denn die Reaktionen auf denselben Reiz können sich im Spielverlauf fundamental verändern, trotzdem bleibt die Empfindung von Ähnlichkeit und damit von »Responsivität«, also die Illusion von der Unmittelbarkeit der Manipulation der virtuellen Welt durch die realweltliche Handlung der Spielenden, konstant und stabil.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM demonstriert eine ganze Reihe von verschiedenen Steuermodi, über deren Veränderung hinaus manche Steuereingaben stabil bleiben, während andere abhängig vom Modus und teilweise sogar vom Kontext sind. Die Basiskonfiguration des Spiels orientiert sich stark an den etablierten Standards und ermöglicht den Spielenden so die weitgehend mimetische Übernahme isomorpher Zusammenhänge aus anderen Spielen. Die Spielenden finden sich somit ab dem ersten Moment einigermaßen zurecht, sie können die Spielfigur grundlegend steuern. Die über die Basissteuerung hinausgehenden Funktionen werden im ersten Spielabschnitt Schritt für Schritt erläutert; dazu ist dieser erste Teil des Spiels äußerst linear gestaltet und ermöglicht kaum Abweichungen vom vorgegebenen Pfad, der gewissermaßen eine kompakte Zusammenfassung aller entscheidenden Steuerelemente beinhaltet, um die Spielenden sofort mit fast allen Mechaniken vertraut zu machen: physischer Kampf, magischer Kampf, Schlossknacken, Schleichen, Bogenschießen und so weiter. Die gesamte Spielsteuerung ist über ein Gamepad mit 16 Tasten und zwei Analogsticks möglich. Die Steuerung per Maus und Tastatur bietet zusätzliche Funktionen (beispielsweise die Schnellspeicher-Funktion auf Knopfdruck), hat dafür aber in anderer Hinsicht Nachteile. So ist es per Tastatur nicht möglich, die Fortbewegungsgeschwindigkeit der Spielfigur dynamisch zu bestimmen, weil für die Vorwärtsbewegung eine einfache Taste (»W«) zur Verfügung steht. Die Taste erlaubt nur eine digitale Kommandostruktur, also ein binäres System aus »Ja« oder »Nein«: Gehen oder Nichtgehen. Auf dem Controller ist die Fortbewegung auf den linken Analogstick gelegt, wodurch ein »graduelles Gehen« möglich wird: Je stärker der Stick nach oben gekippt wird, desto schneller bewegt sich die Spielfigur.

Ein Teil der Tasten ist statisch belegt, die Funktion, die eine Taste auslöst, ist also unabhängig vom aktuellen Geschehen in der Spielwelt. Die obere rechte Schultertaste<sup>13</sup> löst immer die gerade angewählte Spezialfähigkeit aus.<sup>14</sup> D-Pad oben

13 Die hier angegebenen Steuerelemente beziehen sich auf den Xbox-Controller; andere Konsolen können in der Belegung abweichen, im Großen und Ganzen bleibt das Steuerkonzept aber üblicherweise gleich.

14 Für die Betrachtungen hier ändert die Zuweisung von bestimmten Fähigkeiten oder Waffen nichts an der Statik der Tastenbelegung, es handelt sich um strukturell gleichbleibende Situationen. Es ließe sich auch argumentieren, dass es sich dabei um dynamische Belegungen handelt, die durch die Spielenden festgelegt werden können. Die vorliegende Arbeit betrach-

ruft das Favoritenmenü auf. Diese statischen Belegungen erzeugen immer denselben Effekt oder werden völlig außer Kraft gesetzt; sie übernehmen aber nie eine andere Rolle als die ihnen fest zugewiesene. Anders verhält es sich mit modus- und kontextsensitiven Steuerelementen. Die Spielfigur in SKYRIM kann beispielsweise in den Erkundungs- oder Kampfmodus versetzt werden, indem die Waffen gezogen oder weggesteckt werden. Im Kampfmodus löst ein Druck auf die untere rechte Schultertaste einen Angriff mit der ausgerüsteten Waffe aus, im Erkundungsmodus versetzt dieselbe Aktion die Figur erst in den Angriffsmodus. Noch deutlicher ist die Modusvariation im Bezug auf die schnelle Fortbewegung: Ein Druck auf den linken Analogstick wechselt zwischen normalem Gehen und Schleichen. Im Geh-Modus löst ein Druck der linken oberen Schultertaste die Renn-Funktion aus, die Figur bewegt sich also deutlich schneller. Schleichen und Rennen schließen sich gegenseitig aus, weshalb die Renntaste im Schleichmodus stattdessen eine Vorwärtsrolle ausführt. Die Funktionen sind sinnverwandt (schnelle Bewegung vorwärts), aber doch deutlich voneinander unterschieden.<sup>15</sup> Beide Sticks erhalten wiederum eine ganz andere Funktion, wenn der Modus nochmals geändert wird, wenn nämlich der Versuch unternommen werden soll, ein Schloss zu knacken. Das Bild nimmt dazu das Schloss in die Nahaufnahme und zeigt zwei Werkzeuge (Spanner und Dietrich), die in die richtigen Positionen gebracht werden müssen, um das Schloss zu öffnen. Der rechte Stick bewegt den Dietrich, der linke Stick den Spanner. Sobald das Schloss geöffnet ist, kehrt die Steuerung wieder zur ursprünglichen Belegung zurück.

Schließlich gibt es noch kontextabhängige Steuerelemente. Deren Funktion ändert sich je nach Situation und wird oft durch entsprechend eingeblendete Eingabeaufforderungen angezeigt. In SKYRIM ist die untere der vier Tasten auf der rechten Oberseite ausschließlich kontextuell belegt; sie hat unabhängig vom Kontext keine Funktion. Der Kontext wird bestimmt durch die Position des Bildmittelpunkts, der als Fadenkreuz markiert ist. Befindet sich in diesem Fadenkreuz eine Goldmünze, steckt die Spielfigur diese bei einem Tastendruck ein. Befindet sich eine Person im Fadenkreuz, initiiert die Spielfigur eine Konversation. Türen oder Truhen öffnen, Pflanzen ernten oder säen, Körper durchsuchen – es ist keine

---

tet solche Wahlvorgänge aber als Konfigurationen, ähnlich der Einstellung von Schwierigkeitsgrad oder Bildschirmauflösung, und nimmt dynamische Tastenbelegungen nur da an, wo die Veränderung vom Spiel und nicht von den Spielenden festgelegt wird.

- 15 Die naheliegende Zusammenfassung sinnverwandter Funktionen findet sich auch in der Belegung der Analogsticks und ihrer Tastenfunktionen: Der linke Stick bewegt die Spielfigur, ein Druck wechselt zwischen Gehen und Schleichen. Der rechte Stick bewegt die Kamera-richtung, ein Druck wechselt zwischen Ego-Perspektive und Schulter-Perspektive. Die beiden Belegungen der Sticks lösen also unterschiedliche Funktionen aus, bewegen sich aber in ähnlichen Bereichen – linker Stick für Bewegung und Bewegungsmodus, rechter Stick für Perspektive und Perspektivmodus.

Systematik hinter den Funktionen der Taste erkennbar, die über ein sehr allgemeines »Handlung vornehmen« hinausginge. Manche Kontexte werden sogar durch eine Modusveränderung zusätzlich modifiziert: Fadenkreuz auf einer Figur initiiert ein Gespräch, es sei denn, man befindet sich im Schleichmodus. Dann nämlich aktiviert man durch denselben Tastendruck einen Taschendiebstahl. Bei dieser großen Menge an Funktionen, die alle über dieselben Steuerelemente kontrolliert werden, ist es erstaunlich, wie schnell sich die Spielenden doch zurechtfinden. Das hat natürlich auch damit zu tun, dass SKYRIM sich soweit möglich an den etablierten Steuerungs-Standards orientiert. So haben die vier Oberseiten-Tasten (A, B, X, Y beim Xbox-Controller; Dreieck, Kreis, Kreuz, Viereck bei der Playstation), in den 1990ern noch die zentralen Spielelemente, heute massiv an Bedeutung verloren, wohl vor allem deshalb, weil der rechte Analogstick heute für die meisten Spiele von entscheidender Bedeutung ist. Beide Elemente, der rechte Analogstick und die diamantförmig angeordneten Aktionstasten, werden mit dem Daumen der rechten Hand gesteuert und können daher nicht gleichzeitig bedient werden. Entsprechend befinden sich die wichtigsten Funktionen heute auf den Schultertasten, während Steuerkreuz und Aktionstasten eher ergänzende Funktion haben. In SKYRIM sind die Aktionstasten mit den Funktionen Springen, Menü, Waffen ziehen und kontextsensitive Aktion belegt. Lediglich die Multifunktionstaste (A bei Xbox, Kreuz bei Playstation) könnte von einer möglichen Gleichzeitigkeit mit dem rechten Analogstick profitieren,<sup>16</sup> die übrigen Funktionen gehen keine nennenswerte Symbiose mit dem Stick ein. Die Belegung der Tasten ermöglicht eine flüssige Steuerung, die gleichzeitig benötigte Aktionen auch auf gleichzeitig bedienbare Tasten legt und sich grob an etablierten Schemata orientiert, sodass sie von den Spielenden schnell verinnerlicht und automatisiert werden kann. Das Interface Controller tritt hinter die Funktionen zurück. (Vgl. Myers 2009, 50) Über den Umweg der gestaltpsychologischen Ähnlichkeitsempfindung erfolgt die mimetische Übertragung von Aktionen ins Spiel; die virtuelle Figur tut, was die Spielenden auf dem Controller vorgeben. SKYRIM manifestiert seine Interaktivität durch Wahrnehmung der Reize an seinem sensorischen Apparat (Controller-Eingaben) und die Verknüpfung dieser Eingaben mit Aktionen und Reaktionen in der virtuellen Welt.

Die Grundform von Interaktivität im Medium beschreibt also die Fähigkeit zu und Integration von sensorischem Feedback seitens des Mediums. Es gibt aber noch eine zweite Form der Interaktivität, die von dieser Grundanforderung zu trennen ist: die Interaktivität der Erzählung. Federlein fasst diese Unterscheidung wie folgt zusammen:

---

16 Bei Steuerung mit Maus und Tastatur ist die Gleichzeitigkeit von Klick und Bewegung möglich.

Interaktiv bedeutet also nicht nur, dass die RezipientInnen tätig werden müssen, damit sie die Geschichte überhaupt erst rezipieren können, sondern, dass sie ihre Inhalte selber verändern können und die Geschichte wiederum autonom auf diese Veränderungen reagiert.

(Federlein 2018, 4)

Das Auffinden einer Interaktivität bedeutet also nicht zwingend auch das Auffinden einer interaktiven Erzählung. Unterschieden werden dadurch Computerspiele, deren Erzählung durch die Eingaben der Spielenden modifiziert wird, von solchen, deren Erzählung unabhängig von Spielereingaben abläuft. Das Computerspiel stellt damit zwei Arten von Freiheit nebeneinander, die sich gegenseitig bedingen, aber doch getrennt voneinander konfiguriert werden.

### 3.2 Regeln oder Freiheit

Das Konzept der Interaktivität ist eng verknüpft mit der Frage nach der Freiheit der Spielenden, weil jede Interaktivität immer eine Wahlmöglichkeit für die Spielenden beinhalten muss. »Every interactive application must give its user a reasonable amount of choice. No choice, no interactivity. This is not a rule of thumb, it is an absolute, uncompromising principle.« (Crawford 2002, 191; vgl. auch Ryan 2006, 99) Aufgrund der Hybridität des Mediums Computerspiel muss auch bei der Freiheit grundsätzlich zwischen den Sphären und damit zwischen spielerischer Freiheit und erzählerischer Freiheit unterschieden werden. In beiden Fällen tritt die Aktivität der Spielenden hervor, einmal in Bezug auf die Spielmechaniken und das andere Mal in Bezug auf den Verlauf der Erzählung.

