

MARTIN BOLDT

# Entertainment-Hybride

Transmediale Austauschprozesse  
zwischen Kinofilm und Videospiele



Entertainment-Hybride



Martin Boldt

## Entertainment-Hybride

Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel



## Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

AVM - Akademische Verlagsgemeinschaft München 2011  
© Thomas Martin Verlagsgesellschaft, München

Umschlagabbildung: © Stas Perov - Fotolia.com

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urhebergesetzes ohne schriftliche Zustimmung des Verlages ist unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Nachdruck, auch auszugsweise, Reproduktion, Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung sowie Digitalisierung oder Einspeicherung und Verarbeitung auf Tonträgern und in elektronischen Systemen aller Art.

Alle Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet und geprüft. Weder Autoren noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

e-ISBN (ePDF) 978-3-96091-165-4  
ISBN (Print) 978-3-86924-012-1

Verlagsverzeichnis schickt gern:  
AVM - Akademische Verlagsgemeinschaft München  
Schwanthalerstr. 81  
D-80336 München

[www.avm-verlag.de](http://www.avm-verlag.de)

## Inhaltsverzeichnis

<b>Kapitel 1 – Einleitung</b>	3
1.1 Von verkehrten Spiel-(Film)-Welten	3
1.2 Wirtschaftliche und gesellschaftliche Relevanz	4
<b>Kapitel 2 – Theorien und Grundlagen</b>	7
2.1. Narratologen vs. Ludologen	7
2.2 Der Prozess der Remediation	9
2.2.1 Retrograde Remediation	12
2.3 Intermedialität und Spiel-Film-Hybride	13
2.4 Interaktivität	15
2.4.1 Immersion nach Janet Murray	16
2.4.2 Involvierung nach Britta Neitzel	17
2.4.3 Visuelle Involvierung und ihr Einfluss auf Emotionen	18
2.5 Attraktion und Spektakel	20
<b>Kapitel 3 – Videospiele und Filmlicenzen</b>	24
3.1 Filmadaptionen mit Merchandising-Charakter	24
3.2 Tie in/ Spin off	26
3.3 Transmedia Storytelling	28
3.4 Prequel/Sequel	29
3.5 Remakes	30
<b>Kapitel 4 – Retrograde Remediation von Spielen im Film</b>	32
4.1 Typologie der verschiedenen Integrationsformen	32
4.2 Movies to games	33
4.2.1 Kernprobleme und Negativbeispiele	34
4.2.2 Gelungene Adaptionen-Beispiele	36
4.2.3 Transmediale Wechselwirkungen	37
4.3. Movies with game devices	39
4.4 Movies "about" games	42
4.4.1 Affirmative Reflexionen	43
4.4.2 Dystopische und technophobe Filme	44
4.4.3 Die Avatar-Thematik	46
4.5 Movies like Games	47
4.5.1 Restarts, Level und narrative Verzweigungen	48
4.5.2 Kritik und beschränkte Einsatzmöglichkeit	50
4.6 Steigender Hybridisierungsgrad durch Kombination	51
4.6.1 Transmediale Analyse am Beispiel GAMER	51
<b>Kapitel 5 – Filmische Inszenierung im Videospiele</b>	56

5.1 Cut-Scenes & Co	56
5.1.1 Full Motion Video	59
5.1.2 Pre-Rendered Cut-Scenes	59
5.1.3 In-Game-Cut-Scenes	61
5.2 Skripte – Eine neue Art der filmischen Inszenierung	62
5.2.1 Referenzbeispiel I: HALF-LIFE	63
5.2.2 Auditive Skripte	64
5.2.3 Referenzbeispiel II: CALL OF DUTY - MODERN WARFARE	65
5.2.4 Das Konzept des Flow	67
5.3 Filmgenres als Grundlage für Videospilmilieus	68
5.3.1 Das Western-Genre im Videospiel	69
5.3.2 Red Dead Redemption	71
5.3.3 Medienübergreifende Belegung	75
5.4 Inszenierungen innerhalb des Gameplays	75
5.4.1 Die Imitation der filmischen Realität	76
5.4.2 Das Ende des Perspektiven-Monothetismus	77
5.4.3 Perception und schlechte Sicht	77
5.4.4 Manipulation der Zeit	78
<b>Kapitel 6 – Entertainment-Hybride</b>	80
6.1 Entertainment-Hybrid UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	81
6.2 Entertainment-Hybrid HEAVY RAIN	83
<b>Kapitel 7 – Medientransfer von Human Resources</b>	88
7.1. Computer Generated Acting	88
7.1.1 Motion Capture	88
7.1.2 Performance Capture	90
7.1.3 Emotion Scan	91
<b>Kapitel 8 – Schlussbetrachtung</b>	93
<b>Literaturverzeichnis</b>	95
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	93
<b>Anhang</b>	115

