

7.1 KERNPROBLEM UND REIZ EINES WIDERSPRUCHS

Juul, Kücklich, Mäyrä und andere Forschende konstatieren zwei Traditionslinien, in denen Computerspiele seit Anbeginn ihrer Geschichte entstanden sind.² Thomas Bissell verweist auf noch eine weitere Aufspaltung genreübergordneter Traditionslinien, deren Ursprung er in den 1980er Jahren verortet. Sie steht ihm zufolge in Verbindung mit dem kulturellen Unterschied zwischen zwei der größten Spieleindustriestandpunkte – Nordamerika und Japan. Die Komplexität der Entwicklung digitaler Spiele wird hier besonders daran deutlich, dass es nicht nur Unterschiede zwischen plattformabhängigen Traditionslinien gibt, die damit vornehmlich technischer Natur sind – es kommen noch Unterschiede hinzu, die auf die Verschiedenheit der Industriekulturen und Gesellschaften zurückgehen, in denen sie produziert werden.

Für den japanischen Kulturraum identifiziert Bissell das RPG, für den nord-amerikanischen Kulturraum das Point-and-Click Adventure als wichtige, auf Narration fokussierte Spielgenres. Ihm zufolge konzentrierten sich gerade japanische Rollenspiele darauf, Cutscenes immer länger und umfangreicher zu gestalten, während Point-and-Click Adventures ihre Narration mehr ins Spielgeschehen einbetteten:

»These were separate attempts to provide games with a narrative foundation, and because narratives do not work without characters, a hitherto incidental focus of the video game gradually became a primary focus.«³

In Bissells letzter Bemerkung – aus der Narration als Nebenfokus des Mediums sei nach und nach ein primärer Fokus geworden – lässt sich unter Umständen auch die Entwicklung in der Forschung erklären. Während frühe Auseinandersetzungen mit Computerspielen hauptsächlich durch theoretische Schriften zu Game Design geprägt waren, wurde das wissenschaftliche Interesse der Game Studies und die anfängliche Diskussion zwischen Ludologen und Narratologen erst nach und nach geweckt.⁴ Erst im Lauf der Jahre lockten die Game Studies immer weitere Disziplinen an und verwandelten sich zu dem interdisziplinären, produktiven Chaos, das Jesper Juul beschrieben hat. Somit ist die Entwicklung

2 Siehe Kapitel 4 und 6.3 dieser Arbeit und vgl. insbesondere J. Kücklich: *Playability*, S. 29.

3 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 78.

4 Vgl. hierzu auch G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 139; K. Sachs-Hombach/J.-N. Thon: *Einleitung*, S. 11.

der Forschung mit der Entwicklung des Mediums selbst zu erklären.⁵ Die 1990er Jahre spielen in diesem Zusammenhang eine entscheidende Rolle. Hier wird die Dichotomie der zwei verschiedenen Traditionslinien noch einmal besonders wichtig. Auf der einen Seite steht die Traditionslinie der narrativ geprägten Spieltitel. Sie sind zunächst nur an universitären Großrechnern entwickelt und dort gespielt worden und zeichnen sich eher durch Textualität denn Visualität aus. Darüber hinaus greifen sie oftmals auf klassische (Fantasy-)Literatur, besonders aber auf die Arbeit J. R. R. Tolkiens⁶ zurück. Auf der anderen Seite steht die Traditionslinie der sich durch spektakuläre⁷ visuelle Effekte auszeichnenden, grafikbasierten Titel der Spielhallenautomaten und der Heimkonsolen. Bei ihnen spielt die Narration gegenüber den Spielmechaniken häufig nur eine untergeordnete Rolle und sie verlangen oftmals zeitkritisches Handeln. Obwohl beide Traditionslinien bis zum heutigen Zeitpunkt noch unterscheidbar sind, erfolgte in den 1990er Jahren zunehmend eine Hybridisierung mit verwässernden Trennlinien und zahlreichen Mischformen. Dies ist zwei signifikanten technischen Entwicklungen dieser Dekade geschuldet:

»Die CD-ROM als Speicher- beziehungsweise Trägermedium sowie die 3-D-Grafikkarte erlaubten komplexere und optisch ausgefallene Spiele, weshalb die strikten Genre-Trennungen wieder zu erodieren begannen.«⁸

Eine ähnliche Beobachtung macht auch Bissell in Bezug auf die amerikanischen und japanischen Spielephilosophien. Er schreibt: »With Square's RPG-cum-soap opera FINAL FANTASY VII in 1997, the American and Japanese styles began to converge.«⁹ Darüber hinaus konstatiert er außerdem, dass es in dieser Zeit erstmalig zu einer Rekombination vorher bekannter Elemente zu etwas Neuem, so noch nicht Dagewesenem kam. Anhand des Spieltitels RESIDENT EVIL erläutert er diese medienästhetische Konvergenz, die sich im Zusammenhang mit temporären Spieltiteln längst standardisiert hat:

5 Vgl. E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 18f.

6 Vgl. hierzu auch Y. Stingel-Voigt: *Soundtracks virtueller Welten*, S. 38.

7 Das Adjektiv ist immer in Bezug auf den jeweils aktuellen technischen und ästhetischen Entwicklungsstand entlang der Medienhistorie zu verstehen. Auch wenn viele alte Spiele aus heutiger Sicht grafisch und ästhetisch vielleicht nicht mehr sonderlich beeindruckend wirken mögen, wurden sie doch zum Zeitpunkt ihres Erscheinens häufig als bildgewaltig und hyperrealistisch empfunden.

8 B. Sterbenz: *Zur Theorie der Computerspiel-Genres*, S. 20.

9 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 78, Herv. i. O.

»None of these constituent parts was new, but the unlikely whole they formed was. No game had ever before combined so many disparate strands of popular entertainment; few had pointed more evocatively to what was possible within the video-game form.«¹⁰

Teile der Computerspielforschung haben sich mit dieser Konvergenz in der Vergangenheit schwergetan und tun dies zum Teil heute noch. Zunächst einmal gab und gibt es zwei hegemoniale Strömungen in den Game Studies: Ludologie und Narratologie. Beide Strömungen sind, vor allen Dingen anfänglich, oft konkurrierend statt komplementär verlaufen:

»Even though the discipline is in its infancy, a schism has already emerged between ›narratologists‹ and ›ludologists‹ [...] the issue of narrative has, in some form or other, polarized almost all areas of the videogames community, from players to designers to academics.«¹¹

Der Diskurs um die Rolle von Narration und der Problematik des Geschichtenerzählens in digitalen Spielen findet nicht nur im akademischen Umfeld statt, sondern wird darüber hinaus von vielen teils sehr verschiedenen Gruppierungen geführt: Von der Spielerschaft über den (Spiel-)Journalismus, über Game Designer bis hin zum akademischen Diskurs – ein Beweis dafür, wie relevant die Diskussion für alle Beteiligten ist. Harry Brown verweist auf Ludologen als diejenigen, die digitale Spiele *als Spiele* betrachten und darauf beharren, dass ein kognitiver Unterschied zwischen der Tätigkeit des Computerspiels und dem Lesen eines Romans oder dem Anschauen eines Films bestehe. Das Unterhaltungsvergnügen des Romans oder Films sei aus ihrer Sicht durch das Folgen einer Ereignissequenz und der Identifikation mit Charakteren aus den jeweiligen Handlungen gegeben, während das Unterhaltungsvergnügen der Spieltätigkeit auf der Absolvierung und Lösung von Problemen, Aufgabenstellungen, Puzzles oder Rätseln basiere, sprich einem kontinuierlichen Wechsel von Aporie und Epiphanie.¹² Narratologen beschreibt Brown hingegen als diejenigen, die digitale Spiele als Narration betrachten und kategorial zwischen Spielen ohne narrative Struktur wie Puzzlespielen und Spielen mit erkennbaren Handlungssträngen und Charakteren wie Adventurespielen unterscheiden. Während sie der interaktiven Natur digitaler Spiele zugestehen, traditionelle Konzepte und Vorstellungen von Narration und Charakterbildung zu verkomplizieren und umzuformen, postulieren sie, dass Spiele mit narrativen Strukturen trotzdem eine ähnliche emotionale, kathar-

10 Ebd., S. 27.

11 J. Newman: *Videogames*, S. 91, Herv. i. O.

12 Vgl. E. J. Aarseth: *Aporia and Epiphany*.

tische Wirkung entfalten, wie es auch Filme und Romane tun. Brown verweist abschließend darauf, dass auch die Computerspielindustrie dieses theoretische Schisma reflektiert, »as development studios struggle to define the role of the videogame writer and, more broadly, to reconcile the tasks of game design and storytelling.«¹³ Auch James Newman erläutert, dass

»[i]n academic discourse, the question is frequently articulated through an analysis of the potential tensions between the activities of reading and interacting; and the tensions between dynamic, adaptive simulation and putatively static narratives.«¹⁴

Auch Freyermuth konstatiert diese Grundspannung zehn Jahre später, indem er auf den grundsätzlichen Unterschied zwischen vorangegangenen Medienformen und digitalen Spielen – einem Unterschied zwischen emergenten und prädestinierten Strukturen – verweist, bei dem non-lineare Audiovisionen, zu denen digitale Spiele zu rechnen sind, sich dadurch auszeichnen, dass der Ablauf ihrer Narration nur in Teilen vorgegeben ist und