Der Gedanke der spielerischen Freiheit hat in der Spieltheorie eine lange Tradition und findet sich besonders berühmt bei Caillois in den Begriffen *ludus* und *paidia* ausgedrückt (1960, 63; vgl. auch Denk 2011), ist aber auch schon zuvor beispielsweise bei Scheuerl angedeutet (1973, 195). Vereinfacht findet sich diese Dichotomie in der Ludologie als *game* und *play*. (Vgl. Frasca 2003a, 229f, und Schwingeler 2014, 43f)<sup>17</sup> Der wesentliche Unterschied zwischen diesen beiden Formen von Spielen ist die Reglementierung des Spielverlaufs: »I have suggested that the difference between *paidia* and *ludus* is that the latter incorporates rules that define a winner and a loser, whereas the former does not.« (Frasca 2003a, 230) *Ludus* oder *game* beschreibt also Spiele, die einem Regelwerk folgen, das unweigerlich auf die Trennung von Erfolg und Misserfolg hinausläuft; bei mehreren Spielenden also auf die

17 Vgl. auch die Kritik von Backe (2008, 266): »Die von Frasca als *paidia* angeführten Spiele werden von Caillois explizit als *ludus* gekennzeichnet.«

Definition von Gewinnern und Verlierern. *Ludus* ist zielorientiert. Stereotype Beispielspiele für diese Form von Spiel sind die meisten klassischen Brettspiele von Schach über MENSCH ÄRGERE DICH NICHT (Schmidt 1910) bis MONOPOLY (Magie und Darrow 1935). *Paidia* oder *play* dagegen sind frei verlaufende Spiele ohne vorher festgelegte Zielmarke, deren Verlauf unter Umständen sogar dynamisch die Regeln verändern kann. Diese Art von Spiel ist oft bei Kindern zu beobachten, die eine fiktionale Welt zunächst in Minimalbedingungen definieren (zum Beispiel »Vater, Mutter, Kind«), ohne dass es ein konkretes Ziel des Spiels gibt oder auch nur ein definiertes Ende. Im Spielverlauf können Elemente hinzukommen oder wieder abgestoßen werden, es können Regeln entstehen oder das gesamte Spiel kann sich langsam in etwas ganz anderes verwandeln. Das Regelwerk ist vergleichsweise frei und oft nur implizit, beziehungsweise es wird erst bei vermeintlichen Regelverstößen explizit diskutiert.

Zielgerichtetes Spiel und Freiformelemente treten im Computerspiel selten isoliert auf. Vielmehr definieren sich bestimmte Abschnitte von Spielen üblicherweise stärker über die zielgerichteten Elemente und andere Abschnitte bieten Raum zur mehr oder weniger freien Entfaltung. SKYRIM ist ein Paradebeispiel für die Verschränkung von *play*- und *game*-Elementen in konstantem Wechsel und gegenseitiger Beeinflussung. So bietet die Charaktererstellung zu Beginn des Spiels eine große Menge an Freiheit. Die Spielenden können entscheiden, ob sie die virtuelle Welt als Mensch, Elf, Ork oder Echsenwesen erleben möchten. Sie haben freie Auswahl und können das biologische Geschlecht des Avatars ebenso festlegen wie die Form der Nase, die Breite des Kiefers, Augen- und Haarfarbe oder das Vorhandensein von Narben. Während die Spielenden aber relativ frei in ihren gestalterischen Entscheidungen sind,<sup>18</sup> haben sie doch auch Einfluss auf die spielmechanische Seite. Jede Rasse hat besondere Fähigkeiten, die in bestimmten Situationen von Vorteil sein können: Kaiserliche finden mehr Gold und können Gegner beschwichtigen, Nord sind kälteresistent, Argonier können unter Wasser atmen. Keine dieser Fähigkeiten stellt eine allgemeine Überlegenheit einer Rasse gegenüber den anderen dar, sondern eher Eigenheiten, die die Spielenden zu ihrem Vorteil nutzen oder auch vollständig ignorieren können.<sup>19</sup> *Ludus* und *paidia*

18 Natürlich sind die Spielenden letztlich durch die Menge an Optionen limitiert. Das gilt generell für jede Freiheit im Computerspiel: »There is a lot to do in SKYRIM, but all video games are programmed in advance by a team of developers. Philosophically speaking, this calls into question just how much choice gamers have in these environments since they are interacting within a space that allows and prohibits certain actions.« (Kretzschmar 2019, 33f)

19 Eine solche Mechanik ermöglicht natürlich in besonderer Weise eine Diskussion des Themenkomplexes des Rassismus, vor dem THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM auch nicht zurückschreckt. Nichtmenschliche Figuren finden sich im Spielverlauf mitunter mit Anfeindungen oder Diskriminierung konfrontiert, auch innerhalb der Menschenrassen gibt es rassistische Unterscheidungen. Spielmechanisch wird aber keine Rasse als einer anderen unterlegen

wechseln sich ununterbrochen ab und bedingen sich gegenseitig. Kämpfen die Spielenden gegen eine Übermacht an Gegnern, ist dieser Kampf weitgehend von Regeln geprägt: Befindet sich ein Gegner im Weg eines Angriffs, wird er getroffen und nimmt Schaden in Abhängigkeit von der Stärke der Spielfigur, der verwendeten Waffe und der Rüstung des Gegners. Gleiches gilt umgekehrt: Befindet sich der Charakter im Weg eines gegnerischen Angriffs, wird er getroffen und nimmt Schaden entsprechend der Stärke und Waffe des Gegners und des eigenen Rüstungswerts. Diese Kampfberechnungen finden sich ästhetisch verpackt in den Animationen und den Lebensanzeigen der Spielfiguren, bleiben aber trotzdem rein *ludus* und ließen sich beispielsweise auch auswürfeln. *Paidia* kommt ins Spiel, wenn die Spielenden ihre Quest Quest sein lassen und stattdessen der freien Erkundung der Spielwelt nachgehen, eventuell virtuelle Tiere jagen oder wilde Heilpflanzen ernten, ohne einem konkreten Missionsziel zu folgen.

Tatsächlich ist die Frage, ob SKYRIM prinzipiell eher von *ludus* oder von *paidia* geprägt ist, durchaus streitbar. Einerseits ist das Spiel ganz entscheidend in Quests strukturiert, die eindeutig *ludus* zuzuordnen sind. Andererseits öffnet die gewaltige Spielwelt sich nach dem linearen Einführungskapitel zur freien Erkundung: Die Spielenden können sich grenzenlos in Himmelsrand bewegen und uneingeschränkt entscheiden, ob sie einer Quest folgen oder einfach die Welt erkunden wollen. Es ist innerhalb der Mechaniken des Spiels ohne Schwierigkeiten möglich, die hochtrabenden Erzählungen von Helden, Auserwählten und großen Kriegern unbeachtet zu lassen und stattdessen einem einfachen virtuellen Leben als Jäger nachzugehen, jeden Tag in den Wäldern Hirsche und Hasen zu jagen, sie auf den Märkten zu verkaufen und von den so erworbenen Goldstücken ein Zimmer in einer Unterkunft, eine Mahlzeit und eine Flasche Met zu kaufen. Obwohl also sicherlich der bei weitem größte Reiz von SKYRIM in den Quests liegt, die Spielende zu Bürgerkriegshelden, Vampirjägern und Drachentötern machen, erlaubt das Spiel auch eine ganz andere Herangehensweise. Es ist daher schwer zu sagen, ob die Elemente des *ludus* auf einer Basis von *paidia* aufgebaut sind oder umgekehrt; deutlich wird aber, dass beide Seiten erst in ihrer Kombination die Faszination des Phänomens SKYRIM ausmachen.

Eine weitere Besonderheit bietet SKYRIM in der gegenseitigen Beeinflussung von Regelwerk und Entscheidungsfreiheit. Die Anlage als Rollenspiel, bei dem der eingangs erstellte Charakter im Spielverlauf immer stärker wird und seine Fähigkeiten in Abhängigkeit von der Spielweise steigert, erhebt die Modifikation der Re-

---

konfiguriert, sodass bei allen Unterschieden eine grundsätzliche Gleichheit aller Rassen impliziert wird. Die Einbettung dieser Aussage in eine ganze Reihe performativer Akte statt *expressis verbis* in einen Dialog der Figuren macht sie eindringlicher und stellt einen der cleversten Aspekte in der Gestaltung des Spiels dar. (Vgl. auch Cooper 2016 sowie die einsichtsvolle Analyse der Rassenbeziehungen in SKYRIM bei Simpson 2015)



geln zum Spielprinzip: Wenn das Regelwerk vorgibt, dass ein bestimmter Gegner durch die Spielfigur nicht bezwungen werden kann, weil ihre Kraft nicht ausreicht, gibt es Möglichkeiten zur Umgehung dieser Regel durch Verstärkung der Körperkraft, Erlangen magischen Wissens oder sogar völliges Vermeiden der Konfrontation und Lösung der Quest auf einem anderen Weg. Diese Spielmöglichkeiten sind aber natürlich vorhergesehen und vorgesehen, sie sind ihrerseits also wiederum Teil des *ludus* und ja auch selbst beschränkt von den Regelwerken für die jeweiligen Lösungswege. Beim Folgen einer Quest ist das *ludus*-Element sicherlich dominant, gibt es doch ein definiertes Ziel des Spiels, einen Zustand, dessen Erreichen das erfolgreiche Absolvieren des Spielabschnitts markiert. Dieser Zustand ist aber üblicherweise so gefasst, dass es verschiedene Möglichkeiten gibt, ihn zu erreichen, vor allem verschiedene Möglichkeiten der Charaktergestaltung. Bogen-schütze oder Schwertkämpfer, Zauberer oder heimlicher Attentäter, die konkrete Ausformung der eigenen Lösungsansätze bietet den Spielenden ausreichend Entscheidungsspielraum, dass ein Gefühl von Freiheit entsteht. Man könnte auch sagen: *ludus* ist eine Mimesis nach außen, eine Nachahmung und Wiedergabe von Strukturen, die von einem Äußereren vorgegeben werden; *paidia* ist eine Mimesis nach innen, eine Darstellung von Strukturen, die aus dem Inneren der Spielenden dringen.