## Kapitel 1 – Einleitung

### 1.1 Von verkehrten Spiel-(Film)-Welten

Seit fast 120 Jahren lassen sich Menschen nun schon von Bewegtbildmedien begeistern: Zuerst von Kinofilmen, dann vom Fernsehen und seit ein paar Jahrzehnten auch in Form von digitalen Videospiele. Recht lange schien eine stabile Koexistenz zwischen diesen drei Medien zu herrschen, doch einige interessante Entwicklungen der letzten Zeit strengen sich an, diesen Status Quo entscheidet zu verändern. Der eine oder andere vermag sogar schon die Umriss eines neuen Mediums am Horizont zu erkennen. Ob dem wirklich so ist, und woran dies liegen könnte, möchte ich im Folgenden nachgehen. Dieses Buch kann dabei als eine Art Feldstudie verstanden werden, die eine Vielzahl von Videospiele und Filmen unter die Lupe nimmt, die auf gewisse Weise „anders“ sind, als ihre Vorläufer es noch vor knapp 25 Jahren waren.

Anders zum Beispiel als *SPACE INVADERS* (Midway Games, 1978), das mit seinen gesichtslosen und niemals enden wollenden Alien-Massen ab 1978 erst die Spielhallen, und wenig später auch die heimischen Wohnzimmer in moderne Wettkampfarenen um die besten Highscores verwandelt hat. In vielen aktuellen Videospiele tritt dieses „pure“ Spiel immer weiter in den Hintergrund: Games wollen heute viel lieber epische Geschichten erzählen. Und dies inklusive klassischem Spannungsbogen, tiefgründig ausgearbeiteten Charakteren und einer Gesamtattitüde, die den Spieler wundern lässt, ob er statt eines Videospiele nicht doch vielleicht versehentlich die DVD einer Hollywood-Produktion eingelegt hat. Das gleiche Bild, mit umgekehrten Vorzeichen, findet sich auch bei einem Besuch im Kino. Anstatt als Romeo seine Julia zu küssen, muss sich Leonardo DiCaprio nun Level für Level durch Traumszenarien kämpfen, die so auch Bestandteil eines Actionspiele hätten sein können. An anderer Stelle wiederum scheint es auf einmal das Natürlichste auf der Welt zu sein, wenn ein schwächlicher Nerd die soeben verlorene Auseinandersetzung um seine Freundin mit verbesserter Ausrüstung noch einmal neu beginnen darf, so als hätte er einfach einen alten Speicherstand geladen.

Die soeben angedeuteten Filme *INCEPTION* und *SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD* sind nur zwei der zahlreichen Zeugnisse in den letzten Jahre, die eine enorme Erweiterung des Repertoires beider Medien, sowohl im erzählerischen als auch im stilistischen Bereich, erkennen lassen. Der Autor führt dies auf einen regen, mal bewussten, mal unbewussten und manchmal sogar unvermeidlichen transmedialen Austauschprozess zwischen der Film- und der Videospieleindustrie zurück. Filmemacher imitieren plötzlich Spielelemente, während anders herum, quasi im Tausch dafür, auch Spieldesigner immer häufiger erprobte Gestaltungsmittel des Kinos in ihre Arbeiten einfließen lassen. Dabei kommt es zu Annäherungen und noch viel interessanter: zu medialen Weiterentwicklungen.