»erst vom Nutzer in Interaktion mit den strukturellen und inhaltlichen Vorgaben eines fiktiven Erzählraums realisiert wird. Das ästhetische Erlebnis ist – idealiter – nicht gesetzt, sondern emergiert [...]. Damit aber ist die Rezeption, die eine fixierte audiovisuelle Fiktion zur Realisierung ihres ästhetischen Potenzials erfordert, unvereinbar mit regelgeleitem Nutzer-Handeln in einem fiktionalen Raum.«¹⁵

Diese Unvereinbarkeit ist es, die in der Vergangenheit zum Grundstreit zwischen Ludologie und Narratologie geführt hat. Dieser muss Frank Furtwängler zufolge jedoch nicht zwingend zu verhärteten Fronten führen.¹⁶ Bereits Juul hatte auf die Möglichkeit eines komplementären Forschungsdesigns verwiesen, das beiden Seiten eine Daseinsberechtigung zuspricht.¹⁷ Dieser Optimismus sollte sich im Laufe der vergangenen Dekade auszahlen. Während die Beobachtungen Newmans und Browns in den 2000er Jahren im Zentrum dieser Diskussion durchaus akkurat waren, so ist zu konstatieren, dass ludologische und narratologische Ansätze im gegenwärtigen Stand der Forschung kaum noch sinnvoll voneinander trennbar sind und sich im Laufe der Zeit immer weiter angenähert haben. Thon spricht in diesem Zusammenhang von »ludo-narratologischen« Zugriffen auf

13 H. J. Brown: *Videogames and education*, S. 4.

14 J. Newman: *Videogames*, S. 91.

15 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 146.

16 Vgl. F. Furtwängler: *Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten*, S. 62.

17 Siehe Kapitel 6 und vgl. auch J. Juul: *Half-real*, S. 16.

das Computerspiel«, denen es »heute kaum mehr um die Frage [geht], *ob* Computerspiele narrativ sind, sondern vielmehr darum, besser zu verstehen, *auf welche Weise* sie narrativ sein können.«¹⁸ Letztlich liegt genau darin die Aufgabe der Game Studies: Die komplementäre Natur linearer Vorgängermedien und non-linearer digitaler Spiele sichtbar zu machen, fußt sie doch auf gemeinsamen Elementen und medialen Versatzstücken wie Narration und Figuren, verschiedensten Inszenierungspraxen und ästhetischen Parallelen. Während Unterschiede zwischen Computerspielen und ihren medialen Vorfahren bestehen mögen, existieren gleichzeitig auch Überschneidungsflächen. Dies sind die sichtbar gemachten und gleichwohl überschrittenen Grenzen des boundary objects, des Grenzgängemediums Computerspiel.

Ein konstituierendes Element wie Narration existiert demnach in linearen wie non-linearen, hypertextuellen Medienformen und weist in einem Moment Gemeinsamkeiten, im nächsten Moment Unterschiede auf. Bissell argumentiert, dass Narration grundsätzlich zunächst als Akkumulation verstanden werden kann.¹⁹ Ihr Funktionieren ist dabei, genau wie im Zusammenhang mit linearen Erzählmedien, auf das Konzept der »Suspension of Disbelief« angewiesen.²⁰ Sie bildet das inhaltliche, fiktive und erzählerische Grundgerüst eines Mediums und beschreibt sowohl die darin inhärente Geschichte als literarischen Inhalt als auch die Konstitution des gesamten fiktiven Universums eines Werkes. Sie ist zugleich Geschichte und Geschichtserzählung, die Transportation und Präsentation des fiktiven Universums. »Ricoeur (1981) sees as fundamental to narrative a process of anticipation and recollection. Narrative, in this way, is a monumental effort to maintain time.«²¹ Je mehr sie dabei jedoch spezifische Details und Umstände erklärt, desto mehr verliert sie an Authentizität. Laut Bissell lebt eine gute Narration davon, dass sie auf die Suspension of Disbelief der Rezipientenschaft setzt und sich weniger mit Detailfragen aufhält, da diese unter Umständen Zweifel an der rationalen Logik des Erzählten intensivieren. Ihm zufolge schwächen explizite Erklärungen innerhalb einer Narration ihr Gerüst und können den gesamten Inhalt lächerlich machen. In diesem Zusammenhang führt er das Beispiel STAR WARS: EPISODE I – DIE DUNKLE BEDROHUNG²² an, in der erstmalig expli-

18 J.-N. Thon: *Game Studies und Narratologie*, S. 111, Herv. i. O.

19 Vgl. T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 40.

20 Vgl. W. Phillips: *A composer's guide*, S. 36.

21 J. Newman: *Videogames*, S. 97.

22 STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE (USA 1999, R: George Lucas).

ziert wird, dass ›die Macht‹²³ ihre Wirkung durch sogenannte ›Midichlorianer‹ entfaltet, die im Blut machtbegabter Wesen vorkommen. Viele Fans empfanden den Versuch einer naturwissenschaftlichen Erklärung, mit der das geheimnisvolle und fantastische Element der Saga entmystifiziert wurde, als lächerlich und störend. Bissell kommentiert hierzu:

»[T]he more explicit the story becomes, the more silly it will suddenly seem. (Let us call this the Midi-chlorian Error.) The best science fiction is usually densely realistic in quotidian detail but evocatively vague about the bigger questions.«²⁴

Die Überlegungen Bissells und Phillips' bezüglich der Suspension of Disbelief und der Definition von Narration sind jedoch recht allgemein und somit universell anwendbar. Sie gelten somit auch für lineare Vorgängermedien des Computerspiels. Die Antwort auf die von Thon gestellte Frage, *wie* nun genau Computerspiele narrativ sein können, gestaltet sich ob der schiereren Genrevielfalt und der spezifischen Medienhistorie digitaler Spiele als komplex und kaum muster­gültig. Sie ist viel mehr Artefakt-orientiert *zu* und in direkter Anlehnung *an* den jeweils untersuchten Spieltitel zu beantworten. Sempel formuliert sind verschiedenen konstituierte Spieltitel auf verschiedene Arten und Weisen und mit verschiedener Intensität narrativ. Abstrakte Spiele wie PONG oder TETRIS, Puzzlespiele wie BEJEWELED²⁵ oder CANDY CRUSH SAGA,²⁶ oder Multiplayer-Titel wie FORTNITE²⁷ weisen ganz andere (oder gelegentlich auch keine) und sind daher nur schwerlich zu vergleichen

»mit den Singleplayer-Modi von Spielen wie HALF-LIFE (1998), TOMB RAIDER (1996) oder BALDUR'S GATE (1998) und erst recht nicht mit komplexen ›Erzählexperimenten‹ wie BASTION, THE WALKING DEAD, DEAR ESTHER oder THE STANLEY PARABLE [...].«²⁸

Hinzu kommt, dass Computerspiele, obwohl sie sich gerade durch ihre Interaktivität auszeichnen, nicht ausschließlich aus interaktiven Momenten bestehen. Als akkumulative und konvergente Medienform vereinen sie multiple strukturelle

23 Eine Art metaphysische Kraft, die sämtliches Leben der Galaxis durchströmt und miteinander verbindet. Das Konzept bildet einen zentralen Bestandteil des gesamten STAR WARS-Stoffes.

24 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 41.

25 BEJEWELED (Electronic Arts 2001, O: PopCap Games).

26 CANDY CRUSH SAGA (King 2012, O: King).

27 FORTNITE (Epic Games 2017, O: Epic Games).

28 J.-N. Thon: *Game Studies und Narratologie*, S. 111.

Elemente in sich. Während ihre Interaktivität oftmals als ihr Alleinstellungsmerkmal hervorgehoben wird, verfügen sie doch ebenso über einen nicht-interaktiven Modus, beispielsweise im Zusammenhang mit Cutscenes, Cinematics oder auch geskripteten Ereignissen. Hennig schlägt daher vor,

»in Bezug auf Textteile, in denen die Darstellung und das Dargestellte nicht beeinflusst werden können, von dem Analyseinventar einer filmischen Discoursanalyse auszugehen, innerhalb interaktiver Abschnitte jedoch die ludische Ebene als ersten Referenzpunkt der Interpretation zu bestimmen, welche als Discoursäquivalent strukturierende und organisierende Funktionen übernimmt.«²⁹

Auch an dieser Stelle wird die Sinnhaftigkeit einer stark am Medienobjekt, am Artefakt ausgerichteten Forschung deutlich, wie sie auch von Freyermuth gefordert wird.