In der Tat ist diese Dynamik aus Regulierung und Freiheit durchaus ein Vorgang, der sich mimetisch aus der realweltlichen Erfahrung in das Spiel überträgt. Es gibt Lebensmomente, die das eigene Handeln in vorgegebenen Bahnen lenken und nicht viel Raum für Abweichung zulassen: die Schule im frühen Leben, später dann geregelte Arbeitszeiten, ein gleichmäßiger Tagesablauf, die Art und Weise, wie bestimmte Tätigkeiten vom Waschen bis zum Kochen derselben Routine oder eben Gesetzmäßigkeit folgen. Andererseits kommen aber auch die freien Elemente hinzu: die Abendplanung, die Wahl des Berufs oder der Lebenspartner, die Wahl einer Mahlzeit oder eines Urlaubsziels erlauben Freiheit, obwohl sie letztlich alle einem konkreten Ziel dienen (dem Broterwerb, der Familiengründung, der Ernährung, der Erholung). Ein Spielprinzip, das sich nicht zwischen *game* und *play* entscheidet, ist damit strukturell mimetisch stärker mit der Lebensrealität der meisten Spielenden verknüpft als ein Spiel, das sich beispielsweise vollständig dem *ludus* verschreibt. Dafür sind die von Regeln vollständig bestimmten Spiele in sich mimetischer im Sinne sich wiederholender Elemente. Die Strenge der Regeln erlaubt weniger Variation möglicher Züge und beschränkt damit auch die Gesamtzahl möglicher Spielabläufe. Zwei Partien Schach gleichen sich mit größerer Wahrscheinlichkeit als zwei Durchläufe durch eine Quest in SKYRIM. Entscheidungsfreiheit ist als Element des Schachspiels fast vernachlässigbar, wichtiger ist die mathematische Berechnung von Zügen. Es gibt eine vergleichsweise kleine Anzahl von Möglichkeiten, sodass sich Schachspiele leichter vorhersehen lassen. Vorher-

sehbarkeit ist wiederum eine Eigenschaft, die als mechanisch und nicht »lebendig« wahrgenommen wird.

Die Welt von SKYRIM ist natürlich auch in ihren Möglichkeiten beschränkt. Auch hier lassen sich Vorgehensweisen vorhersagen, und es gibt nur eine endliche Anzahl von möglichen Lösungen. (Vgl. Schönhagen 2002 und Neuberger 2007) Allerdings liegt die Endlichkeit der Möglichkeiten in einem Spiel wie SKYRIM in einem Zahlenbereich, der für Menschen nicht mehr ohne Weiteres erfassbar ist, weil so viele Variablen zu berechnen sind. Dadurch entsteht ein Gefühl von Freiheit bei den Spielenden, für das es unerheblich ist, ob es sich letztlich doch wieder um Züge auf einem quasi-unendlich komplexen Spielbrett handelt.

Die Endlichkeit der vorgetäuschten Unendlichkeit lässt sich gut an der Verwaltung von virtuellen Gegenständen in Himmelsrand aufzeigen. Nahezu jeder Gegenstand in dieser virtuellen Welt kann genommen, eingesteckt oder bewegt werden. Gegenstände im Besitz der Spielfigur sind ebenso eingeschränkt in ihren Interaktionsmöglichkeiten: Benutzen, Verkaufen, Ablegen. Manche Gegenstände erscheinen als Nahrung und können zusätzlich verzehrt werden; andere Gegenstände erscheinen als Waffen und können entsprechend eingesetzt werden. Die Anzahl der Interaktionsmöglichkeiten mit jedem einzelnen Gegenstand ist dennoch eingeschränkt. So treffen zwei Dimensionen der Interaktivität einer Spielwelt in SKYRIM auf eine bestimmte Weise zusammen: die Menge der interaktiven Elemente und die Anzahl der möglichen Interaktionen pro Element. Schon Steuer beschreibt das Spektrum (»range«) der Interaktionsmöglichkeiten als wichtigen Faktor der Interaktivität. (1992, 85) Lombard und Ditton beschreiben fünf Jahre später unter anderem die Anzahl veränderbarer Charakteristika und den Umfang ihrer Veränderbarkeit als entscheidende Variablen. (2006) In SKYRIM ist die Anzahl der möglichen Interaktionen äußerst eingeschränkt, wie eben gesehen. Auch eine Zweckentfremdung ist kaum möglich, ein Kerzenständer kann beispielsweise nicht als Waffe, ein Trollschädel nicht als Helm verwendet werden.<sup>20</sup> Das Spiel erzeugt trotzdem die Illusion von Unendlichkeit, unter anderem durch die Menge interaktiver Objekte. Wenn die Spielenden in eine Burg mit reich gedeckter Tafel kommen, lässt sich jedes der behutsam platzierten Objekte nehmen, stehlen oder auf den Boden werfen. Die Zutaten und Utensilien in den Regalen der Kaufleute sind nicht nur unbewegliche Grafikelemente, sondern tatsächlich in den Regalen liegende interaktive Objekte, die gestohlen werden können. Neben nützlichen Gegenständen

---

20 Es besteht die Möglichkeit, über den Zauberspruch der Telekinese jegliche beweglichen Gegenstände als Waffen zu verwenden. Allerdings unterscheidet das Spiel dann nicht zwischen Schwertern und Bastkörben; ein Gegenstand, der per Telekinese auf einen Gegner geschleudert wird, verursacht immer denselben Schaden unabhängig von seiner Beschaffenheit. Insofern ist der Schaden keine Eigenschaft des Gegenstands, sondern eine Eigenschaft des Zaubers und kann nicht losgelöst davon betrachtet werden.

finden sich so eben auch Körbe, Töpfe, Besteck, Tücher und sonstige Objekte, die keinen Zweck in den Spielmechaniken von SKYRIM erfüllen.<sup>21</sup> Sie erzeugen aber ein Gefühl von Lebendigkeit in der Welt, weil sie sich mimetisch zur Lebenswelt verhalten, in der ebenfalls viele triviale und für die eigenen Pläne wertlose Gegenstände die Umgebung mitgestalten. Vergleicht man die Situation mit HITMAN, wird der Unterschied noch bedeutend klarer: Die Spielwelten von HITMAN sind viel stärker am *ludus* des Rätselspiels orientiert, daher sind nur vergleichsweise wenige Gegenstände als Objekte greifbar; die meisten sichtbaren Objekte haben rein dekorativen Charakter. Dafür hat aber jeder Gegenstand in HITMAN eine (oder mehrere) genau definierte Funktion für eine (oder mehrere) mögliche Lösung des Rätsels. Die Welt erscheint viel weniger lebendig, sie erlaubt deutlich weniger freies, nicht zielgerichtetes Spiel; ein solcher Umgang mit HITMAN ist im puzzlebasierten Spielprinzip aber auch nicht vorgesehen. Selbst die Erkundungsmomente in HITMAN dienen grundsätzlich der Identifikation von alternativen Lösungsmethoden, während die Erkundung von Himmelsrand den Charakter eines virtuellen Spaziergangs annehmen kann, bei dem die Spielenden beispielsweise den Blick von einem Berg über die mitunter opulent inszenierte Spielwelt genießen. Auch bietet SKYRIM schließlich doch reichhaltigere Möglichkeiten der Zweckentfremdung von Gegenständen. Beispielsweise kann ein Korb oder Topf auf Basis der Spielphysik genommen und einem Händler über den Kopf gestülpt werden, um dessen Sichtfeld zu blockieren. Anschließend können die Spielenden sich nach Belieben an den ausliegenden Waren bedienen – was der Händler nicht sieht, bringt er auch nicht zur Anzeige bei den Wachen.

Die Frage nach der Freiheit im Spiel erschöpft sich aber nicht in der Kategorisierung der spielerischen Elemente, sondern verlangt auch eine Betrachtung der erzählerischen Komponente. Denn so, wie die spielerischen Komponenten fest oder nur vage vorstrukturiert sein können, so erlaubt auch die erzählerische Ebene einen großen Spielraum von linearer Erzählung bis zum emergenten Storytelling. Ein Überblick über den Markt erzählender Computerspiele führt aber schnell zu

---

21 Kuo et al. problematisieren den Umfang interaktiver Möglichkeiten mit nicht spielrelevanten Objekten: »Modern RPGs such as DRAGON AGE and SKYRIM, for example, give players an unprecedented amount of freedom in interacting with the virtual objects, non-player characters, and environments that populate their respective worlds. Although this enhanced degree of interactivity better simulates certain aspects of reality (i.e., the ability to freely interact with surrounding objects), this feature inadvertently violates the metaphysical »laws« that players have come to expect over generations of RPGs. [...] In the first console RPGs, for example, interactivity generally implied utility – the very fact that an object could be picked up or examined signified its usefulness at some later point in the game. This expectation may not be realistic (i.e., interactivity does not imply utility in the real world), but it nonetheless creates an internal logic that players rely upon to navigate the virtual world.« (2017, 116)

der Erkenntnis, dass die meisten Erzählungen in diesem Medium zu einer eigentlich uncharakteristischen Linearität neigen, wenngleich eine Tendenz zu offeneren Erzählungsverläufen zu erkennen ist.<sup>22</sup>

Die erzählerische Dimension hat in SKYRIM sicherlich nachgeordneten Charakter. Die auftretenden Figuren und die Handlungsstränge lassen Tiefe vermissen und könnten in einem anderen Medium kaum überzeugen; in SKYRIM werden die Schwächen in der Erzählung durch die Stärken von Spielwelt und Spielmechaniken sowie die Menge von Nebenaufgaben und die daraus resultierende personalisierte Spielerfahrung aufgewogen. (Vgl. Kretzschmar 2019, 34)<sup>23</sup> Trotz dieser Kritik ist SKYRIM ein guter Startpunkt für die Betrachtung von narrativer Freiheit im Computerspiel, weil sich die Erzählungen durch eben die Mischung aus Linearität und Interaktivität auszeichnen, die für das moderne Computerspiel, wenngleich in unterschiedlichen Ausprägungen, symptomatisch ist. Zunächst kann man bei SKYRIM nicht von einer Erzählung sprechen, sondern muss mehrere Erzählungen annehmen, weil so viele optionale Quests mehr oder weniger gleichberechtigt nebeneinander stehen. Diese Erzählungen laufen aber grundsätzlich sehr linear ab: Eine Figur der Spielwelt erzählt dem Charakter der Spielenden von einem Konflikt; der Charakter löst den Konflikt; eine Belohnung wird ausgegeben. Natürlich steigert SKYRIM die Komplexität dieser Abläufe und variiert die Motivationen und die Aufgaben, die zur Konfliktbewältigung im Detail zu lösen sind; prinzipiell bleibt dieser Erzählungsverlauf aber erhalten. Es gibt allerdings Erzählungen, die eine interaktive Mitbestimmung ihrer Komponenten zulassen. Vielleicht das prominenteste Beispiel ist die Bürgerkriegs-Quest: In Himmelsrand tobt ein Bürgerkrieg zwischen den Nord-Rebellen, die in diesem Land geboren sind und nach Unabhängigkeit streben, und dem Kaiserreich, das dem Land die eigenen Gesetze und religiösen Vorgaben auferlegen will, um Ordnung herzustellen. Dabei spiegeln sich auf beiden Seiten positive wie negative Aspekte – das Streben nach Unabhängigkeit und religiöser Freiheit der Nord vermischt sich mit einem latenten Rassismus, der alle »Fremden« als Feinde betrachtet; die ordnende Hand des Kaisers verspricht ein weltoffeneres Himmelsrand, allerdings nur bei Aufgabe der Autonomie und der religiösen Freiheit. Die Darstellung in SKYRIM bleibt dabei ausgewogen, weil sie nicht von einer übergeordneten Erzählinstanz gewertet wird, sondern einzig von den Figuren, die den Spielenden ihre jeweils eigenen Ansichten mitteilen. (Vgl. Cooper 2016, 111) Es bleibt daher den Spielenden überlassen, ob sie sich den nordischen Freiheitskämpfern oder den kaiserlichen Schutzmächten anschließen. Wer die Quest abschließen will, muss sich für eine der beiden Seiten entscheiden und

22 Zur Entwicklung der erzählerischen Entscheidungsfreiheit im Computerspiel vgl. Unterhuber und Schellong 2016.

23 Die große Menge an Optionen zur Gestaltung der Spielerfahrung interpretieren Puente und Tosca (2013) als Möglichkeit zur kreativen Mitwirkung.