Diesen, von mir als Entertainment-Hybride bezeichneten Werken, soll hier eine besondere Aufmerksamkeit gewidmet sein.

## 1.2 Wirtschaftliche und gesellschaftliche Relevanz

Eine eingehende wissenschaftliche Beschäftigung mit den transmedialen Austauschprozessen zwischen Film und Videospiel liegt alleine schon deshalb nahe, berücksichtigt man die gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Entwicklungen, die diese Unterhaltungsmedien in den letzten Jahren durchlaufen haben:

Erwähnenswert wäre hier zu allererst die Anerkennung des Videospiele als ein Kulturgut durch den Deutschen Kulturrat im August 2008, was das Medium hochoffiziell auf eine Stufe mit Literatur, Musik, der darstellenden Kunst, Tanz, Film und Architektur stellt. Begründet wurde dieser Schritt nicht zuletzt dadurch, dass die Branche unlängst zu einem wichtigen Auftraggeber für unterschiedlichste Künstler, wie Designer, Drehbuchautoren oder Komponisten geworden sei.<sup>1</sup> Aber auch in anderen Ländern wächst die Anerkennung: Die British Academy of Film and Television Art (BAFTA) hat ebenfalls das künstlerisch-kreative Potenzial von Videospiele entdeckt und vergibt seit dem Jahr 2006 zusätzlich zu seinen Preisen für Film- und Fernsehproduktionen auch BAFTA-Awards für die besten digitalen Spiele.<sup>2</sup>

Neben diesen gesellschaftlichen Zugeständnissen unterstreicht aber auch ein Blick auf die nackten wirtschaftlichen Zahlen die Relevanz, die Videospiele mittlerweile besitzen: Selbst während der jüngsten Finanzkrise konnten die Spielhersteller und -entwickler Rekordabsätze melden. Allein im Geschäftsjahr 2009 erzielte die PC- und Konsolenspielerindustrie weltweit einen Gesamtumsatz von rund 41 Milliarden Euro. Zum Vergleich: Die Kinobranche verkaufte im selben Jahr weltweit – trotz einer kräftigen Preissteigerung<sup>3</sup> – lediglich Eintrittskarten im Wert von knapp 30 Milliarden US-Dollar (23,3 Milliarden Euro).<sup>4</sup> Lässt man die Zweitauswertung durch DVD- und Fernsehrechte außen vor, dürfte sich dieser Abstand in den kommenden Jahren noch vergrößern. So prognostiziert die Beraterfirma Pricewaterhouse Coopers der Games-Branche für 2014 ein weltweites Wachstum der Umsätze auf eine Höhe von 67 Milliarden Euro. Damit wäre das Geschäft mit Videospiele neben der Internetwerbung der am schnellsten wachsende Bereich der Unterhaltungsindustrie.<sup>5</sup>

Es ist aber nicht nur alleine das Gesamtvolumen der Branche, das Aufsehen erregt. Immer häufiger gelingt es Publishern wie Microsoft, Blizzard, Activision

<sup>1</sup> Vgl. Anonymous (2008): Computerspiele sind Kultur. In: Spiegel-Online.

<sup>2</sup> Joachim Allgaier (2009): Verschmelzen Computerspiel und Film? In: In: Telepolis.

<sup>3</sup> Der durchschnittlichen Ticketpreis stieg in den USA zum Beispiel von zuvor 7,6 auf 7,95 \$. In der Bundesrepublik mussten die Kinogänger im ersten Halbjahr 2009 durchschnittlich 6,49 Euro bezahlen. Mit 3D-Aufschlag verteuerte sich das Kinoerlebnis um fast einen Euro auf 7,34 Euro, in den Multiplexen sogar auf 8,03 Euro. Vgl: Deutsche Filmförderungsanstalt (2010): Kino-Halbjahresergebnisse 2010. Rekordumsatz trotz Besucherrückgang, S.1-8.