Digitale Spiele sind, wie auch die Überlegungen Thons aufzeigen, ganz grundsätzlich mit einem Dilemma konfrontiert, mit dem lineare, gänzlich non-interaktive Vorgängemedien wie Literatur, Theater, Kino, Funk und Fernsehen nicht zu kämpfen hatten: Die Koexistenz narrativer und ludischer Elemente, die zu einem Konflikt zwischen prädestinierten und emergenten Strukturen führt. Der Streit zwischen Ludologie und Narratologie hat sich also als *natürliche Konsequenz* aus diesem Dilemma ergeben, in dessen Zusammenhang Juul von den

»dual origins of the video game [spricht]. The history of video games can be seen as the product of two basic game structures, the *emergence* structure of PONG and the *progression* structure of adventure games.«³⁰

Diese Schlüsselstelle in Juuls Schrift hat die Arbeit von u. a. Kücklich (2008), Mäyrä (2008) und Sterbenz (2011) nachhaltig beeinflusst. Die zu verhandelnde Problematik wäre also gegenwärtig vielleicht nicht mehr eine Frage danach, wer die besseren Argumente anführt – Ludologen oder Narratologen – sondern vielmehr, wie dieser Gegensatz aus Emergenz und Prädetermination sinnvoll innerhalb von digitalen Spielen koexistieren kann. Wie wird es möglich, eine emotional ansprechende und interessante Handlung innerhalb einer Medienform zu erzählen, die Nutzern Kontrolle über Handlungsabläufe zuspricht? Und

»[h]ow can we understand character development when the roles of reader and protagonist collapse into that of the player character, or avatar? If videogames are formed of both rule

29 M. Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe*, S. 98.

30 J. Juul: *Half-real*, S. 71, Herv. i. O.

systems and narrative sequences, then what is the formal relation between rules and stories in games?»³¹

Auch Bissell greift das Dilemma unter der Verwendung der Begriffe ›framed narrative‹ und ›ludonarrative‹ auf. Dabei lässt sich der Begriff framed narrative den prädeterminierten, der Begriff ludonarrative den emergenten Strukturen zuordnen. Bissell meint damit zwei verschiedene Arten, auf welche Weise sich Geschichten in Computerspielen manifestieren. Die framed narrative, die prädeterminierte Struktur, wird Spielenden in Form von Cutscenes oder Cinematics präsentiert, »which in most cases take control away from the gamer, who is forced to watch the scene unfold.« Die ludonarrative, die emergente Struktur, ist Bissell zufolge »unscripted and gamer-determined«³² und bezieht sich hauptsächlich auf die konkrete Realisierung eines Handlungsablaufs zwischen verschiedenen, prädeeterminierten Ankerpunkten. In Bissells Überlegungen beschreibt die framed narrative, *was* geschieht, während sich die ludonarrative damit auseinandersetzt, *wie* es geschieht. Thon spezifiziert, dass diese Kombination aus prädeeterminierten und emergenten Strukturen vollkommen neue Formen der Narrativität evoziert:

»[J]ust as with films and comics, a more in-depth consideration of the specific mediality of video games with regard to the narrative strategies they prototypically employ is necessary [...] video games' *interactivity* and *nonlinearity* result in a number of specific challenges when it comes to the intersubjective construction of storyworlds.«³³

Dieser Einschätzung schließt sich auch Hennig an, der neben der spezifischen Erzählstruktur von Computerspielen auch konstatiert, dass »die nicht-modifizierte Anwendung literatur- oder filmwissenschaftlicher Kategorien ungeeignet ist, um die Eigenheiten des Untersuchungsgegenstands zu erfassen.«³⁴ Schon Brown hatte zuvor darauf verwiesen, dass ein Verständnis von der und über die spezifische Medialität digitaler Spiele eine zentrale Rolle dabei spielt, sie als literarische Form begreifen zu können.

»Understanding the potential of videogames as literature depends on understanding the medium itself. What can writers achieve in the digital realm that would be impossible in

31 H. J. Brown: *Videogames and education*, S. 5.

32 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 37.

33 J.-N. Thon: *Transmedial narratology*, S. 105, Herv. i. O.

34 M. Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe*, S. 107.

text or film? The most intriguing concepts in interactive narrative [...] begin with this question.«³⁵

Als praktisches Beispiel führt Thon ALAN WAKE³⁶ an, dessen Geschichte sich in stark fragmentierter, hyperepischer Form um einen von einer Schreibblockade geplagten Autor herum entwickelt. Spielende müssen in der Rolle des titelgebenden Protagonisten Alan Informationen aus verschiedensten Quellen zusammensetzen, um sich die Handlung zu erschließen,

»including dialogues with other characters, the manuscript pages, radios that broadcast the program of the local radio station, television sets that play the fictional television show *Night Falls* [...] and even an old heavy metal record by a (fictional) band called The Old Gods of Asgard.«³⁷

Fragmentierte und metaleptische Narrationen sind indes kein auf Computerspielnarrationen beschränktes Phänomen. Auch Vorgängermedien haben schon mit entsprechenden Techniken gearbeitet. Anders als dort spielt die interaktive Natur digitaler Spiele in diesem Zusammenhang jedoch eine gesonderte Rolle – während im Kontext von Vorgängermedien wie beispielsweise dem Kriminalfilm oder der -serie Rezipienten einer Figur beim Zusammentragen von fragmentierten Erzählmomenten, die erst nach und nach Sinn stiften, lediglich »zuschauen« können, so bietet das Computerspiel die Möglichkeit – auf technischer Ebene selbst ein Hypertext –, beim Zusammentragen der Erzählfragmente nicht nur zuzuschauen und bestenfalls »mitzurätseln«, sondern die verstreuten Versatzstücke der hyperepischen Narration selbst zusammenzutragen und »persönlich« zusammenzusetzen. Spielende sind im Gegensatz zu passiven Rezipienten nicht nur Zuschauende, sondern als Spielfiguren Teil der Auflösung komplex fragmentierter Erzählungen. Die Teilhabe an der Lösung des Rätsels und die damit verbundene agency auf die storyworld machen Computerspiele sowohl für Nutzer als auch für Autoren attraktiv, da sie die emotionale Distanz zwischen storyworld, Figur und Mediennutzerschaft verringern. Dies steht den unzulänglichen Behauptungen Schartners und Merschs entgegen, die die Formensprache digitaler Spiele als rudimentär bezeichnet und deren emotionales und artistisches Potenzial negiert haben.³⁸ Digitale Spiele bieten ihren Designern die Möglichkeit, hyperepische Narrationen zu implementieren und darüber hinaus auch zu konventio-

35 H. J. Brown: *Videogames and education*, S. 19.

36 ALAN WAKE (Microsoft Game Studios 2010, O: Remedy Entertainment).

37 J.-N. Thon: *Transmedial narratology*, S. 115, Herv. i. O.

38 Vgl. Kapitel 6 dieser Arbeit

nalisieren. In linearen Erzählmedien zählten diese eher zu den (durchaus erfolgreichen) Randphänomenen.³⁹

Ähnlich wie Bissell unterscheidet auch Thon zwei grundsätzliche Arten von Ereignisdarstellungen, die in digitalen Spielen zum Tragen kommen:

»Während *narrative Ereignisdarstellungen* bereits vor Spielbeginn im Programmcode festgelegt sind [und somit Bissells Begriff der ›framed narrative‹ zugeordnet werden können, B. R.], ergeben sich *ludische Ereignisdarstellungen* erst während des Spielens aus der Interaktion des Spielers mit dem Spiel [und sind daher vergleichbar mit dem Begriff der ›ludonarrative‹, B. R.].«⁴⁰

Martin Hennig beschreibt schließlich die Konzepte framed narrative und narrative Ereignisdarstellungen mit dem Terminus ›Histoire‹ auf der einen, und die Konzepte ludonarrative und ludische Ereignisdarstellungen mit dem Terminus ›Discours‹ auf der anderen Seite. Beide Termini entlehnt er der strukturalistischen Erzähltheorie nach Gérard Genette⁴¹ Prädeterminierte Ereignisse werden bei Thon einerseits in Cutscenes, die entweder aus prägerenderten Cinematics oder in Echtzeit errechneten Sequenzen bestehen können, und andererseits in geskriptete Ereignisse unterschieden, die

»innerhalb der jeweiligen Schauplätze und parallel zum simulierten Spielgeschehen vermittelt [werden], was den Spielern prinzipiell die Möglichkeit bietet, während derartiger geskripteter Ereignisse bzw. geskripteter Ereignissequenzen etwa über den Avatar weiter mit den Schauplätzen zu interagieren.«⁴²

Seiner und auch Hennigs Ansicht nach gewinnen geskriptete Ereignisse in kontemporären Spieltiteln immer weiter an Bedeutung.⁴³ Hennig führt ein konkretes Beispiel aus dem Spieltitel HALF-LIFE an, in dem »ein wissenschaftliches Experiment scheitert und ein Dimensionsriss geöffnet wird, der eine Alieninvasion

39 Vgl. Nabokov, Vladimir: *Pale Fire*, New York City, NY: G.P. Putnam's Sons 1962; SLIDING DOORS (UK/USA 1998, R: Peter Howitt).

40 J.-N. Thon: *Game Studies und Narratologie*, S. 113, Herv. i. O.

41 Vgl. M. Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe*, S. 97; Genette, Gérard: *Die Erzählung*, Paderborn: Wilhelm Fink 2010; M. Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe*, S. 97.