schließlich auch gegen die andere Seite Krieg führen. Belagerungen strategisch entscheidender Städte und Scharmützel an allen Ecken und Enden der Spielkarte zwingen die Spielenden, sich einer Fraktion anzuschließen.<sup>24</sup> Da das Spiel eine Niederlage der Spielenden nicht als erzählerischen Inhalt akzeptiert, sondern nach einem *game over* das Spiel am letzten Speicherpunkt fortsetzt, bis die Quest erfolgreich abgeschlossen wurde, entscheiden die Spielenden mit der Wahl einer Seite auch über den Ausgang des Bürgerkriegs. Schließen sie sich beispielsweise den Kaiserlichen an, stürmen sie am Schluss die Stadt Windhelm, die das Herzstück der nordischen Rebellion markiert, und töten den Rebellenanführer Ulfric Sturm-mantel entweder selbst oder lassen ihn töten. Mit diesem Ausgang ändert sich, zumindest zu einem gewissen Grad, Himmelsrand für den weiteren Spielverlauf. Städte, die zuvor von Rebellen regiert wurden, haben jetzt andere, kaisertreue Anführer. Die Stadtwachen werden gegebenenfalls durch kaiserliche Soldaten ersetzt. Funktional bleibt SKYRIM dasselbe Spiel, es ändert sich spielerisch nichts. Erzählerisch aber führt die Entscheidung der Spielenden tatsächlich zu einer Veränderung der Spielwelt. Viel deutlicher kann man die Spaltung des Mediums kaum aufzeigen: Eine erzählerisch tiefgreifende Veränderung hat keinerlei Auswirkungen auf die spielerische Dimension.<sup>25</sup> Cooper sieht darin die Möglichkeit für die Spielenden, sich rein ideologisch zu entscheiden:

While the game places a great deal of contextual importance on the civil war, allowing the player to make an ideological decision about which side they will support, the game mechanics are primarily limited to changing the Jarls of certain cities, depending on which side the player and the NPC supported. Thus, the decision on which side to support has little impact on the game world beyond changing the colour of banners, and allows the player to choose based entirely on how much they agree with the ethos of either party.

(Cooper 2016, 74)

Auch andere Teile des Spiels lassen sich aus unterschiedlichen Perspektiven erleben. Noch deutlicher als im Bürgerkrieg ist der Unterschied bei der Questreihe der »Dämmerwacht«. Dieser Erzählstrang führt Vampire gegen Vampirjäger und bietet den Spielenden die Option, sich einer der beiden Seiten anzuschließen und gegen die andere zu kämpfen. Die Schauplätze und die grundlegende Handlung bleiben unabhängig von der Entscheidung weitgehend gleich, die Perspektive ändert sich aber. Die Dämmerwacht führt einen Angriff auf Schloss Volkihar, wo sich

24 Abgesehen von der Alternative, diese Questreihe nicht zu verfolgen, natürlich. Außerdem gibt es mehrfach die Möglichkeit, die Seiten zu wechseln.

25 In anderen Spielen, beispielsweise DISHONORED (Arkane Studios 2012), haben die Entscheidungen und Vorgehensweisen durchaus auch spielerischen Einfluss. (Vgl. Baumgartner 2016, 268ff)

die Vampire verschanzen, nur dann, wenn die Spielenden auf ihrer Seite stehen. Umgekehrt führen die Vampire einen Schlag gegen Burg Dämmerwacht nur dann, wenn sie die Spielenden in ihren Reihen haben. Allerdings hat diese Entscheidung keine spürbare Nachwirkung auf die Spielwelt.

Nach der Systematisierung von Federlein, die sich ganz wesentlich auf die Erkenntnisse von Lebowitz und Klug sowie Crawford stützt, handelt es sich bei der Erzählform in SKYRIM um *conditional multiple endings*.<sup>26</sup> Die Handlung hat also mehrere mögliche Ausgänge, deren Realisierung von den Aktionen der Spielenden abhängt. Es ließe sich argumentieren, dass es sich eigentlich strukturell bei SKYRIM um *choice endings* handelt, also um eine Auswahl aus verschiedenen Abschlüssen. Federlein legt nicht fest, ob sich die Spielenden bei ihrer Wahl über deren Auswirkungen bewusst sein müssen; davon ausgehend, dass die Spielenden wissen, dass ihre Unterstützung der Nord-Rebellen quasi unweigerlich zum Sieg der Nord und entsprechend zu einer zugehörigen Veränderung von Himmelsrand führt, wäre die Entscheidung für die Nord also ein *choice ending*, ein ausgesuchtes Ende der Erzählung. Federlein impliziert, dass die Entscheidung bewusst und im Normalfall unmittelbar vor Eintreten ihrer Wirkung getroffen wird. Im Bürgerkrieg von SKYRIM fällt die Entscheidung allerdings zu Beginn einer sich über Stunden erstreckenden Reihe von Quests, sofern Seitenwechsel nicht betrachtet werden.

Andere Spiele nutzen die interaktiven Erzählmöglichkeiten des Mediums in ganz anderer Weise. Federlein beschreibt die *joint endings* (2018, 70ff), die sich gewissermaßen modular aus mehreren Abschnitten zusammensetzen. Ein Beispiel dafür ist HEAVY RAIN, das zuvor bereits besprochen wurde. Die vier Spielfiguren der Handlung bekommen jeweils ein eigenes Ende (mit gelegentlichen Überschneidungen), abhängig von ihren jeweiligen individuellen Handlungsverläufen. Damit setzt sich die Schlusssequenz aus vier Modulen zusammen, die jeweils die Geschichte eines Protagonisten zu Ende erzählen. Diese einzelnen Module sind wiederum *conditional multiple endings*, hängen also von verschiedenen Faktoren im Spielverlauf ab – unter anderem auch von den Schicksalen der anderen Spielfiguren. Die Zusammensetzung der Module ist komplex, wodurch die Wahrscheinlichkeit steigt, dass zwei Spielende unterschiedliche Enden der Erzählung erleben. Die Geschichte erhält dadurch einen besonders organischen und eben interaktiven Charakter, die Erzählung reagiert auf die Spielenden.<sup>27</sup>

26 Vgl. Federlein 2018 sowie Crawford 2005 und Lebowitz und Klug 2011.

27 Zugleich wurde und wird das Spiel oft dafür kritisiert, dass es fast unmöglich für die Spielenden ist, wirklich alle möglichen Enden des Spiels zu erleben. Da sich manche Einflüsse auf das Ende bereits vergleichsweise früh im Spiel etablieren, ist für ein anderes Ende ein komplett neuer Spieldurchgang nötig. Mit einem Spiel, dessen Reiz vorrangig in der Erzählung und nicht in unterhaltsamen Spielmechaniken liegt, setzen sich die wenigsten Spielenden mehrfach auseinander. (Vgl. beispielhaft die Rezension von Roper 2012)

In seiner Anlage und auch seiner technischen Umsetzung noch aufwendiger als die mehrfachen Enden ist das *branching*, die Verzweigung von Handlungssträngen. (Vgl. Federlein 2018, 84ff) Dabei unterscheidet sich nicht mehr nur das Ende der Handlung, sondern schon der Verlauf der Handlung ist unterschiedlich. Crawford unterscheidet zwei Formen der Verzweigung: *branching tree* und *foldback scheme*. (2005, 124ff) *Branching tree* Handlungsverläufe können eine beliebige Komplexität mit entsprechender Verästelung (und exponentiell wachsendem Aufwand in der Entwicklung) erreichen. Hier bildet jede Entscheidung einen anderen Handlungsweg, der nicht mehr zu den übrigen Zweigen zurückführt. Den außergewöhnlichen Aufwand bei der Erstellung eines solchen Handlungsgeflechts erkennt Crawford an und beschreibt die Verzweigungen bei einfachen Entscheidungen zwischen zwei Möglichkeiten je Instanz:

Thus, the first level of choice has exactly two states; the second level has four states, the third has eight, the fourth 16, and so on. Next, say that a productive designer should be able to create a thousand such states – that seems like plenty of work. If you walk through the doubling process, you get to a thousand after just 10 steps. From the designer's point of view, these 10 steps represent a heavy workload. From the player's point of view, however, all this work yields a story that's just 10 steps long.

(Crawford 2005, 124)<sup>28</sup>

Das zweite Muster, das *foldback scheme*, ist deutlich weniger aufwendig. Es kommen die durch eine Entscheidung entstandenen Handlungsalternativen immer wieder auf die Haupthandlung zurück, als würde die Handlung einem Hindernis ausweichen. Die Spielenden können linksherum oder rechtsherum um das Hindernis herumzählen, aber sie kommen nach dem Hindernis wieder auf demselben Weg an. Von dort aus können neue Entscheidungen getroffen werden, die sich wieder kurzzeitig verzweigen und dann zurückkehren. Inwiefern die Entscheidung für den einen oder anderen Weg langfristige Auswirkungen auf den weiteren Handlungsverlauf hat, ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

Lebowitz und Klug (2011, 121f) beschreiben noch zwei weitere Erzähltypen: *open-ended stories* geben keine genaue Erzählstruktur vor, sondern stellen eher Erzählangebote, die von den Spielenden angenommen oder ignoriert werden können. Die Autoren erkennen diese Form der Erzählung in den offenen Spielwelten wie eben SKYRIM. Das Konzept überzeugt allerdings nicht als Erzählstruktur, weil es bestenfalls zur Beschreibung der Anlage im Spiel nützt, nicht aber zur Beschreibung

28 Möglich gemacht werden könnte diese Form des Erzählens durch algorithmisches Erzählen, also computergenerierte Handlungsstränge. Einen entsprechenden Algorithmus stellen Merabti et al. vor. (2008) Das Problem solcher Erzählungen, zumindest bislang, ist ihr eben generischer Charakter, der emotionale Tiefe vermissen lässt. (Vgl. Wolf 2017b)



der Erzählung im Spiel; daher wurde SKYRIM auch nicht diesem Schema zugeordnet. Schließlich betrachten Lebowitz und Klug noch die *fully player-driven stories*, also Geschichten, die nicht vom Spiel, sondern von den Spielenden im Spielverlauf »geschrieben« werden. Es ist fraglich, ob derartige ad-hoc-Produktionen wirklich fruchtbar als Erzählungen betrachtet werden können, oder ob nicht Methoden und Techniken der Performancekunst oder auch sozialwissenschaftliche Perspektiven sinnfälliger sind.<sup>29</sup> Erweitern ließe sich dieses Schema um ein den *fully player-driven stories* ähnliches Modell, das *emergent storytelling*. Dabei werden keine Handlungsvorgaben gemacht, sondern lediglich Bausteine platziert, aus denen sich nach den Regeln des Spiels und durch die Interaktion mit den Spielenden eine Erzählung ergibt. (Vgl. Juul 2002, 324; Aylett et al. 2005; Bevensee und Schoenau-Fog 2013; Dobersberger 2013, 27) Die Nähe zu den *fully player-driven stories* zeigt sich besonders deutlich bei Mateas und Stern:

Rather than viewing narratives as highly structured experiences created by an author for consumption by an audience, emergent narrative is concerned with providing a rich framework within which individual players can construct their own narratives, or groups of players can engage in the shared social construction of narratives.