<sup>4</sup> Lazar Backovic (2010): Das Milliardengeschäft mit Computerspielen. In: Tagesschau.de

<sup>5</sup> Ebd.

oder Take 2 mit ihren Spielen in Umsatzregionen vorzudringen, die zuvor nur den veritabelsten Kino-Produktionen vorbehalten waren. Das Wort „Blockbuster-Game“<sup>6</sup> fiel in diesem Zusammenhang erstmals gehäuft mit dem Erscheinen des vierten Teils der Spieleserie GRAND THEFT AUTO (Rockstar Games, 2008), dessen Verkaufsstart von einer noch nie da gewesenen weltweiten Medien- und Marketingkampagne begleitet wurde. Die cineastisch aufbereitete Geschichte um den serbischen Kleinkriminellen Ilko Belic, der in einer fiktiven amerikanischen Metropole zum Verbrecherboss aufsteigt, verkaufte sich alleine am ersten Veröffentlichungstag über 3,6 Millionen Mal und deklassierte mit 390 Millionen US-Dollar Umsatz in der ersten Woche jede Bestmarke, sowohl im Bereich des Films, als auch in der Videospielebranche.<sup>7</sup>

Rockstar blieb mit diesem herausragenden Erfolg jedoch nicht lange alleine: Weitere Belege für die enorme finanzielle Zugkraft moderner Unterhaltungshybriden sind die Verkaufszahlen der Spiele STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (Lucas Arts, 2008)<sup>8</sup>, CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 (Activision, 2009), HALO: REACH (Microsoft, 2010) und CALL OF DUTY: BLACK OPS (Activision, 2010).<sup>9</sup> Im Falle von MODERN WARFARE 2 konnte Publisher Activision beispielsweise bereits nach zwei Monaten vermelden, dass mit dem Spiel eine Milliarde US-Dollar Umsatz erwirtschaftet werden konnte. Dies war mit einem, für Videospieleverhältnisse bislang ungekannten finanziellen Einsatz verbunden: Die reinen Produktionskosten für MODERN WARFARE 2 lagen bei 60 Millionen US-Dollar, die Gesamtinvestition, zuzüglich des Marketings, sogar bei geschätzten 200 Millionen US-Dollar. Eine Summe, die in etwa dem Budget eines aktuellen amerikanischen Sommerblockbusters entspricht.<sup>10</sup>

Die Autoren Bolter und Grusin gehen davon aus, dass jedes Medium seinen Platz in der Wirtschaft finden muss, in dem es das ersetzt oder ergänzt, was bereits vorhanden ist. Sie schreiben: „Popular acceptance, and therefore economic success, can come only by convincing consumers that the new medium improves on the experience of the older ones.“<sup>11</sup> Worin dies besteht, d.h. welche Details genau verantwortlich für den Erfolg der neuen Entertainment-Hybriden sind, wird im weiteren Verlauf des Buchs geklärt. Dafür ist es jedoch notwendig, zuerst einmal die verschiedenen Arten und Formen des Austausches zwischen Film und Videospiele etwas genauer in den Vordergrund zu stellen. Kapitel 2 präsentiert deshalb die wichtigsten wissenschaftlichen Grundlagen, auf

<sup>6</sup> Vgl. Martin Boldt: Blockbuster zum Mitnehmen, S.22.

<sup>7</sup> Vgl. Guinness World Records 2009. Gamer's Edition, S.108.

<sup>8</sup> Star Wars - The Force Unleashed verkaufte sich laut Lucas Arts insgesamt 7 Millionen Mal.

<sup>9</sup> Über 200 Millionen Dollar Umsatz konnte Microsoft in den ersten 24 Stunden mit HALO: REACH einfahren. Und das, obwohl das Spiel nur exklusiv für die Konsole XBox 360 erschien. Vgl. Nicole Lange (2010): Halo: Reach schafft besten Umsatzstart des Jahres. In: Der Westen Online.

<sup>10</sup> Andreas Link (2010): Modern Warfare 2 macht 1 Milliarde US-Dollar Umsatz. In: PC-Hardware-Online.