42 J.-N. Thon: *Game Studies und Narratologie*, S. 114.

43 Vgl. J.-N. Thon: *Transmedial narratology*, S. 108f; M. Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe*, S. 111.

zur Folge hat.« Zwar kann die Spielfigur »frei im Raum navigiert werden, ohne dass jedoch eine Möglichkeit bestünde, die initiale Katastrophe zu verhindern.«⁴⁴

Im Gegensatz zu geskripteten Ereignissen manifestieren sich ludische Ereignisse Thon zufolge

»aus der regelgeleiteten ludischen Interaktion des Spielers mit den Schauplätzen und werden noch während dieser Interaktion bestimmten Darstellungsregeln folgend dargestellt. Obwohl das Spiel also den Rahmen festlegt, in dem sich das Spielgeschehen bewegt, stehen ludische Ereignisdarstellungen nicht vor dem jeweiligen Spieldurchgang fest.«⁴⁵

Aus eben diesem Grund sind sie grundsätzlich von präterminierten Ereignisdarstellungen wie Cutscenes, Cinematics oder geskripteten Ereignissen zu unterscheiden. Diese Unterscheidung kann jedoch nicht immer trennscharf realisiert werden. Thon verdeutlicht dies mithilfe des von ihm verfolgten Analyseansatzes, der die verschiedenen Darstellungs- und Narrationsmodi der Spieltitel FAR CRY⁴⁶ und THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS⁴⁷ fokussiert. Im Zusammenhang mit FAR CRY verweist er auf den kombinierten Einsatz von Cinematics, In-Engine Cutscenes und geskripteten Ereignissen, im Fall von THE WITCHER 2 auf verschiedene »Randformen«, »welche die Unterscheidung zwischen Cut-Scenes, geskripteten Ereignissen und interaktivem Spielgeschehen zumindest teilweise unterlaufen.«⁴⁸ Dabei handelt es sich hauptsächlich um verschiedene Arten von Quick-Time Events (QTEs). Diese können als begrenzt konfigurierbare Cutscenes verstanden werden, die der Spielerschaft eine Manipulation durch zeitkritische Eingabeaufforderungen ermöglichen. Der Grad der Interaktion geht dabei selten über eine einzelne I/O-Schleife⁴⁹ hinaus. Nicht selten folgt auf eine einzi-

44 M. Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe*, S. 112.

45 J.-N. Thon: *Game Studies und Narratologie*, S. 119.

46 FAR CRY (Ubisoft 2004, O: Crytek).

47 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS (CD Projekt 2011, O: CD Projekt Red).

48 J.-N. Thon: *Game Studies und Narratologie*, S. 117.

49 Der Begriff spielt in Christoph Klimmets Arbeit eine zentrale Rolle, der 2006 ein pionierhaftes Computerspielhandlungsmodell vorgelegt hat. Das Modell beschäftigt sich u. a. mit den verschiedenen Graden und Intensitäten von Interaktivität zwischen Spielerschaft und Spiel, siehe hierzu C. Klimmt: *Computerspielen als Handlung* und in der Folge Breuer, Johannes: »Mittendrin – statt nur dabei«, in: Mosel (Hg.), *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009, S. 181-209; vgl. auch Redecker, Björn: *Immersion und interdisziplinäre Betrachtungsweisen von Computerspielen*. Masterarbeit, Bielefeld 2015, Kapitel 5.1.

ge simple Eingabe eine prädestinierte Ausgabesequenz, vergleichbar mit dem Betätigen des Abspiel-Knopfes eines pausierten Filmmediums. Nichtsdestotrotz ist in diesem Zusammenhang faktisch eine interaktive Komponente gegenüber der klassischen Cutscene gegeben, die Spieler gänzlich in die Passivität zwingt. Inwiefern sich das exzessive Aneinanderreihen von QTEs noch als Computerspiel(en) bezeichnen lässt, wird unter Spielenden, Journalisten und Forschenden im Zusammenhang mit Spieltiteln, die auf diese Weise strukturiert sind,⁵⁰ immer wieder diskutiert.⁵¹ Eine Antwort auf die Frage, ob ein Spieltitel noch als Computerspiel bezeichnet werden kann oder aufgrund der drastischen Reduktion interaktiver Elemente nicht mehr als solches gelten sollte, scheint im Rahmen dieser Arbeit kaum möglich. Darüber hinaus ist zu bezweifeln, inwiefern diese Frage überhaupt im Grundsatz beantwortet werden kann, bedenkt man die bereits konstatierte Unmöglichkeit einer statisch-determinierten Definition digitaler Spiele.⁵² Interessant ist, dass es zahlreiche ›Randformen‹ (teil-)interaktiver Cutscenes in kontemporären Spieltiteln gibt, die den Zweck zu verfolgen scheinen, der Spielerschaft eine stückweise narrative Teilhabe zu ermöglichen. An dieser Stelle wird das Streben nach einer Lösung der Kernproblematik zwischen narrativem Potenzial und ludischer Konzeption des Mediums deutlich. Inwiefern diese mit Wertungsprädikaten wie ›gut‹ oder ›schlecht‹ bedacht werden sollte, ist zunächst zweitrangig, denn zuvor noch als getrennt konstatierte Ereignisdarstellungen – prädestiniert auf der einen, ludisch auf der anderen Seite – beginnen hier zu verschwimmen. So bestätigt auch Hennig:

»Durch die simultane Darbietung selbstablaufender Handlungssequenzen und Eingabeaufforderungen, ohne Reaktionszeitverzögerung zwischen den beiden Komponenten, können QTEs nur schwerlich einem der beiden Pole Interaktivität oder Narrativität zugerechnet werden.«⁵³

Lev Manovich postuliert hingegen, dass der Zugriff durch Algorithmen auf Datensätze grundsätzlich anti-narrativer Struktur sei, da er weder Anfang noch En-

50 Vgl. u. a. GAME OF THRONES (Telltale Games 2014-2015, O: Telltale Games); PLANET OF THE APES: LAST FRONTIER (FoxNext/The Imaginarium/Creative England 2017, O: The Imaginati Studios).

51 Siehe hierzu z. B. Schmitz, Petra/Graf, Michael: »Anspruchslosigkeit von Game of Thrones – Lame of Thrones – Ist das noch ein Spiel?« 2014, <https://www.gamestar.de/artikel/anspruchslosigkeit-von-game-of-thrones-lame-of-thrones-ist-das-noch-ein-spiel,3080962.html> vom 11.07.2023.

52 Vgl. Kapitel 2 dieser Arbeit.

53 M. Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe*, S. 112.

de benötige und keine Sequenz oder Entwicklung aufweise.⁵⁴ Freyermuth stellt dem wiederum das Argument entgegen, dass digitale Spiele das Erleben ihrer Datensätze trotzdem als Narration ermöglichen. Dies geschieht einerseits »über die Stellung spezifischer Aufgaben – Quests, Puzzles usw.«,⁵⁵ andererseits durch die Konstruktion der virtuellen Spielwelt, innerhalb der jene Quests, Puzzles und Aufgaben zu absolvieren sind. Der Unterschied der Hyperepik zur linearen Epik fußt auf einem unterschiedlichen Ereignisablauf. In non-interaktiven Narrationen ist dieser von Autoren fest vorgegeben und nicht mehr verhandelbar. In digitalen Spielen werden Ereignisabläufe aber von »Spielenden auf ihrem Weg durchs Spiel über Interaktion mit dem strukturellen Handlungspotenzial – der Kombinatorik von Daten und Algorithmen – in einem virtuellen, ebenfalls algorithmisch konstruierten Erzählraum«⁵⁶ selbst realisiert, nachdem das strukturelle Handlungspotenzial im Design-Prozess von Game Designern bereitgestellt worden ist. Nicht selten haben Spieler daraufhin die Möglichkeit, »complex storyworlds that may contain multiple substories or subworlds and employ nonchronological plots or metaleptic strategies of narrative representation in the process«⁵⁷ zu konstruieren. Hier spielen vor allen Dingen Genrekonventionen eine wichtige Rolle:

»Während etwa die narrative Struktur von First-Person Shootern wie HALF-LIFE [...] meist ziemlich linear ist, führt die für (Action-)Rollenspiele wie DIABLO (1996) [...] typische Quest-Struktur zu einer stärker nonlinearen Anordnung prädestinierter Ereignisse.«⁵⁸

Game Designer Warren Spector identifiziert fünf verschiedene narrative Konzepte für digitale Spiele: *Rollercoaster*, *Retold*, *Sandbox*, *Shared Authorship* und *Procedural*. Seiner Ansicht nach offerieren alle fünf Ansätze verschiedene Vor- und Nachteile. Im Sinne Freyermuths historischer Analyse sind sie darüber hinaus zu unterschiedlichen Phasen und Zeitpunkten innerhalb der Medienhistorie digitaler Spiele von zentraler oder von minderer Bedeutung gewesen respektive sind dies auch gegenwärtig und werden es vermutlich auch in der Zukunft sein.

Als *Rollercoaster* definiert Spector »a game with a predetermined narrative from which players can't deviate [...] Players run, jump and shoot their way through one mission after another.«⁵⁹ In der Tradition dieses Ansatzes finden

54 Vgl. Manovich 1999, n. G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 79.

55 Ebd.

56 Ebd., S. 80.

57 J.-N. Thon: *Transmedial narratology*, S. 113.

58 J.-N. Thon: *Game Studies und Narratologie*, S. 118.

59 W. Spector: *Next-Gen Storytelling Part One*, o. S.

sich Jump and Run-Titel wie DONKEY KONG genauso wie FPS- und FPA-Titel wie CRYISIS 3⁶⁰ und GRAY DAWN⁶¹ und spannen damit einen Existenzzeitraum von gut vier Dekaden auf. Diese Art der Narration blickt also auf eine längere Erfolgsgeschichte zurück und wird auch Spector zufolge vermutlich nie vollständig verschwinden, auch wenn diese Form über die Jahre – durch das Aufkommen verschiedener neuartiger Formen – an Relevanz verloren hat.