(Mateas und Stern 2006, 644)

Die einfachste Form der Erzählung ist bislang noch ausgespart worden: das traditionelle Plot-Modell, das Federlein als *interactive traditional storytelling* führt und von Crawford als »constipated storytelling« bezeichnet wird. (2005, 130) Diese Form der Erzählung ist weit verbreitet und verschränkt die erzählerische und die Handlungsebene nur sehr oberflächlich miteinander. Die Erzählung selbst besitzt keine Interaktivität, sondern spielt sich zwischen den interaktiven Momenten ab. Crawford beschreibt diese Erzählstruktur wenig begeistert:

This little jewel offers a story in fragments, with each succeeding fragment earned by successfully completing a game segment. It's rather like watching a movie on DVD, except this DVD requires you to jump through hoops before it shows you the next portion of the story.

(Crawford 2005, 130)

Crawfords Beschreibung mag unterhaltsam sein, ist aber insofern unpräzise, als sie den spielerischen Segmenten völlige Irrelevanz für die Erzählung unterstellt. Mit anderen Worten: Man könnte die Spielsegmente aus einer Videoaufzeichnung einfach herauschneiden und bekäme so einen vollständigen Film. Das ist so nur

29 Selbst das Performance-basierte MDA-Modell von Fernandez-Vara (2009) hilft hier nicht weiter, weil es erzählerischen Elementen keinen Platz einräumt.



selten der Fall; wichtige Handlungselemente werden fast immer auch in den Spielsequenzen durch kurze Dialoge oder sogar Handlungen etabliert. Grundsätzlich ist der wohl intendierten Kritik Crawfords, dass es sich eben nicht um interaktive Erzählungen handle, sondern um traditionelle Erzählungen in einem interaktiven Medium, aber durchaus zuzustimmen. *Interactive traditional storytelling* orientiert sich so eng an klassischen Erzählmedien, dass das besondere Potential des Computerspiels dabei nicht realisiert werden kann. Stattdessen hält es an einer Erzählform fest, die diesem neuen Medium schlicht nicht mehr angemessen ist.

### 3.3 Das Computerspiel als technisches Artefakt

Moderne Computerspiele sind komplex in jeder Hinsicht, sodass es nicht überrascht, dass immer wieder Fehler im Code oder seiner Interpretation durch den Computer auftreten. Manche Entwickler stehen in dem Ruf, besonders fehleranfällige Spiele auf den Markt zu bringen.<sup>30</sup> Bethesda gehört zu diesen Entwicklern, und *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* gilt als Paradebeispiel in diesem Zusammenhang. So hat die Redaktion von GAMESTAR die Wiederveröffentlichung von SKYRIM als SPECIAL EDITION im zugehörigen Video mit dem Titel »Skyrim: Special Edition – Skyrim bleibt Skyrim – mit Bugs & Glitches (Gameplay)« überschrieben. (GameStar 2016) Dieses und zahlreiche andere passende Videos zeigen ungewöhnliche Vorkommnisse in der Spielwelt von SKYRIM, von harmlosen Kuriositäten bis hin zu den Spielfluss unterbrechenden *gamebreaking bugs*. Anhand von zwei Beispielen können mimetische Eigenschaften des Computerspiels und die Konturen seiner Medialität veranschaulicht werden.

Das weit verbreitete Phänomen der schwebenden Figuren ist unter den Spielenden berühmt. Dabei werden Figuren – ob Feinde oder harmlose Wildtiere wie Hirsche – nicht auf dem Boden generiert, sondern einige Meter in der Luft. Es kann also vorkommen, dass die Spielfigur beispielsweise über die Ebenen der Provinz Weißlauf wandert und plötzlich einen Hirsch sieht, der mitten in der Luft schwebt, sich aber verhält, als stünde er auf festem Boden. Beim Näherkommen kann einer von drei möglichen Effekten beobachtet werden: das Tier bleibt in der Luft und springt scheu davon, wenn der Spielcharakter zu nahe kommt, wobei es sich weiterhin verhält, als hätte es festen Boden unter den Hufen; das Tier stürzt auf den eigentlichen Boden der virtuellen Welt, steht auf und verhält sich normal; das Tier stürzt auf den Boden und nimmt dabei Schaden, oft genug, um daran zugrunde zu gehen. Die Spielenden können dann ganz normal mit dem Tier beziehungsweise dem Kadaver interagieren, sie können also das lebende Tier in der Luft oder auf dem Boden jagen oder dem toten Tier seine Rohstoffe entnehmen. Der Einfluss auf

30 Allgemein zur weiten Verbreitung von Fehlern in Spielen vgl. Zhang 2016.

das Spiel ist minimal. Bedeutsamer wird dieser Fehler, wenn er Gegner betrifft, die durch den Sturz Schaden nehmen, da auf diese Weise der Kampf mitunter deutlich erleichtert wird – oder erschwert, wenn die Gegner sich mühelos durch die Luft bewegen und damit für Schwertkämpfer unerreichbar bleiben.

Ein anderer berühmter Fehler ist die verborgene Kiste in der Stadt Dämmerstern. Wenn die Spielenden an einer bestimmten Stelle des Ortes auf den Boden blicken, erhalten sie eine Eingabeaufforderung zum Öffnen einer Truhe, obwohl keine zu sehen ist. Folgen sie der Aufforderung, öffnet sich das übliche Interaktionsmenü. Die Spielenden können sämtliche Waren aus der Kiste nehmen, ohne dafür wegen Diebstahls von den Wachen aufgegriffen zu werden. So bietet die verborgene Truhe in Dämmerstern den Spielenden einen schnellen und grundsätzlich ab Spielbeginn zugänglichen Weg zur Anhäufung von Gold und wertvollen Rüstungsgegenständen, zumal sich der Inhalt in regelmäßigen Abständen erneuert. Die Nutzung derartiger Fehler in einem Spiel zum Vorteil der Spielenden wird als »exploit« bezeichnet, als »Ausnutzung« eines Spielfehlers. (Vgl. Fernández-Vara 2015, 166)

Die beiden geschilderten Fehler unterscheiden sich nicht nur in ihrer äußeren Erscheinung und ihrem funktionalen Effekt, sondern auch in der Struktur ihres Ursprungs. Der schwebende Hirsch ist ein *bug* oder *glitch*, ein Fehler in der Interpretation des Codes durch den Computer.<sup>31</sup> Verschiedene möglicherweise konfliktive Befehle werden kurzzeitig falsch priorisiert und führen zu einer Abweichung von dem, was sein sollte. Wird das Spiel neu geladen, also der Code neu eingelesen und interpretiert, wird der schwebende Hirsch mit großer Wahrscheinlichkeit wieder auf dem Boden der virtuellen Tatsachen stehen. Ein *bug* ist ein Interpretationsfehler, dessen Auftreten zufällig erfolgt und unter Umständen durch eine Reihe von Umständen begünstigt wird. Der zweite Fehler ist dagegen programmierseitig angelegt; der Code wird korrekt interpretiert, aber er selbst ist fehlerhaft. Die verborgene Kiste ist zuverlässig wiederholbar an der immer gleichen Stelle zu finden. Es handelt sich um einen *error*, einen Fehler, der von den Programmierern gemacht wurde und der nur durch eine Veränderung des Programmcodes wieder richtiggestellt werden kann.<sup>32</sup> Vor allem diese zweite Kategorie von Störungen des Spiels

31 Für detaillierte Taxonomien von Computerspielfehlern vgl. Lewis et al. 2010 und Meades 2013.

32 Für die folgenden Überlegungen nicht weiter relevant ist die Unterscheidung des *error* vom *design flaw*. Die Unterscheidung kann analog zu Tippfehler und Rechtschreibfehler verstanden werden: Beim *error* wissen die Programmierer um die Fehlerhaftigkeit, der Fehler fällt ihnen aber nicht auf. Beim *design flaw* dagegen hat eine bestimmte, oft spielmechanische Anlage einen Effekt, der so von den Entwicklern nicht vorhergesehen wurde. So können beispielsweise in SKYRIM durch die Kombination verschiedener Fähigkeiten die Eigenschaften von Rüstungen und Waffen über jedes Maß von spielerischer Balance hinaus manipuliert werden: Ein bestimmter Trank verstärkt die Fähigkeit zur Verzauberung, eine bestimmte Ver-

eignet sich für die Ausnutzung im Rahmen eines *exploits*, da für solche Verfahren eine gewisse Zuverlässigkeit im Auftreten der Störung notwendig ist.<sup>33</sup>

Die Dualität von *bugs* und *errors* demonstriert das Vorhandensein mehrerer mimetischer Instanzen im Computerspiel. Die erste Instanz bezieht sich auf die Entwickler und beschreibt deren Versuch, eine Vision in einem technischen Medium zu manifestieren. Die zweite Instanz beschreibt die Realisierung der Manifestation beim Auslesen des Codes. Beide Vorgänge sind technisch: die Übersetzung der Vision auf die technische Ebene in Form von Code und die Übersetzung aus dem Code auf die sensorische Ebene über das Interface. Vor allem aber stellen auftretende Fehler das Computerspiel in seiner Medialität in den Mittelpunkt der Wahrnehmung. »Denn gerade im Zustand der Störung offenbart sich das Wesen des Mediums«, schreibt Bojahr (2012, 147) und bezieht sich auf Kümmel und Schüttpelz: »In ihren Unfällen wird die Medialität von Medien sichtbar: als Filmriß oder zerkratztes Magnettonband, als fotochemischer Entwicklungsfehler oder mangelnde Synchronie zweier Geräte.« (Kümmel und Schüttpelz 2003, 10) Denn seinen »Sinn« hat das Medium eigentlich nur, wenn es unsichtbar bleibt und nicht wahrgenommen wird; ein Zustand, der im Begriffspaar von Transparenz und Opazität des Mediums Ausdruck findet. (vgl. Bolter und Grusin 2000, 19ff; Rautzenberg und Wolfsteiner 2010, 11; Krämer 2010, 217; Schwingeler 2014, 155ff) Es ist kein Zufall, dass bei einem Phänomen – der Spielstörung – zwei Eigenschaften des Computerspiels – seine mimetische Struktur und seine Medialität – in den Vordergrund treten; Mimesis und Medium sind eng verflochtene Begriffe, wenngleich sie selten als solche behandelt werden.

Die Verwandtschaft der beiden Konzepte deutet sich bereits in ihrer generellen Vagheit an. »Allen Medienbegriffen, die sich geschichtlich durchdeklinieren lassen, eignet eine immanente Ambiguität.« (Mersch 2006, 28) Gebauer und Wulf deuten die Unfassbarkeit der Mimesis und die daraus erwachsenden Vorteile an, wenn sie feststellen: »Bereits Autoren wie Benjamin, Adorno und Derrida faszinierte der Begriff und regte sie zur Reflexion an; dabei kam ihm seine Unschärfe eher zugute, als daß sie seiner Verwendung entgegengestanden hätte.« (1992, 10) Kloock und Spahr konstatieren im Grunde Ähnliches über den Medienbegriff und identifizieren letztlich zwei grundsätzliche Auffassungen des Mediums:

Auf der einen Seite werden – vom Alphabet über den Buchdruck bis zum Computer – Medien als Vermittler von Kommunikation definiert. Dies umfaßt sowohl die Speicherung als auch die Übertragung von Information. [...] Auf der anderen Seite steht ein Begriff, der Technik generell – vom Rad über die Dampfmaschine bis

---

zaubering verstärkt die Fähigkeit zur Herstellung von Tränken. In diesem Wechselspiel können letztlich Gegenstände hergestellt werden, die im Vergleich zu allen Herausforderungen des Spiels übermächtig sind.

33 Zur Legitimität des Nutzens von *exploits* und *cheats* vgl. Thorhauge 2013, 389.

zur Videokamera – als Medium faßt und ins Verhältnis zum menschlichen Körper setzt.