<sup>11</sup> David Bolter/Richard Grusin: Remediation. Understanding New Media, S.68.

die der Autor sich bezieht. Neben einem kurzen Anriss der Debatte zwischen Narratologen und Ludologen umfasst dies auch eine Vorstellung des Konzeptes der Remediation nach Bolter und Grusin, der Immersion nach Murray, der Involvement nach Neitzel sowie der Begriffe Interaktivität, Intermedialität, Hybridität sowie die Bedeutung von Attraktion und Spektakel für die moderne Unterhaltungskultur.

An diesen Theorieteil schließen sich sodann mehrere empirisch orientierte Kapitel an, welche die vom Autor formulierten Thesen an vielen Praxisbeispielen belegen sollen: Das Kapitel 3 beschreibt die Möglichkeiten so genannter Lizenzspiele, die auf bekannte Filmtexte zurückgreifen, während der vierte Abschnitt einen ausführlichen Einblick darüber vermittelt, auf welche vielseitige Weise moderne Filme Videospielelemente in sich aufnehmen. Das sich anschließende fünfte Kapitel thematisiert die entgegengesetzte Richtung des Austausches und klärt, in wieweit die Adaption filmischer Mittel das Videospielelebnis an sich verändert. Dies umfasst auch eine Analyse des Westerngenres, welches im Videospiele ein neues Zuhause gefunden hat. Kapitel 6 schließlich hebt zwei besonders gelungene Entertainment-Hybride hervor, bevor das letzte Kapitel das Buch mit einem kurzen Überblick über die Möglichkeiten des transmedialen Austausches menschlicher Ressourcen zwischen den beiden Medien abrundet.

## Kapitel 2 – Theorien und Grundlagen

Die fachliche Diskussion über die Verknüpfung von Videospiele und Filmen ist durch einen gewissen Definitionspluralismus geprägt. Begriffe wie „Konvergenz“, „Remediation“ und „Intermedialität“ bestehen nebeneinander, meinen oft dasselbe oder überschneiden sich zumindest doch an gewissen Punkten. Dieses Kapitel soll deshalb dazu dienen, die grundlegenden Ansätze und Gedankenschulen vorzutragen und zugleich einen ersten Versuch des Autors darstellen, die eigenen Ansätze in der bestehenden Theoriewelt zu verorten.

### 2.1 Narratologen vs. Ludologen

Ein grundlegendes Theorem, das viele Medienwissenschaftler im Bereich der game studies in den letzten Jahren beschäftigt hat – hier allerdings nur kurz angerissen werden kann –, ist die Frage, ob Videospiele, genauso wie Filme oder Romane es tun, ihren Konsumenten Geschichten erzählen. Diesbezüglich ist es zu einer Spaltung in zwei Lager mit unterschiedlichen Ansichten gekommen: In das der Narratologen und jenes der Ludologen. Während die ersten davon ausgehen, dass die Narration in Videospiele eine signifikante Rolle spielt, und Spiele immer auch als Erzählungen wahrgenommen werden, halten es die Ludologen für fragwürdig, ob die Werkzeuge der klassischen Erzähltheorie noch ausreichen, um den besonderen Formen und Formaten der neuen Medien angemessen zu begegnen.

Zu den extremsten Vertretern der Narratologen zählt Janet Murray mit ihrem Werk *„Hamlet on the Holodeck“*. Sie geht davon aus, dass selbst abstrakte Spiele, beispielsweise TETRIS (1984), die sich lediglich um Gewinnen und Verlieren drehen, den Spieler im übertragenen Sinne zu einem Helden im Kampf gegen Gegner oder die Umwelt machen und somit das Spielerlebnis narrativ aufladen.<sup>12</sup> Diese Sichtweise in einem vollen Umfang zu adoptieren, scheint mir jedoch nur wenig Erkenntnisgewinn zu bringen, da Murray auf diese Weise einfachste Puzzlespiele mit vielschichtigen und komplexen Rollenspielen auf eine Stufe stellt.