Unter dem Begriff *Retold* versteht Spector Spieltitel, die im engeren Sinne keinerlei prädestinierte Narration besitzen. »MMOGs fall into this category, as do sports games and puzzle games.«⁶² Bissell führt in diesem Zusammenhang das Beispiel des kooperativen FPS-Titels LEFT 4 DEAD⁶³ an, »which offers yet another version of zombie apocalypse.«⁶⁴ Dabei wird auf jegliche narrative Rahmung verzichtet, die explizieren könnte, wie, wann und warum es zur Apokalypse gekommen ist. Dies führt dazu, dass Spielende Geschichten durch gemeinsames Spielen selbst evozieren, die sich im Nachhinein nacherzählen lassen. Sie sind damit – *nomen est omen* – Retold Stories und zeichnen sich vorrangig dadurch aus, dass Spielenden kaum Hintergrundinformationen zur Verfügung gestellt werden: »[T]he little characterization there is comes in tantalizing dribs; and all that is expected is survival, which is possible only by constantly working together with your fellow gamers.«⁶⁵

Im Zentrum Sectors dritter Kategorie *Sandbox* stehen vor allen Dingen individuelle Erlebnisse. Ähnlich wie in einem Sandkasten, der neben einer Menge Sand auch einige Spielzeugförmchen und weitere Spielgegenstände zur Verfügung stellt, kreieren Spielende hier eigene emergente Narrationen. Als Paradebeispiel für diese Kategorie können die verschiedensten Aufbau-, Städte-, Wirtschafts-, Flug-, Landwirtschafts-, Krankenhaus-, Lebens- usw. -simulatoren angesehen werden.⁶⁶ Ein Beispiel aus der jüngeren Vergangenheit findet sich mit

60 CRYISIS 3 (Electronic Arts 2013, O: Crytek Frankfurt/Crytek UK).

61 GRAY DAWN (Interactive Stone 2018, O: Interactive Stone).

62 W. Spector: *Next-Gen Storytelling Part One*, o. S.

63 LEFT 4 DEAD (Valve 2008, O: Valve South).

64 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 41.

65 Ebd.

66 Vgl. DIE SIEDLER-Reihe (Ubisoft 1993-anhaltend, O: Blue Byte); MICROSOFT FLUG-SIMULATOR-Reihe (Microsoft/Xbox Game Studios/Dovetail Games 1982-anhaltend, O: Sublogic et al.); ROLLERCOASTER TYCOON-Reihe (Hasbro Interactive/Infogrames/Atari 1999-anhaltend, O: Chris Sawyer Productions et al.); SIMCITY-Reihe (Electronic Arts et al. 1989-2014, O: Maxis et al.); THE SIMS-Reihe (Electronic Arts 2000-anhaltend, O: Maxis/The Sims Studio) uvm.

Markus Perssons Erfolgstitel MINECRAFT oder Spielen wie NO MAN'S SKY,⁶⁷ ARK: SURVIVAL EVOLVED,⁶⁸ THE FOREST⁶⁹ oder SUBNAUTICA. Einige dieser neueren Titel verfügen jedoch über eine lose Hintergrundgeschichte und nähern sich damit Sectors nächstem Ansatz an.

Dieser vierte Ansatz *Shared Authorship* stellt ein seit nunmehr einer Dekade kommerziell sehr erfolgreiches Modell der Narration dar. Der auch von Thomas Widra⁷⁰ aufgegriffene Terminus deutet, wie der Name verrät, auf eine *geteilte Autorenschaft zwischen Entwicklenden und Spielerschaft* hin. Dieses Konzept erinnert zunächst an den Sandbox-Ansatz. Der Unterschied besteht jedoch darin, dass innerhalb des Sandkastens eine prädeternierte Narration existiert: Eine Rollercoaster-Geschichte mit einem Anfang, Spannungsbögen, Hauptmissionen, zwingend zu erledigenden Aufgaben und einem Ende, die in die ansonsten größtenteils frei bege- und erkundbare Spielwelt implementiert sind. Ein Großteil der Journalisten und Forschenden spricht in diesem Zusammenhang auch von »Open World Games« – »The sandbox game isn't the only way to offer players something more than emotional rollercoaster rides or highly personal, remembered adventures.«⁷¹ Tatsächlich versuchen Spieleentwickler in diesem Modell, beide Dinge miteinander zu kombinieren. Wie gut dies gelingt, dürfte dabei von Spieltitel zu Spieltitel variieren:

»Most videogame designers [...] have sought a practical balance between *ludus* and *paidia*, a model that allows the player to roam freely through a vast and interesting world and, at the same time, to progress through an immersive storyline to a climactic ending.«⁷²

Genügend Beispiele für dieses Konzept finden sich spätestens seit dem Siegeszug von GTA III,⁷³ und einige der heute bekanntesten und kommerziell erfolgreichsten Spieleserien beruhen auf dem Prinzip des Shared Authorships.⁷⁴ Analogien zu literarischen Vorgängermidien lassen sich bis ins frühe 20. Jahrhun-

67 NO MAN'S SKY (Hello Games 2016, O: Hello Games).

68 ARK: SURVIVAL EVOLVED (Studio Wildcard 2017, O: Studio Wildcard).

69 THE FOREST (Endnight Games 2018, O: Endnight Games).

70 Vgl. T. Widra: *Auf dem Weg zu wahrer »agency«*.

71 W. Spector: *Next-Gen Storytelling Part One*, o. S.

72 H. J. Brown: *Videogames and education*, S. 12, Herv. i. O.

73 GTA III (DMA Design 2001, O: Rockstar Games).

74 Vgl. u. a. ASSASSIN'S CREED-Reihe; FALLOUT-Reihe (Interplay Entertainment/14 Degrees East/Bethesda Softworks 1997-2018, O: Interplay Entertainment et al.) seit FALLOUT 3 (Bethesda Softworks 2008, O: Bethesda Game Studios); HORIZON-Reihe (Sony Interactive Entertainment 2017-anhaltend, O: Guerilla Games/Firesprite) uvm.

dert zu Kurzgeschichtensammlungen wie Sherwood Andersons *Winesburg, Ohio*⁷⁵ oder Gedichtbänden wie Edgar Lee Masters' *Spoon River Anthology*⁷⁶ ziehen:

»A thorough exploration of Winesburg or Spoon River and their citizens, however, reveals subtle connections, hidden or fragmentary narratives, and a larger story. The nature of this larger story, in part, depends on our choices of which nested narratives we read and the order in which we read them.«⁷⁷

Dieser narrativen Technik bedienen sich auch Indie-Titel wie *DEAR ESTHER*, *EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE* oder *GONE HOME*. Thon spricht hier unter Berufung auf RPG-Titel »such as Bioware's *BALDUR'S GATE*, *NEVERWINTER NIGHTS*, and *DRAGON AGE: ORIGINS*« von einem

»decidedly nonlinear arrangement of predetermined narrative representations of events. Video games with this kind of nonlinear narrative structure allow players to actualize significantly different representations during subsequent playthroughs.«⁷⁸

Abhängig von den getroffenen Entscheidungen Spielender und ihrer Performance sowie weiteren Parametern ergeben sich hieraus verschiedene individuelle Handlungsstränge und Geschichten. Hier wird sehr gut deutlich, wie sich der narratologische Ansatz Thons mit Aarseths vermeintlich antagonistischem ludologischen Ansatz digitaler Spiele als ergodischen Systemen verbinden lässt.

Spectors fünftes Konzept *Procedural Story Generation* stellte zum Zeitpunkt des Verfassens seines Artikels 2007 lediglich einen neuen, losen Ansatz dar, der Spielenden bei der Exploration der Spielwelt »and interpersonal relationships, to ›grow‹ stories through their choices«⁷⁹ so viel Freiheit wie nur irgend möglich zur Verfügung stellen sollte. »Spector sieht dies als einen Weg, der kommerziellen Branche neue Impulse zu geben«,⁸⁰ kommentiert Thomas Widra. Jedoch verweist Spector auch auf eine vermeintliche Problematik bezüglich des Potenzials zu einem kommerziellen Erfolg dieses Modells: »[M]y fear seems at least

75 Vgl. Anderson, Sherwood: *Winesburg, Ohio: A Group of Tales of Ohio Small-Town Life*, New York City, NY: B.W. Huebsch 1919.