(Kloock und Spahr 2007, 11)

Diese beiden Grundtendenzen eines Medienbegriffs korrespondieren auf erstaunliche Weise mit den beiden Seiten des Computerspiels. Einerseits gibt es die Vermittlerseite, die inhaltsorientiert ist und am ehesten einem »klassischen« Medienverständnis entspricht. Dieser Seite entspricht der erzählerische Teil des Computerspiels, der sich vor allem über die Vermittlung von Inhalten definiert. Das Medium Computerspiel ist aus diesem Blickwinkel Träger einer Geschichte, die auf eine bestimmte, dem Medium Computerspiel eigene Weise erzählt wird. (Vgl. Rippl und Etter 2013, 192; Matuszkiewicz 2019, 9)<sup>34</sup> Andererseits gibt es die Interaktivität, die Werkzeugseite des Computerspiels, bei der Interface und virtuelle Repräsentation zu Verlängerungen oder Erweiterungen des eigenen Körpers beziehungsweise der eigenen Wirkwelt werden. (Vgl. Winograd und Flores 1986, 36f; Lister et al. 2005, 85ff) Besonders am Computerspiel als Medium ist unter anderem, dass die Vermittlerfunktion nicht ohne die Körpererweiterung gedacht werden kann. Gleichzeitig kann die Erweiterungsfunktion nicht ohne den Inhalt zur Wirkung kommen. Das Medium Computerspiel geht über das Mediale hinaus und wird zum Ziel eines mimetischen Strebens.

Klassische Medien wie Buch, Film oder Musikalbum operieren einseitig, insofern sie die Botschaft von einem Absender in stabiler Form zu einem Empfänger übertragen. Die Botschaft, einmal vom Absender in das Medium gegeben, bleibt identisch, auch wenn ihre Interpretation sich je nach Kontext verändern mag. Der mimetische Prozess des Ausdrucks eines inneren Zustands innerhalb der Gesetze und Beschränkungen eines bestimmten Mediums findet in diesem Medium seine Fixierung. Das Medium ist die Fixierung einer Mimesis.

Beim Computerspiel ist das anders. Die Botschaft kann nicht endgültig stabilisiert werden, weil das Medium keine Stabilität zulässt. Interaktivität führt zu Dynamik und damit zu einer Anlage von Potentialen. Die Botschaft ist also der gesamte Umfang aller möglichen Permutationen, die das interaktive Medium Computerspiel annehmen kann. Das Spiel reagiert auf die Eingaben der Spielenden, die Spielenden bestimmen die Botschaft mit. Oder vielmehr: Sie bestimmen den

---

34 An dieser Stelle muss erneut darauf hingewiesen werden, dass sich die Ausführungen ausschließlich auf erzählende Computerspiele beziehen. Tatsächlich lässt sich das Argument führen, dass es DAS Medium Computerspiel nicht gibt, sondern es sich um mehrere Medien handelt. »Much as film departed from still photography, games such as MASS EFFECT and ASSASSIN'S CREED emerge as a new form of media and free themselves from traditional games purely seen as problem-solving exercises.« (Zarzycki 2016, 202; vgl. auch Günzel 2012a und Matuszkiewicz 2019)

Ausgang eines performativen, mimetischen Prozesses mit. Die Absender formulieren ein Gemenge an Potentialen, aus denen die Spielenden im Vorgang des Spielens eine mögliche Botschaft herauslesen können. Alle möglichen Botschaften sind gleichzeitig im Medium codiert. Die Leseweise der Spielenden manifestiert einen dieser Zustände, ohne dadurch die Validität der anderen infrage zu stellen. Das bedeutet auch: Der Akt der körperlichen Interaktion, der Integration der eigenen Körperlichkeit in die Virtualität der Botschaft, ist unabdingbar für die Entschlüsselung derselben. Das Medium als Körpererweiterung und das Medium als Vermittler von Information fallen im Computerspiel zusammen in einem Prozess mimetischer Interaktivität, der die Spaltung des Mediums überbrückt.

Die besondere Medialität des Computerspiels liegt darin, dass ihr Zwischencharakter im Prozess der Interaktivität zeitweise aufgelöst wird. Wenn die Spielenden mit dem Computerspiel interagieren, tauschen sie keine Informationen mit einem Absender aus, sondern mit dem Computerspiel, das dadurch selbst zum Absender wird. Die Trennung der Vorgänge, die vom Spielentwickler zu den Spielenden führt, ist eigentlich keine Trennung qua Medium, sondern reicht tiefer. Es gibt keinen Kontakt zwischen Künstler und Kunstgenießer, zwischen Regisseur und Zuschauer, zwischen Autor und Leser, wie er generell beim klassischen Medienkonsum imaginiert wird. Das Computerspiel ist in kommunikativer Hinsicht gewissermaßen ein Nichtmedium, weil es zwischen Entwickler und Spielenden steht, dabei aber nicht zwischen den beiden Seiten vermittelt. Ansichten, nach denen das Computerspiel oder allgemeiner der Computer kein Medium ist (z.B. bei Aarseth 2006, 46) oder sich Medialität und Nichtmedialität im Computerspiel mischen (Neuberger 2007, 45) werden so nachvollziehbar. Das Band zwischen Autor und Leser ist zerrissen, es gibt nur zwei voneinander getrennte Akte: den Akt der Entwicklung, bei der die Entwickler ihre Vision in die Form des Computerspiels bringen; und den Akt des Spielens, bei dem die Spielenden mit dem Resultat des ersten Akts interagieren, dabei aber vor allem »sich selbst durchspielen«, wie es Feige formuliert hat. (2015, 173) Die Spielenden kommunizieren im Grunde über das Computerspiel mit sich selbst, erforschen die Permutationen des Virtuellen, die durch ihre eigenen Handlungen ausgelöst werden.

Die Unterschiedlichkeit der Entwickler- und Spielendenseiten manifestiert sich eben genau an *bugs* und *errors*. Der *error* ist Teil des Titels, Teil des festgesetzten Mediums Computerspiel.<sup>35</sup> Der *bug* gehört nicht zum Titel, sondern ist Teil der performativen Seite des Computerspiels. In Analogie zum Theater ließe sich sagen: *error* ist ein Fehler im Skript, *bug* ist ein Fehler in der Aufführung.

---

35 Zur Vermeidung einer unnötigen Verkomplizierung des Sachverhalts wird nicht zusätzlich die Fluidität der Endgültigkeit diskutiert, die das Computerspiel durch die heutige Möglichkeit zu nachträglichen Aktualisierungen der Software erhalten hat.

Die Entwicklerseite hat ihre Mimesis im Titel festgeschrieben in zwei Formen: Abbildungen und Potentiale. Abbildungen sind diejenigen mimetischen Komponenten, die sich nicht in der Interaktion mit den Spielenden verändern. Die Potentiale sind die interaktiven Momente, die auf den Input der Spielenden reagieren und das Medium in der Performance verändern, beziehungsweise von denen nur je eines in der Performance realisiert werden kann. Die Abbildungen passen in traditionelle Interpretationsschemata; sie verhalten sich wie klassische, nicht-interaktive Medien. Die Potentiale dagegen müssen stets als solche behandelt werden, als Möglichkeiten, weil die Konfiguration als Potential ihre Auswirkung auf den Fortgang des Spiels maßgeblich beeinflusst.

Auf der Seite der Spielenden ist die Mimesis nicht erkaltet, sondern höchst aktiv. Das betrifft sowohl die Abbildungen, die im Sinne klassischer Ansätze interpretiert und damit einem mimetischen Vorgang unterzogen werden, der ihre Bedeutung stets neu kontextualisiert und damit mehr oder minder von der ursprünglichen Botschaft trennt; als auch die Potentiale, deren Bedeutung sich überhaupt erst im Spielvorgang definiert und wesentlich von den Entscheidungen und Handlungen der Spielenden beeinflusst wird. Eine Interpretation von Potentialen ist spielerseitig immer nur im Rahmen des Performance-Gedankens möglich und auf einen konkreten Spieldurchlauf zu beziehen.

### 3.4 Genre als Indikator mimetischer Konvention

Benjamin Beil bemerkt in seiner Analyse von Computerspiel-Genres eingangs sehr treffend, wie »willkürlich und chaotisch« die Bezeichnungen teilweise sind. (2012b, 14) Es werden wild spielmechanische und erzählerische Merkmale zur Beschreibung herangezogen, ohne dabei ausreichend zu konkretisieren, sodass mitunter recht heterogene Spiele derselben Kategorie zugeordnet werden. (Vgl. Fischer 2018, 8)<sup>36</sup> Dem Survival-Horror-Genre werden beispielsweise die Titel *CLOCK TOWER* (Human Entertainment 1995), *RESIDENT EVIL* (Capcom 1996) und *FIVE NIGHTS AT FREDDY'S* (Cawthon 2014) zugeordnet, obwohl diese Spiele sich in Steuerung, Spielmechanik und ästhetischer Präsentation massiv voneinander unterscheiden.<sup>37</sup> Die Genrebezeichnung greift sich sehr selektiv Aspekte der Spiele heraus, die zu einer bestimmten Spielatmosphäre beitragen, und fasst sie auf dieser Grundlage zu einem Genre zusammen. Für die Spielenden werden Genres auf diese Weise fast nutzlos. Für sie liegt die Hauptfunktion von Genre-Klassifikationen darin, Titel

36 Murray betrachtet das gesamte Feld der Computerspiele als Genre des Digitalmediums. (2006b, 185) Dieser Ansatz ist für die Überlegungen in dieser Arbeit aber nicht produktiv und wird daher nicht vertieft.

37 Raczkowski macht eine ähnliche Beobachtung für das Genre der »Simulation«. (2012, 65)

aufzuspüren, die ihnen gefallen werden. (Vgl. Clarke et al. 2017, 449) Nach Aarseth (2004, 363) und Ensslin (2012, 42f) ist die Klassifikation der Industrie ohnehin problematisch, weil sie sich nach vermarktungstechnischen Gesichtspunkten richtet und nicht nach systematischen. Für Analyse und Interpretation kann die Genrezugehörigkeit eines Titels aber durchaus aufschlussreich sein, weil sie Auskunft über konventionelle Elemente eines Spiels gibt. Das Genre dient der Vorformung von Bezugsrahmen für das Verständnis einer Medienerfahrung. (Vgl. Fischer 2018, 1) Es verwundert also nicht, dass es diverse Ansätze gab und gibt, Computerspiele in generischen Kategorien zu ordnen. Aarseth et al. (2003) unternehmen eine generelle Typologie von Spielen, die sich nicht auf digitale Formen beschränkt, dafür aber – ganz Ludologie – jeden narrativen Einfluss ignoriert. Crawford (1997) schlägt bereits 1982 eine Klassifikation vor, die aber aufgrund der zwischenzeitlichen Entwicklung des Computerspiels heute nurmehr historische Bewandnis hat. Faisal und Peltoniemi (2018) erstellen ein datenbasiertes Genremodell, das die Bezeichnung von Spielen durch die Spielenden als Datengrundlage nutzt und entsprechend rein deskriptiv arbeitet, aber vorhersehbarerweise auch keine konsequente Struktur bietet.