Dass unter einer Erzählung, eine Sequenz von kausal und chronologisch verbundenen Ereignissen verstanden werden kann, eint die Narratologen.<sup>13</sup> Darüber hinaus finden sich jedoch nur wenige einheitliche Definitionen darüber, was die Narration in einem Spiel konkret ausmacht. Es gibt zum Beispiel kein Einverständnis darüber, welche Komplexität erreicht sein muss, damit etwas als Erzählung gewertet werden kann, oder wo diese eigentlich genau zu suchen ist. Steckt sie im Text, in der Handlungswelt oder muss nach ihr im Kopf des Lesers bzw. des Zuschauers gesucht werden?<sup>14</sup> Was sich aus vielen narratologischen

<sup>12</sup> Janet Murray: *From Game-Story to Cyberdrama*, S.2.

<sup>13</sup> Vgl. Jan Simons (2007): *Narrative, Games, and Theory*. In: *Gamestudies.org*.

<sup>14</sup> Vgl. ebd.

Konzepten jedoch entnehmen lässt, ist der Umstand, dass die Grenzen zwischen Spiel und Narration von einer gewissen Unschärfe geprägt sind: Die in Spielen auftauchenden Formen der Narration variieren von erläuternden Einführungen, über Voice-Over, nicht spielbaren Elementen, in Form von Cut-Scenes, bis hin zu vermittelten Hintergrundinformationen durch Radios oder Schriftstücke innerhalb der eigentlichen Spielwelt.<sup>15</sup>

Zu den wichtigsten Wortführern der Ludologen zählen Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Espen Aarseth und Markku Eskelinen. Von ihrem Standpunkt aus betrachtet sind Erzählungen und Spiele zwei fundamental unterschiedliche Formen kultureller Artikulation, weshalb sie die Übertragung narrativer Konzepte auf Computerspiele kritisch betrachten, wenn nicht sogar ganz ablehnen.<sup>16</sup> Geht es zum Beispiel nach Frasca, dann ist der Hauptunterschied zwischen Spielen und Erzählungen, dass Letztere einen „external observer“ adressiert, der begreift, was passiert, während Erstere „involved players“ benötigt, die daran interessiert sind, zu erfahren was passieren wird.<sup>17</sup> Lesern oder einem Zuschauer eines Films ist immer bewusst, dass die Handlung zu einem bereits vorbestimmten Ende kommen wird.

Die narratologischen Positionen, die sich darauf stützen, dass es schon immer Berührungspunkte zwischen Erzählen, Sprache und Spiel gegeben hat, und dass die Adaptionen von Videospielen im Film doch ein zweifelsfreier Beweis einer in Spielen vorhandenen Narration sei, lassen Ludologen nicht gelten. Für sie bleiben Spiele und Geschichten zwei distinkte Kategorien, da nach Juuls Argumentation, bei einer Übersetzung vom Spiel zur Erzählung die Regeln des Spiels verloren gehen.<sup>18</sup> Aarseth gesteht zwar ein, dass gewisse non-narrative und non-ludische Elemente wie das Setting, die Atmosphäre oder die Figuren übersetzt werden können, die Kernelemente, die Narration und das Gameplay, jedoch ähnlich wie Öl und Wasser nicht einfach gemischt werden können. Der Plot macht die Geschichte und die Regeln das Spiel, und dass beide sich treffen, schließen er aus. Der Nutzer ist für ihn vielmehr ein Pendler zwischen zwei Rollen, zwischen der des Fiktionsrezipient und der des aktiven Spielers.<sup>19</sup> Ein Gedanke, der, wie ich finde, nicht ausschließt, dass das Gesamterlebnis vom Spieler als eine Narration wahrgenommen wird, die er durch seine Interaktion quasi kontinuierlich aktualisiert, bis sie schließlich zu einem Ende gelangt.

Eine weitere Ansicht, die viele Ludologen vertreten, ist die, dass sich Videospiele nicht in gleichem Maße mit ihren Avataren identifizieren, wie Leser oder Zuschauer einer Narration es bei den Hauptfiguren einer Film- oder Roman-

<sup>15</sup> Vgl. Henry Jenkins: *Game design as narrative architecture*, S.118-130.