76 Vgl. Masters, Edgar L.: *Spoon River Anthology*, New York City, NY: Macmillan 1915.

77 H. J. Brown: *Videogames and education*, S. 12.

78 J.-N. Thon: *Transmedial narratology*, S. 116.

79 W. Spector: *Next-Gen Storytelling Part One*, o. S., Herv. i. O.

80 T. Widra: *Auf dem Weg zu wahrer ›agency‹*, S. 43.

somewhat justified – early efforts have been marginally successful, at best.«⁸¹ Gleichwohl sollte sich seine Einschätzung bezüglich neuer Impulse, die sich auf längere Zeit durchaus durchzusetzen vermögen, bewahrheiten. Spiele mit einem bis zu ihrem Erscheinungszeitpunkt unbekannten Maß an Spielfreiheit, prozedural generierten Sequenzen und einer interpersönlichen Spiel- und Narrationserfahrung konnten in den folgenden Jahren mit einem Spieltitel wie *THE BINDING OF ISAAC*⁸² durchaus Erfolge feiern. Inwiefern sie die Herangehensweise und die Denkprozesse Spieleentwickelnder auch aus dem Mainstream (mit-)beeinflussen, zeigt sich beispielsweise im von marktführenden Publisher *Square Enix* vertriebenen Titel *NIER: AUTOMATA*.⁸³ Das Spiel gilt es mehrfach durchzuspielen, um seine gesamte Narration zu erfassen und zu verstehen. Somit wird erst nach mehrmaligem Durchspielen retrospektiv deutlich, wie sehr diese durch die Entscheidungen Spielender ›gewachsen‹ ist und wie individuell sie jeweils war. Der hochbudgetierte und kommerziell erfolgreiche Spieltitel *DETROIT: BECOME HUMAN* legt die Metaebene seiner Narration mit ihren verschiedenartigen Verzweigungen geradezu analytisch in Form eines Flowcharts dar. Das macht es der Spielerschaft noch einfacher, die möglichen, divergenten Handlungsstränge der verschiedenen Entscheidungen während eines Spieldurchlaufs im Sinne eines ›Was-wäre-wenn-gewesen‹ nachzuvollziehen (und, wenn gewünscht, nach einem ersten Durchgang auch jedes Kapitel mit einem anderen Handlungsverlauf noch einmal zu spielen, um nachzuprüfen, was wenn gewesen wäre).

Abseits und ungeachtet der verschiedenen Möglichkeiten, Geschichten in und mit Computerspielen zu erzählen, so ist und bleibt der Kern der Problematik jedoch der Konflikt zwischen dem Wunsch nach einer rudimentär linearen und rahmenden Narration auf der einen, und der zentralen Konstituente der Interaktivität, die einem linearen Handlungskonzept gegenübersteht, auf der anderen Seite:

»Bei allen Spielen, die bis heute erschienen sind, besteht das Problem, dass sich spielerische Freiheiten zuungunsten auf eine interessante Geschichte auswirken, bzw. umgekehrt spielerische Freiheiten zugunsten einer interessanten Geschichte eingeschränkt sind.«⁸⁴

81 W. Spector: *Next-Gen Storytelling Part One*, o. S.

82 *THE BINDING OF ISAAC* (Edmund McMillen/Headup Games 2011, O: Edmund McMillen/Florian Himsl).

83 *NIER: AUTOMATA* (Square Enix 2017, O: PlatinumGames).

84 T. Widra: *Auf dem Weg zu wahrer ›agency‹*, S. 40.

Bissell zufolge sieht sich jegliche Narration in digitalen Spielen dieser Problematik gegenüber:

»The differences between the framed narrative and the ludonarrative are what make story in games so unmanageable: One is fixed, the other is fluid, and yet they are intended, however notionally, to work together. Their historical inability to do so may be best described as congressional.«⁸⁵

Die ›historische Unfähigkeit‹ der Zusammenarbeit der beiden Formen sollte in der Folge zur unvermeidlichen und natürlichen Konsequenz des anfänglichen Schismas zwischen Ludologen und Narratologen führen.⁸⁶ Auf diesen direkten Zusammenhang verweist auch Widra und identifiziert die Diskussion zwischen Narratologie und Ludologie als eine Diskussion von »Story vs. Freiheit«, in der Vertreter der Ludologie den Determinismus einer Erzählung verantwortlich für die Notwendigkeit einer »Limitierung oder Verhinderung der Unterbrechung durch den Spieler [machen]«, da dessen Tätigkeiten die starken Erzählstrukturen und die determinierte Erzählung unterbrechen. Diese Limitierung jedoch »eliminiert Interaktivität sowie das Gefühl von *global agency* und zwingt den Spieler auf einen vorherbestimmten Pfad.«⁸⁷ Für Widra scheint das Gelingen guter, interaktiver Narrationen also zu einem Paradoxon zu werden, auch weil die Interaktionsmöglichkeiten und die Einflussnahme der Spielerschaft auf die Narration nur in einem begrenzten Rahmen möglich sind: »[D]er Spieler hat *local agency*, er kann sich in der Spielumgebung bewegen, Objekte manipulieren oder mit Nicht-Spieler-Charakteren (*non-player characters*, kurz: NPCs) interagieren.«⁸⁸ Brown vergleicht dieses Dilemma mit Roland Barthes' literaturtheoretischem Ansatz vom *Tod des Autors*.⁸⁹

»According to Barthes, readers rather than authors create meanings from text [...] when we read a novel, we make new meanings by interpreting the text. When we play a video-game, we make new texts by manipulating the words and images that appear on the screen.«⁹⁰

85 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 37.

86 Vgl. u. a. B. Beil: *Game Studies*, S. 26f; F. Furtwängler: *Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten*, S. 62; T. Widra: *Auf dem Weg zu wahrer ›agency‹*, S. 40f.

87 T. Widra: *Auf dem Weg zu wahrer ›agency‹*, S. 40f., Herv. i. O.

88 Ebd., S. 41, Herv. i. O.

89 Vgl. R. Barthes: *Mythen des Alltags*.

90 H. J. Brown: *Videogames and education*, S. 10.

Die polemische Formulierung eines ›Todes‹ erscheint jedoch recht überspitzt und drastisch, selbst im Zusammenhang digitaler Spiele, die der Spielerschaft gewisse Manipulationsmöglichkeiten anbieten, denn Schriftstellende jeglicher Textart übernehmen ihren Text, sei dieser hyperepisch oder linear, an ein Publikum. Tatsächlich stellen die Modifikationen, die Spielende innerhalb verschiedener Spieldurchläufe vornehmen, einen größeren Eingriff dar als dies bei der Rezeption von Romanen, Spielfilmen oder Fernsehserien der Fall wäre. Gleichwohl können sie aber auch nur das modifizieren, was ihnen das Spiel und seine Entwickler und Autoren erlauben. Die technischen Architekten, die bestimmen, was innerhalb der Spielwelt als auch der storyworld möglich und was unmöglich ist, sind und bleiben die den Quellcode schreibenden Programmierer. Während Spielende zwar verschiedene Teilaspekte der Narration beeinflussen und modifizieren können, ist es in den meisten Spielen kaum möglich, die grundsätzliche Rahmenhandlung, die framed narrative, die sich durch Cinematics, Cutscenes oder geskriptete Ereignisdarstellungen präsentiert, zu verändern. Während dieser Präsentationsmomente verwandelt sich das interaktive Medium Computerspiel in ein Rezeptionsmedium, das jegliche Manipulation des Geschehens und Gezeigten unterbindet. Für gewöhnlich sind außerdem Mechaniken implementiert, die ein vollständiges Verlassen des zuvor – wenn in manchen Spieliteln auch nur lose – abgesteckten narrativen Pfades unmöglich machen. Viele Spielitel lassen Interaktionen mit der Umgebung oder Objekten der Spielwelt nur dann zu, wenn diese handlungsrelevant sind. Aktionen und Interaktionen, die die Handlung stören oder kontrapunktieren würden, sind durch implementierte Regeln oder vorprogrammierte Logiken oftmals ausgeschlossen. Brown exemplifiziert:

»In OBLIVION we may attack friendly characters, but if these characters [...] are essential to the game narrative, then we may only knock them unconscious, not kill them. In these cases, rules limit player action in order to preserve narrative structure.«⁹¹

Ein nicht unerhebliches Maß an Kontrolle verbleibt also in den Händen der Autor, sei es auch geringer als im Falle non-interaktiver Medienformen. Die Veränderung und/oder Umgehung des Quellcodes sowie der in ihm eingeschriebenen Regeln, und somit seiner formalen Architektur, fällt unter die Kategorie des Cheatings und/oder Moddings. Dabei ähnelt ersteres dem Vergehen des Falschspielers und Moglers, der den Zauberkreis des Spiels nur zum Schein annimmt,⁹² zweiteres überstellt Modder hingegen in die Sphäre der Autorenschaft selbst.

91 Ebd., S. 11.

92 Vgl. Kapitel 2 dieser Arbeit unter Rückbezug auf J. Huizinga: *Homo ludens*; R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*.

Während Cheating also einen moralischen Verstoß darstellt, der mit Ächtung geahndet werden kann, haben Mods innerhalb der Computerspielhistorie eine Vindikation als kulturelle Praxis erfahren, jedenfalls wenn sie explizit als solche gekennzeichnet und kommuniziert werden. Gelegentlich sind sie so umfänglich, dass von einer ›Total Conversion Mod‹ oder ›Komplettumwandlung‹ gesprochen wird.⁹³

Jonathan Blow verweist indes pessimistisch auf zwei zentrale Gründe, die seiner Ansicht nach dazu führen, dass Computerspiele nur selten in der Lage seien, authentische, intensive und emotional involvierende Geschichten zu erzählen. Zum einen konzentrierten Spieleentwickler ihre Ressourcen nicht genügend auf eine qualitativ hochwertige Narration. Der Fokus liege viel zu sehr auf der ludischen Ebene und dem Design von Mechaniken:

»[G]ame designers are, by and large, unsophisticated about everything *other* than game design. ›Any dumb ass can write a story for a game,‹ Blow told his audience, ›and as you have seen from playing our games, a lot of dumb asses do.«⁹⁴

Als drastisches Beispiel sei hier auf die hanebüchene Narration des italienischen Klempners verwiesen, der eine Prinzessin retten soll – »Once immersed in playing, we don't really care whether we rescue Princess Toadstool or not; all that matters is staying alive long enough to move between levels.«⁹⁵ Zum anderen argumentiert Jonathan Blow, dass das Computerspiel als mediale Form grundsätzlich nicht dazu geeignet sei, Geschichten zu erzählen. Narrationen basieren Bissell und Blow zufolge auf Handlungsabläufen und Zeitprogression, während die ludische Natur digitaler Spiele auf Herausforderungen basiere, die wiederum jene Progression von Handlungsabläufen unterbreche:

»[S]tory and challenge ›have a structural conflict that's so deeply ingrained, it's impossible‹ to make game stories strong. Can better writing solve this? In Blow's mind, it cannot. The nature of the medium itself ›prevents the stories from being good.«⁹⁶

93 Siehe z. B. ENDERAL (SureAI 2016, O: SureAI), <https://sureai.net/games/enderal/?lang=de> vom 03.12.2021; siehe hierzu auch Unger, Alexander: »Wenn Spieler Spiele umschreiben«, in: Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2014, S. 69-87.