Die Schwierigkeit eines Genrekatalogs liegt unter anderem darin, zu entscheiden, auf welchem Abstraktionsgrad die Klassifizierung erfolgen soll, denn: »Jedes taxonomische Projekt gerät (zwangsläufig) irgendwann an den Punkt, jedem distinkten Objekt seine eigene Klasse zuzuordnen.« (Neitzel und Nohr 2010, 422) So gibt es einerseits Kategorisierungen, die nur sehr grobe Unterscheidungen treffen: Aarseth trennt nur zwischen »(1) *digitized versions of traditional games* [...] and (2) *games in virtual environments*«. (2004, 364) Juul beschreibt »games of emergence« und »games of progression«. (2005a, 5; vgl. Veugen 2012, 47) Pias unterscheidet zwischen »Action«, »Adventure« und »Strategie« und assoziiert die Eigenschaften zeitkritisch, entscheidungskritisch und konfigurationskritisch. (2002; vgl. auch Neitzel und Nohr 2010, 422) Bei Ryan heißen die drei Kategorien »Adventure Games«, »Simulation Games« und »Mystery Games«. (2004b, 350ff) Fünf Kategorien beschreibt Kücklich: Actionspiele, Abenteuerspiele, Rollenspiele, Simulationsspiele und Strategiespiele. (2001, 29) Auf der anderen Seite des Spektrums dagegen gibt es Taxonomien wie die von Mark Wolf, der 42 Kategorien unterscheidet. (2005, 195) Ähnlich komplex ist das System von Lee et al. (2014, 130ff), das vom Gameplay über ästhetische Kategorien bis hin zu erzählerischen Komponenten insgesamt zwölf »Facetten« identifiziert, die für die meisten Spiele bestimmt werden können. So gilt nach wie vor Günzels Erkenntnis: »Es gibt selbst kein einheitliches Prinizip, aus dem die existierenden Genres allesamt abgeleitet werden.« (2012a, 32)<sup>38</sup>

38 Gute Zusammenfassungen verschiedener Klassifizierungsversuche finden sich bei Clarke et al. 2017 und Günzel 2015.



Eine Beobachtung lässt sich aber doch machen: Gängige Genres verbinden oft Begriffe der beiden Sphären miteinander, kombinieren also erzählerische und spielerische Komponenten. »We often find two types of genres present in computer games: 1) computer game genres, and 2) narrative genres.« (Konzack 2002, 96)<sup>39</sup> Die Forschung von Burn und Carr legt nahe, dass Spielende beide Sphären bei der Wahl ihrer Spiele berücksichtigen. (2006, 17)<sup>40</sup> Das obige Beispiel des Survival-Horror-Genres verweist einerseits auf spielmechanische Elemente: Ressourcenknappheit, Tendenz zur Konfliktvermeidung, strategisches Vorgehen trotz zeitkritischen Aufbaus; andererseits aber eben auf den Inhaltskomplex Horror mit den entsprechenden Paradigmen: Dunkelheit, Monster, Angst. Diese Systematik erfreut sich weitreichender Beliebtheit, man vergleiche Bezeichnungen wie »Military Shooter« (Ego-Shooter mit militärisch-kriegerischer Kontextualisierung; vgl. BATTLEFIELD 1942: Electronic Arts 2002; CALL OF DUTY: Activision 2003), »SciFi-Racer« (Rennspiel mit Science-Fiction-Setting, oftmals mit schwebenden Fahrzeugen; vgl. F-ZERO: Nintendo 1990, WIPEOUT: Psygnosis 1995; REDOUT: 34BigThings 2016) oder auch vergleichsweise vage Umschreibungen wie »Action-Adventure« (virtuelle Entdeckungsreisen mit einem prominenten Kampf-Element; vgl. TOMB RAIDER, Core Design 1996, oder UNCHARTED, Naughty Dog 2007).

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM gilt als Fantasy-Rollenspiel (RPG für *role-playing game*) und steht damit bereits in einem völlig anderen mimetischen Kontext als ohne Genre-Zuweisung. Zunächst besteht die Bezeichnung getreu der oben vorgeführten Nomenklatur aus zwei Komponenten, die sich auf die erzählerische und spielmechanische Seite beziehen. Bei SKYRIM nun beschreiben die beiden Komponenten einerseits das Setting, also den inhaltlichen Kontext, mit dem Wort »Fantasy« und andererseits die Spielmechanik mit der Bezeichnung »Rollenspiel«.

»Fantasy« bezieht sich auf das gleichnamige Literatur-Genre, das wohl am prominentesten von J.R.R. Tolkien und seinem DER HERR DER RINGE (1970) verkörpert wird. Der »märchenähnliche« Kontext (Burdorf et al. 2007, 230) trennt das erzählerische Element weitgehend von der Realität, macht es aber deshalb nicht amimetisch. Die Fantasy, hier als Gesamtheit aller medialen Ausdrucksformen des kontextualen Paradigmas von Literatur über Film bis hin zu Spielen, verfügt über

39 Konzack fügt hinzu, dass die erzählerische Komponente nicht erforderlich sei (2002, 96). Das ist zutreffend, wenn man das Computerspiel als einheitliches Medium betrachtet und nicht erzählerische und nichterzählerische Spiele voneinander trennt, wie es hier vorgeschlagen wurde.

40 Veugen widerspricht insofern, als sie einen Unterschied zwischen wissenschaftlicher und laienhafter Auseinandersetzung mit dem Medium vermutet: »However, in genre theory, categorisation usually is based on formal properties, whereas media audiences and producers use the term to distinguish media objects based on paradigms related to their iconography and themes.« (2012, 49) Es erscheint aber unwahrscheinlich, dass die Spielenden keinen Wert auf die »formalen Eigenschaften« legen.



ein gewaltiges Korpus an Inhalten, Standards und Konventionen, die sich über Jahrzehnte etabliert haben und über weite Teile auch einander unverbundener Äußerungen des Genres stabil bleiben. Neben dem Schaffen von Tolkien darf die *pen-and-paper*-Rollenspielreihe *DUNGEONS & DRAGONS* (Gygax und Arneson 1974) als ein elementarer Einfluss für das Genre gelten, besonders was die Vielgestaltigkeit von Wesen und Kreaturen in den fantastischen Welten angeht. Elfen, Zwerge und Orks beispielsweise erfreuen sich großer Beliebtheit im Genre und erscheinen in den unterschiedlichsten Werken, wobei sie in ihrer Erscheinung weitgehend stabil bleiben. Die Tatsache, dass in *SKYRIM* märchenhafte Wesen wie Elfen, Trolle, Orks und Drachen die Welt bevölkern, stellt also keinen Bruch der Mimesis dar, sondern verhält sich vielmehr absolut mimetisch zum Kontext des erzählerischen Genres, in dem sich das Spiel bewegt. Es verbleibt innerhalb der Konventionen des Genres und ist damit durchaus mimetisch, aber eben nicht in Bezug auf die Erfahrungswelt der Entwickler und Spielenden,<sup>41</sup> sondern im Bezug auf den konventionellen Kosmos »Fantasy«. Eine Analyse, die die Welt von Himmelsrand in eine direkte Beziehung zur Realität setzt, wäre wenig erfolgversprechend, weil sie unzählige antimimetische Elemente identifizierte, denen aufgrund ihrer Konventionalität innerhalb des Genres keine tiefere Bedeutung zugeschrieben werden kann. Anders verhält es sich mit Abweichungen, die zwischen *SKYRIM* und den Konventionen der Fantasy bestehen. Orks werden beispielsweise nicht ausschließlich als monströse Feinde dargestellt, sondern als ein Volk mit zwar rauen Sitten, aber einer eigenen Kultur, festen sozialen Strukturen und einer eigenen Religiosität. Orkische Gelehrte sind keine Seltenheit; die Figur Urag gro-Shub leitet die Bibliothek der Akademie von Winterfeste und kann damit als einer der belesensten Charaktere im ganzen Spiel gelten. Die Orks in *SKYRIM* nähern sich also stärker den anderen menschenähnlichen Rassen an, was ihre intellektuellen und sozialen Fähigkeiten angeht.<sup>42</sup> Der Gedanke dahinter ist sicherlich, dass Orks zu den spielbaren Rassen von *SKYRIM* gehören; die Spielenden können sich bei der Erstellung ihrer Spielfigur also dafür entscheiden, einen Ork zu spielen. Unterschieden sich die Orks kulturell so massiv von Elfen und Menschen, wie es in anderen Manifestationen von Fantasy der Fall ist, würden große Teile des Spiels für die Spielenden unerreichbar, weil die Kommunikation mit den anderen Figuren der virtuellen Welt schwer bis unmöglich würde und wohl alle Bürger und Wachen automatisch feindselig auf die Präsenz der Spielfigur reagierten. Die Anpassung der Eigenschaften der Rasse »Ork« in *SKYRIM* dient also ihrer sinnvollen Integration in den Katalog spielbarer Rassen.

41 Der Einfachheit halber wird hier angenommen, dass die Erfahrungswelten von Entwicklern und Spielenden zumindest in relevanten Punkten übereinstimmen.

42 Diese Abweichung ist nicht auf *SKYRIM* im Besonderen beschränkt, sondern bezieht sich allgemein auf die Titel der *ELDER-SCROLLS*-Reihe.

Entsprechend der Neucharakterisierung der Orks bilden sie außerdem eine Erweiterung des kulturellen Umfangs, der in SKYRIM dargestellt werden kann, weil sich zu den Kulturen von Elfen, Menschen und Zwergen auch die Orks als in Gesprächen erfahrbare Rasse hinzugesellen. Eine ähnliche funktionale Anpassung einer Rasse widerfährt den Zwergen, die in SKYRIM überwiegend als »Dwemer« bezeichnet werden. Die Körpergröße ist kein auffälliger Aspekt der Dwemer, die »Zwerge« sind von vergleichbarem Wuchs wie Elfen und Menschen.<sup>43</sup> Dies hat wieder funktionale Gründe: Finden die Spielenden Zwergenrüstungen, können sie diese sofort selbst anlegen und verwenden, was bei einem Größenunterschied, wie er üblicherweise in der Fantasy-Literatur beschrieben wird, nicht möglich wäre.

Der zweite Aspekt der Genre-Bezeichnung ist das »Rollenspiel« oder »RPG«. Dieser Begriff beschreibt eine ganze Reihe von Spielmechaniken, die in den verschiedenen Vertretern realisiert sein können oder auch nicht. Das vorwiegende Merkmal des RPG ist aber die Charakterentwicklung. Die Spielfigur wird von einem vergleichsweise schwachen Zustand zu Beginn des Spiels zu einem bedeutend stärkeren, oft sogar übermächtigen Zustand am Ende des Spiels geführt. Das graduelle Wachstum erfolgt durch den Gewinn von »Erfahrung«, die als Zahlenwert im Hintergrund berechnet wird, sowie durch die schrittweise Verbesserung der Ausrüstung des Charakters. Viele Rollenspiele nutzen für die Ausführung von Kämpfen eine strategisch ausgerichtete, rundenbasierte Spielweise; SKYRIM dagegen bleibt durchweg in Echtzeit und kann daher auch als »Action-Rollenspiel« bezeichnet werden.