<sup>16</sup> Andreas Jahn-Sudmann: *Spielfilme und das postklassische/postmoderne (Hollywood-) Kino*, S.156.

<sup>17</sup> Vgl. Gonzalo Frasca: *Simulation versus narrative*, S.221-235.

<sup>18</sup> Jesper Juul (2001): *Games telling stories? – A brief note on games and narratives*. In: *Gamestudies.org*.

<sup>19</sup> Espen J. Aarseth: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Zitiert in: Juul: *Games telling stories?*

handlung machen. Um diesen Punkt zu illustrieren zitiert Aarseth von Mary-Laure Ryan:

„Any attempt to turn empathy, which relies on mental simulation, into first-person, genuinely felt emotion would in the vast majority of cases trespass the fragile boundary that separates pleasure from pain.“<sup>20</sup>

Diese Argumentation scheint jedoch recht plakativ und zu kurz gegriffen. Auch der vermeintliche Unterschied zwischen Erzählung und Spiel in Bezug auf die Rolle und den Status der (Spiel)-Charaktere scheint mehr als fraglich in Anbetracht jüngsten Spielentwicklungen: Aarseth behauptet zum Beispiel, dass es, anders als bei der Literatur, in Videospiele nicht um die Anderen geht, sondern, dass diese das Selbst thematisieren: „Games focus on self-mastery and exploration of the external world, not exploration of interpersonal relationships.“<sup>21</sup> Eine Aussage, die spätestens mit der Untersuchung der Spiele UNCHARTED 2 (Naughty Dog, 2009) und HEAVY RAIN (Quantic Dream, 2009) relativiert werden soll.

Glaubt man dem Medienwissenschaftler Dieter Mersch, scheint sich der Streit zwischen den beiden Denkschulen in den letzten Jahren zu Gunsten der Narratologen entschieden zu haben. Ein Indiz, das hierfür sprechen würde, ist nicht zuletzt die Tatsache, dass ein Großteil der jährlich veröffentlichten Spiele explizit (sei es durch Werbung oder Produktbeschreibungen) für sich beansprucht, eine Geschichte erzählen zu wollen.<sup>22</sup>

Während Narratologen also nicht Unrecht haben, wenn sie behaupten, dass nahezu jedes moderne Videospiele heutzutage für gewöhnlich eine Geschichte mit Anfang-Mitte-Schluss besitzt, hatten Ludologen nicht weniger Recht, wenn sie bislang davon ausgingen, dass es eine formale Zweiteilung von Spiel und Erzählung gab. Wie im Weiteren gezeigt werden soll, befinden sich Videospiele jedoch auf einem sehr guten Weg, diese Zweiteilung zu überwinden bzw. bis zu einem nicht mehr wahrnehmbaren Grad zu minimieren. Nicht uninteressant hierfür ist, dass das bisher recht literaturwissenschaftliche geprägte Verständnis von Narration zunehmend einem neuen Konzept Platz macht: Der Narration als eine voneinander abhängige Ansammlung von Figuren, Orten und Handlungen, die für die Veröffentlichung in unterschiedlichen Medien oder zu einem anderen als dem ursprünglich angedachten Zweck immer wieder auf ein Neues umverpackt, reformatiert oder rekonfiguriert werden kann.<sup>23</sup>

## 2.2 Der Prozess der Remediation

Dies führt zu einem weiteren wichtigen wissenschaftlichen Gedankenkonstrukt, auf dem dieses Buch fußt: das der Remediation, welches erstmals von dem

<sup>20</sup> Marie-Laure Ryan (2001): Beyond myth and metaphor: The case of narrative in digital media. In: *Gamestudies.org*.

<sup>21</sup> Espen J. Aarseth: Genre trouble: Narrativism and the art of simulation, S.47.

<sup>22</sup> Vgl. Dieter Mersch: Logik und Medialität des Computerspiels, S.30.

<sup>23</sup> Vgl. Simons (2007).