94 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 92, Herv. i. O.

95 Fuller/Jenkins 1995, n. J. Newman: *Videogames*, S. 94.

96 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 93.

Bissell selbst hingegen ist optimistischer und sieht an dieser Stelle weniger ein Problem als vielmehr die Erklärung dafür, warum Computerspiele so fesselnd und faszinierend sind. Was Widra als heiligen Gral des *interactive storytelling*⁹⁷ beschreibt und dessen technische Umsetzungsmöglichkeiten gleichzeitig problematisiert, lehnt Bissell kategorisch ab. Obwohl Spiele eine gewisse Freiheit durch die Interaktionsmöglichkeiten und somit die partielle Beeinflussung des Spielprogramms ermöglichen, betont Bissell die Wichtigkeit einer übergeordneten Autorität, die eine grundsätzliche Richtung der Handlung vorgibt:

»Although I enjoy the freedom of games, I also appreciate the remindful crack of the narrative whip – to seek entertainment is to seek that whip – and the mixture of the two is what makes games such a seductive, appealingly dyadic form of entertainment.«⁹⁸

In der Kombination aus begrenzter Freiheit innerhalb einer übergeordneten, fixen Narration sieht Bissell den Grundstein der Faszination digitaler Spiele verankert, wenn er fordert: »I *want* to be told a story – albeit one I happen to be part of and can affect, even if in small ways. If I wanted to *tell* a story, I would not be playing video games.«⁹⁹ Damit argumentiert er, dass eine begrenzte Manipulationsmöglichkeit »in small ways« ausreiche, um ein gutes Spielerlebnis zu ermöglichen. Zumindest dann, wenn sie mit einer gut gestalteten übergeordneten Narration kombiniert wird. An dieser Stelle sei erneut auf die Berücksichtigung der spezifischen Medialität digitaler Spiele verwiesen. Sie sind keine lineare Medienform wie Romane, Theaterstücke, Hörspiele, TV-Serien oder Filme. Narration, wie sie in diesen Kultur- und Unterhaltungsformen funktioniert und im Laufe der Zeit auch hochqualitative Werke hervorgebracht hat, kann in einem interaktiven Rahmengerüst nicht genau so funktionieren. Das bedeutet jedoch nicht, dass es grundsätzlich unmöglich wäre, gute, interessante, spannende, und qualitativ hochwertige Geschichten in und mit Computerspielen zu erzählen. Es geht schlussendlich um die bereits von Brown formulierte Frage danach, was Autoren in digitalen Spielen erreichen können, das in Vorgängermedien nicht möglich gewesen wäre.¹⁰⁰

In diesem Zusammenhang sei angemerkt, dass sich Autoren und Designer aufgrund der hypertextuellen und interaktiven Natur des Computerspiels auf technischer sowie literarischer Ebene ganz anderen Problemen gegenübersehen als Roman-, Theater-, Drehbuch- oder Filmautoren. Brown spricht in diesem Zu-

97 Vgl. T. Widra: *Auf dem Weg zu wahrer ›agency‹*, S. 40.

98 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 39f.

99 Ebd., S. 40, Herv. i. O.

100 Vgl. H. J. Brown: *Videogames and education*, S. 19.

sammenhang von der Notwendigkeit seitens der Designerschaft, sowohl in der Kunst des literarischen Schreibens als auch im Umgang mit digitalen Werkzeugen und Technologie geschult zu sein. Bisher bestehe hier häufig ein Mangel auf einer der beiden Seiten:

»At present, we have writers who know how to tell compelling stories but lack the skill or the inclination to tell them in videogames. We also have technicians who are adept in digital technology, but lack the skill or inclination to tell compelling stories.«¹⁰¹

Um an diesen Punkt zu gelangen, muss jedoch ein breiteres gesellschaftliches Verständnis von digitalen Spielen vorherrschen und

»videogame technology itself must become more stable, more integrated into the human experience out of which literature emerges, and slower in its evolution, so that writers may develop a mastery of the digital medium, and critics may reflect on the significance of the technological and theoretical challenges it poses.«¹⁰²

Ein konkretes Beispiel für eine solche Herausforderung ist die Vertonung eines komplexen RPGs wie MASS EFFECT.¹⁰³ Durch die Tatsache, dass der Spielerschaft mehrere Dialogoptionen innerhalb einer Konversation mit einem NPC zur Verfügung gestellt werden, ist es für Synchronsprecher sehr schwierig, die passenden Betonungen, Klangfarben und Stimmlagen für eine Sprechpassage zu finden. Besonders schwer wird es in längeren Dialogen, in denen Spielende einige Male die Gelegenheit haben, verschiedenartige Konversationsverläufe einzuschlagen und ihren Avatar anweisen können, erst freundlich und dann unhöflich zu agieren oder umgekehrt. Herausfordernd ist hier sicherlich, bei der Vertonung des Avatars eine glaubhafte, insgesamt konsistente Grundstimmung beizubehalten. Die Schauspielerin Jennifer Hale übernahm die Vertonung der weiblichen Version der Hauptfigur Commander Shepard und somit auch diese Herausforderung:

»[T]he nonlinear nature of the Paraphrase System¹⁰⁴ prevented Hale from being able to perform any one thread of conversation all the way through, which would have been im-

101 Ebd., S. 18.

102 Ebd.

103 MASS EFFECT (Electronic Arts 2008, O: BioWare).

104 Das Paraphrase System beschreibt ein von BioWare entwickeltes Konzept, bei dem die auf dem Bildschirm in Textform präsentierte Dialogoption lediglich paraphrasierend für das, was die eigene Spielfigur sagen wird, steht. So gibt eine kurze Dialog-

possible in any event, as the game script bore no resemblance to that of a film. In effect, Hale was asked to provide the branches of a tree she could not even see.»¹⁰⁵

Auch hier wird die Komplexität des Mediums deutlich, insbesondere im Hinblick auf ein derart großes Entwicklungsteam, wie es bei MASS EFFECT zum Einsatz gekommen ist, denn »[w]ith a collaborative medium it's much easier to get bad art. Games have gotten so complex that you need this huge group of very talented people. MASS EFFECT had a team of about one hundred and twenty«,¹⁰⁶ erklärt Game Designer Drew Karpysbyn. Ein hoher Grad an Arbeitsteilung birgt also auch Risiken, da eine kreative Vision innerhalb einer großen Gruppe von Personen akkurat kommuniziert werden muss, wenn sie authentisch und qualitativ hochwertig umgesetzt werden soll.

So stehen Gamekomponisten, zumindest im Zusammenhang mit Großprojekten, in ständigem Austausch mit vielen verschiedenen weiteren kreativen Personen, deren Wünsche und Visionen es auditiv umzusetzen gilt. Ein weiteres Problem, dem sich Komponierende von Gamemusik ausgesetzt sehen, ist die komplementäre Struktur digitaler Spiele, die auf die Dualität ihrer zwei Traditionslinien zurückgeht. Es gilt, nicht nur Musik für prädefinierte Momente wie Cinematics und Cutscenes, geskriptete Ereignisse, Menüs oder Ladebildschirme zu schreiben, sondern auch für die emergenten Strukturen eines Spiels und für die interaktiven Momente. Wie die Spielerschaft das Spiel letztlich spielen wird, ist beim Komponieren der Musik nur begrenzt voraussagbar. Musik für diese unvorhersehbaren Spielmomente zu schreiben, gleicht einer ähnlichen Herausforderung wie der Hales, von der verlangt wurde, Zweige eines Baumes einzusprechen, den sie nicht sehen konnte. Dies hat einen signifikanten Einfluss auf die inhaltliche und klangliche Struktur der Musik, die für wenig voraussehbare Spielmomente geschrieben wird. Sie darf, bezogen auf konstitutive Elemente wie Rhythmus und Geschwindigkeit, nicht zu explizit und determiniert sein. Ob Spieler hektisch einen virtuellen Ort durchsuchen, dabei viele Bewegungen mit ihrem Avatar ausführen, viel laufen und rennen, oder sehr langsam und mit ruhigen Bewegungen durch die virtuelle Welt flanieren, lässt sich nicht voraussagen. Ist die Musik *zu* eindeutig auf eine bestimmte Spielweise zugeschnitten, werden

option lediglich eine ›Marschrichtung‹ für die Antwort an. Der *gesprochene* Dialog wirkt somit unverbraucht, da er zuvor in Textform noch nicht aufgetaucht ist. »[T]he game's designers had to concoct a mechanic that would prevent the gamer from being twice exposed to what he or she wished to say. [...] The solution to this problem is what BioWare calls the Paraphrase System.« T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 116.