Auch der spielmechanische Teil der Genrebezeichnung bringt also Implikationen für die Analyse mit sich. In vielen Hinsichten hält sich SKYRIM an die Konventionen des Rollenspiels: Fast jede Handlung der Spielfigur in der virtuellen Welt bringt Erfahrungspunkte; je weiter die Spielenden in den Spielverlauf vordringen, desto bessere Ausrüstung finden sie in Schatzkisten und bei besiegten Gegnern; neben dem Kampf gibt es Systeme, die der Stärkung der Spielfigur dienen, wie das Zubereiten von Tränken oder das Schmieden von Rüstungen und Waffen. Aus diesen Mechanismen ergeben sich sekundäre Spielziele und Spielinhalte, beispielsweise das Inventarmanagement: Die Spielfigur kann nur eine bestimmte Menge an Gegenständen tragen. Die Spielenden müssen entscheiden, welche Gegenstände sie mitnehmen und welche sie zurücklassen. Bei diesen Entscheidungen spielt neben dem direkten Nutzwert eines Gegenstands auch der virtuelle monetäre Wert eine Rolle. Ein Schwert kann zwar Schaden verursachen und im Kampf nützen, ein bestimmter Zauberspruch bietet aber einen höheren Verkaufswert pro Gewicht und damit eine effizientere Nutzung der begrenzten Tragfähigkeit der Spielfigur. Für

---

43 Tatsächlich tritt in THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM kein einziger Dwemer auf. Die Größe der Dwemer lässt sich nur über zurückgelassene Artefakte und aus Überlieferungen in der Spielwelt herleiten.

das beim Verkauf erworbene Gold können wiederum bessere Ausrüstungsgegenstände erstanden werden – das Schema erlaubt die Wiederholung *ad infinitum*. Alle diese Mechanismen sind nicht neu in SKYRIM, sondern entsprechen lediglich dem Standard der Kategorie Rollenspiel. Gleiches gilt für die Charaktererstellung zu Beginn des Spiels, in deren Verlauf die Spielenden festlegen, ob ihre Figur männlich oder weiblich, muskulös oder mager, menschlich oder elfisch sein und wie sie aussehen soll. Zwar gibt es Rollenspiele, die keine Gestaltung der Spielfigur zulassen; zu den berühmtesten und erfolgreichsten Beispielen zählen FINAL FANTASY XV (Square Enix 2016) und THE WITCHER 3: WILD HUNT (CD Projekt RED 2015).<sup>44</sup> Generell gehört die Möglichkeit für die Spielenden, die Protagonisten des Spiels selbst in ihrem Äußeren zu bestimmen, zu den konventionellen Aspekten des Rollenspiels.

Es gibt aber auch spielmechanische Aspekte bei SKYRIM, die von der üblichen Formel des Rollenspiels abweichen. So wird Erfahrung in anderen Rollenspielen üblicherweise zentral gesammelt. Wird eine bestimmte Menge an Erfahrung überschritten, steigt die Figur ein Level auf, wodurch oft ihre Statuswerte verändert werden. Außerdem können die Spielenden zumeist Fähigkeitspunkte vergeben, um bestimmte Fähigkeiten für ihre Figur freizuschalten. Ein entscheidender Unterschied in SKYRIM ist die Tatsache, dass Fähigkeiten unabhängig voneinander im Level aufsteigen. Erfahrung wird nicht generell gesammelt, sondern für jede Fertigkeit selbst: »If you use a skill, it will improve.« (Simkins et al. 2012, 23) Wer also viel mit dem Schwert, aber nie mit dem Bogen kämpft, verbessert auch nur die Fähigkeiten im Umgang mit einhändigen Waffen, während die Schießkunst sich nicht weiterentwickelt. Die freischaltbaren Fähigkeiten sind dann auch jeweils abhängig vom Level der entsprechenden Fertigkeit: Wenn die Schießkunst nicht verbessert wurde, können fortgeschrittene Schützenfähigkeiten auch nicht freigeschaltet werden, egal, wie viele Talentpunkte zur Verfügung stehen. In mimetischer Hinsicht ist diese vergleichsweise komplexe Mechanik des Spiels doppelt interessant, weil es sich zugleich um eine Abweichung von der Genrekonvention und eine Annäherung an realweltliche Vorgänge handelt. Der Umstand, dass sich Fertigkeiten nur dann verbessern, wenn sie auch geübt werden, entspricht den Tatsachen der realweltlichen Erfahrung – ein besserer Pianist wird nur, wer viel Klavier spielt, und wer viel kocht wird auch in der Zubereitung von Speisen geschickter. SKYRIM verstärkt durch diese Mechanik das Gefühl des »Wachstums« der Spielfigur. Es ist eben nicht möglich, eine anfangs kaum genutzte Fertigkeit durch die richtigen Talentpunkte übermächtig zu machen und erst dann anzufangen, sie einzusetzen; die Spielenden müssen mit ihrer Figur wachsen, indem sie zunächst wenig entwickelte Fertigkeiten immer wieder nutzen, um sie schließlich zu perfektionieren.

44 Die konkreten Titel dienen als besonders populäre Beispiele, das Argument betrifft auch die anderen Titel der entsprechenden Spielserien.

SKYRIM verringert die mimetische Distanz zur Realität, während gleichzeitig die mimetische Distanz zur Genrekonvention wächst.

Andere Spiele brechen ganz mit Genrekonventionen. Der Fall HITMAN wurde zuvor bereits ausführlich geschildert; man kann das Spiel wahlweise als *third-person shooter* bezeichnen, der die Konventionen mechanisch bricht, oder als Puzzlespiel, das die Konventionen erzählerisch bricht. In jedem Fall ist das Ergebnis eine Chimäre, deren Beschreibung in einer der beiden beteiligten Genre-Kategorien immer unzureichend bleibt. Ein besonders ungewöhnliches Beispiel ist NIER: AUTOMATA (Platinum 2017), weil es die Inkonsequenz im Hinblick auf Genre-Elemente zu einem primären ästhetischen Faktor erhebt. Dabei bedient sich das Spiel nicht nur mechanisch bei den unterschiedlichsten Genres, sondern passt sich jeweils auch ästhetisch, vor allem in der Perspektive diesen Genres an.

[NIER: AUTOMATA] ist mehr als ein Action-Rollenspiel. Es ist ein Hack and Slay, ein Top-Down-Shooter, ein Twin-Stick-Shooter und ein Action-Adventure. Platinum Games vereint verschiedene Genres und schickt die Hauptfigur 2B von einer Herausforderung zur Nächsten. [sic!]  
(Schneider 2017)

NIER: AUTOMATA bricht die Grenzen des Genres durch die fast völlige Auflösung einer eindeutigen Genre-Zugehörigkeit. In kurzen Abständen wechseln sich verschiedene Spieltypen ab, die lediglich erzählerisch und gestalterisch zusammengehalten werden. Derartige Experimente hat es schon vorher gegeben, sie wurden aber selten so konsequent und so abwechslungsreich ausgearbeitet. In BRÜTAL LEGEND (Double Fine 2009) treffen typische Action-Adventure-Elemente auf Schlachten in Form von Echtzeit-Strategiespielen. In gewisser Hinsicht ist diese Kombination sogar noch mutiger als die mehrfachen Verbindungen von NIER: AUTOMATA, weil zwar nur zwei Genres gekreuzt werden, diese beiden Genres aber so grundverschieden sind, dass sie nur sehr schwer zu einem fließenden Spielerlebnis zusammenzufügen scheinen. Viele Spielende und auch Rezensenten kamen daher mehr oder weniger zu einem Urteil, das Chris Kohler treffend zusammenfasst: »This is not what I bargained for.« (2009)<sup>45</sup>

Die Schwierigkeiten bei der Etablierung einer Genre-Ordnung unterstreicht erneut die Besonderheit des Computerspiels als Medium, dessen Wirkweise sich nicht in passiver Rezeption erschöpft. Die Interaktivität, trotz mancher gegenteiliger Behauptungen nach wie vor als definitorisches Merkmal des Computerspiels weithin akzeptiert, macht das Computerspiel einzigartig in seinen Möglichkeiten.

---

45 Vgl. weiterhin die Rezensionen von Schütz (2009), Krosta (2013), Blyth (2013) und Schäfer (2013). Diese Rezensionen wurden beispielhaft ausgewählt, in den wesentlichen Punkten waren sich die meisten Rezensionen sowohl beim originalen Erscheinen 2009 als auch bei Erscheinen der PC-Version 2013 einig.

Die Unterscheidung der Sphären in repräsentational und nicht repräsentational, wie sie beispielsweise Apperley unternimmt (2006, 7) gerät spätestens dann ins Wanken, wenn Steuerelemente sich isomorph an realen Bewegungen der Spielenden orientieren. Aber schon ohne klare Isomorphie kann ein mimetisches Verhältnis zwischen Spielenden und Computerspiel kaum abgestritten werden, wenn man medientheoretische Überlegungen zur »extension of man« (vgl. Lister et al. 2005, 85ff) berücksichtigt. (Vgl. Wiemer 2006, 259)

Kommen zu diesen spielerischen Aspekten noch die erzählerischen hinzu, kommt man kaum noch an der Überlegung vorbei, statt eines Mediums Computerspiel derer zwei zu denken und was oftmals als Kontinuum vom Ludischen ins Narrative dargestellt wird, in zwei distinkte Kategorien zu unterteilen. Matuszkie-wicz ist noch darum bemüht, die Idee von der kontinuierlichen Skala zwischen nicht-erzählenden und erzählenden Spielen aufrecht zu erhalten, und schlägt die Unterteilung in »narrationsnah«, »narrationsoffen« und »narrationsfern« vor. (2019, 18f) Es erscheint aber sinnvoller, zwei verschiedene Medien Computerspiel anzunehmen; oder vielmehr, zwei Kategorien Computerspiel, denn nur eine der Kategorien ist auch wirklich medial.

However, when it is said that these pictures or images provide us with information, represent an idea, express a view, or in some way invite us to exercise our imaginations in respect to the contents and forms of the image, then we may say that photography is being used as a medium. Or, more accurately, the technology of photography is being used as a medium of communication, expression, representation or imaginative projection.

(Lister et al. 2005, 83)

So betrachtet ist nur das erzählende Computerspiel ein Medium, weil nur das erzählende Computerspiel versucht, etwas über das Spielerische hinaus zu vermitteln. Das erzählende Computerspiel ist es, auf das sich Aylett und Louchart beziehen, wenn sie für das Computerspiel als narrative Form neben Theater, Literatur und Kino argumentieren. (2003, 2) Gleichzeitig gibt diese Betrachtungsweise den Ludologen recht, die dem Computerspiel das Mediale absprechen wollen (vgl. Crawford 2009, 2), denn das reine Spiel wird nicht mehr als Medium verstanden. Diese Vermittlung ist eng mit der medienspezifischen Eigenschaft der Interaktivität verbunden, die sich wiederum gemäß den Sphären auftrennen muss. Domsch unterscheidet »zwischen einem sehr weit gefassten Begriff von Interaktivität und einem enger definierten Begriff [...], der als *agency* bezeichnet werden soll.« (2012, 197) Auf Basis dieser unscharfen Fassung von Interaktivität beobachtet Kutschew: »Dieser Begriff ist in vielerlei Hinsicht problematisch, da er letztendlich nur auf die Interaktion des Spielers bzw. der Spielerin mit dem Medium verweist und nicht darauf, ob und wie der Spieler oder die Spielerin möglicherweise die Narration des Spiels beeinflussen kann.« (2016, 216) Im Hinblick auf die Spaltung des

Mediums lässt sich die Problematik auflösen, indem der Interaktivität nicht nur ein, sondern zwei präzisere Begriffe untergeordnet werden. Die *agency* beschreibt die interaktiven Eigenschaften der spielerischen Sphäre, die »magische Wirkung der eigenen Tätigkeit« (Fuchs 2010, 65), während die interaktiven Eigenschaften der erzählerischen Sphäre als »Einfluss« bezeichnet werden. Die Unterscheidung ergibt auch insofern Sinn, als *agency* eine Unmittelbarkeit suggeriert, während sich Einfluss unter Umständen erst mit starker Verzögerung zeigt.