105 Ebd.

106 Karpysbyn, Interview n. ebd., S. 117.

jeweils gegenteilige Spielstile vernachlässigt und Spielende müssten einen Authentizitätsverlust des Bild-Ton-Bezugs hinnehmen. Ein solcher Effekt ist unerwünscht. Verhindern lässt sich dies, indem die Musik wenig explizit und determiniert, also vieldeutig und möglichst offen für verschiedene Spielweisen bleibt. Problematisch dabei ist wiederum, dass *zu* ambivalente und offene Kompositionen uninteressant und langweilig wirken können. So läuft Gamemusik schnell Gefahr, zu etwas Bedeutungslosem und Arbiträren zu werden, auf das genauso gut verzichtet werden könnte. Die anspruchsvolle Aufgabe Komponierender besteht also darin, unter der Nutzung traditioneller musikalischer Strukturen wie auch experimenteller Praxen das *richtige Mischungsverhältnis* zwischen Eindeutigkeit und Ambivalenz zu finden. Dies führt idealiter dazu, dass das musikalische Material in der Lage ist, gleichzeitig in den Hintergrund zu treten (vorzugsweise immer dann, wenn andere gestaltende Elemente wichtiger scheinen), aber aus diesem Hintergrund auch wieder hervorzutreten (vorzugsweise dann, wenn die musikalische Gestaltung wichtig wird). Das Ideal einer Balance aus Eindeutigkeit und Ambivalenz ist somit wünschenswert, um »für alle Eventualitäten gerüstet zu sein«. Sie zu finden, ist die Kernherausforderung für Gamekomponisten. Neben der Beschaffenheit der narrativen ist es auch die Beschaffenheit der ludischen Struktur digitaler Spiele, die je eigene und unterschiedliche Gamemusiken er- und anfordert: ambivalent wie determiniert, abstrakt wie konkret, ignorierbar wie interessant. Es erfordert ein besonderes Set an Fähigkeiten, innerhalb dieses notwendigen Gleichgewichts noch den Freiraum zu finden, nach dem ansprechende und interessante Kompositionen verlangen. Oftmals müssen sich Gamekomponisten diese Fähigkeiten erarbeiten, ohne dafür eine spezifische, strukturierte oder standardisierte Ausbildung oder Anleitung erhalten zu haben. Musikalische Institutionen und Ausbildungsstätten benötigen nach wie vor Zeit, Komposition und Komponieren für Gamemusik als Karriereweg zu begreifen und in Ausbildungsprogramme zu implementieren. Gamekomponisten verlassen sich heute nach wie vor auf eine der wichtigsten Tugenden des Komponierens und Musizierens: Improvisation.

Besonders herausfordernd ist das Komponieren von Gamemusik im Zusammenhang mit jenen Spielabschnitten, in denen die Erzeugung, Unterstützung oder Aufrechterhaltung einer Atmosphäre durch Gamemusik eine zentrale Rolle spielen. Brian Eno konstatiert in Bezug auf den von ihm selbst formulierten Begriff der *Ambient Music* beispielsweise: »Ambient Music must be able to accommodate [sic] many levels of listening attention without enforcing one in particular; it must be as ignorable as it is interesting.«¹⁰⁷ Das Zitat stammt aus den Liner

107 Eno, Brian: »Ambient 1. Music for Airports«. Liner notes 1978, https://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/MFA-txt.html vom 23.10.2020.

Notes seines Albums AMBIENT 1. MUSIC FOR AIRPORTS.¹⁰⁸ Es stellt die erste Veröffentlichung seiner AMBIENT-Reihe¹⁰⁹ dar, in der Eno diese musikalische Idee gleichzeitig ›ignorierbarer‹ und ›interessanter‹ Musik konsekutiv verfolgt und exploriert. ›Ambience‹ definiert er in diesem Zusammenhang »as an atmosphere, or a surrounding influence: a tint.«¹¹⁰ Auf der einen Seite wird hier die Nähe von *Ambient Music* zum Klangbegriff deutlich, so wie ihn beispielsweise Maempel definiert.¹¹¹ Auf der anderen Seite verweist Enos Verständnis von Ambience auf die Nähe zur atmosphärischen Funktion von Gamemusik, wie sie schon Jørgensen als zentralen Aspekt im Zusammenhang mit Gamemusik identifiziert hat.¹¹² Das Konzept der *Ambient Music* lässt sich somit vor allen Dingen auf jene Gamemusik übertragen, die Atmosphäre bildende Funktionen übernimmt. Parallel dazu steht im Zusammenhang mit Filmmusik als der Gamemusik verwandter funktionaler Musik die Entwicklung des Konzepts der *Soundscape*:

»R. Murray Schafer's concept of soundscape (which encompasses sounds from nature, cities, offices, media, etc.) even regards the world as basically a musical environment in itself (Schafer 1977: passim). Listening to music as atmosphere means not paying attention to sophisticated structural devices in the way Theodor W. Adorno described his type of ideal, structural listener (Adorno 1997: 182).«¹¹³

Auch dieses Konzept steht in Verwandtschaft zu Enos Begriff *Ambient Music* sowie zu Pierre Schaeffers Vorstellung einer *musique concrète*. Von zentraler Bedeutung ist dabei besonders der von Herzfeld beschriebene Modus eines Musikhörens, bei dem Musik als Atmosphäre begriffen wird und der nicht Adornos Idealvorstellung des strukturalen Hörens entspricht. *Ambient Music*, *Soundscapes* und *musique concrète* fokussieren nicht so sehr die Struktur der Musik, ihre harmonischen Verläufe und einen erkenn- oder analysierbaren Stil komponierender, sondern vielmehr die emotionale Dimension und das subjektive Erleben

108 AMBIENT 1. MUSIC FOR AIRPORTS (Polydor 1978, K: Brian Eno).

109 AMBIENT (Polydor 1978-1982, K: Brian Eno).

110 B. Eno: *Ambient 1*, o. S.

111 Siehe Kapitel 3 dieser Arbeit. Maempel schreibt über den Klangbegriff: »Der Klang haftet der musikalischen Struktur wie eine Oberfläche oder eine Farbe an, ist ihr inhärent.« H.-J. Maempel: *Medien und Klangästhetik*, S. 237. Auch die in Kapitel 3.2 vorgestellte *musique concrète* lässt sich als eine der Inspirationsquellen für Enos Konzept verstehen, auch wenn an dieser Stelle kein direkter Zusammenhang postuliert werden soll.

112 Vgl. K. Jørgensen: *On the Functional Aspects*, S. 3.

113 G. Herzfeld: *Atmospheres at Play*, S. 151.

des Individuums sowie die Abstraktion des Konkreten und der musikalischen Struktur anhaftende Phänomene wie Klangfarbe und »music as atmosphere.«¹¹⁴ So ist es nur logisch, dass der Ambient-Begriff, sowohl in Verbindung mit Enos Idee der *Ambient Music* als auch mit Schafers Konzept der *Soundscape* gelegentlich den Weg in den Sprachgebrauch der Ludomusicology findet.¹¹⁵

7.2 GAMESMUSIK, LUDOLOGIE UND NARRATOLOGIE | ZWISCHEN REMEDIATION UND EIGENLOGIK

Wie zu Anfang dieses Kapitels angesprochen soll Gamesmusik in einen Zusammenhang mit den prävalenten Forschungsströmungen Ludologie und Narratologie gebracht werden. Während emergente und präterminierte Strukturen innerhalb von Computerspielen oftmals konkurrieren und für andauernde Diskussionen und Schismen innerhalb der Game Studies sorgen, haben sie doch eines gemeinsam: Sie sind gleichsam auf Gamesmusik angewiesen respektive ihre jeweiligen Konstitutionen und Logiken können stark von Gamesmusik beeinflusst oder begünstigt werden. Die Anforderungen an Gamesmusik als heteronome Musik sind von Inger Ekman sogar so zusammengefasst und handhabbar gemacht worden, dass sie die dualistische Struktur ludologischer und narratologischer Überlegungen reflektieren. Ekman identifiziert dabei zwei – der ludologischen und der narratologischen Perspektive jeweils entsprechende – Grundkategorien von Anforderungen:

»The narrative fit reflects how helpful sound is to storytelling and helps bring out the emotions inherent in the story. [...] The functional fit of game sound is not about story comprehension, but about how sound supports playing.«¹¹⁶

Letztlich liegt die Vielschichtigkeit von Gamesmusik darin begründet, dass sie nicht nur eine ganz eigene Logik besitzt, in der sie aufgrund der spezifischen

114 Ebd.

115 Vgl. z. B. Buhler, James: *Theories of the soundtrack*, New York, NY: Oxford University Press 2018, S. 164; M. Fritsch: *History of Video Game Music*, S. 27; K. Jørgensen: *On the Functional Aspects*, S. 3; Smith, Jennifer: *Worldbuilding Voices in the Soundscapes of Role Playing Video Games*. Dissertation, Huddersfield 2020, S. 99; van Elferen, Isabella: *Gothic music: The sounds of the uncanny*, Cardiff: University of Wales Press 2012, S. 111; Z. Whalen: *Play Along*, o. S.

116 Ekman 2014, n. M. Fritsch: *Musik*, S. 99.