



Lies es zwischen den Pixeln Prototypische Textualität in Computerspielen

Tim Longerich

Sind Computerspiele ‚Text‘?

Um diese Frage zu beantworten, entwickelt der vorliegende Beitrag zunächst eine Text-Definition, die dem Medium ‚Computerspiel‘ gerecht wird. Auf dieser Basis werden die Kriterien prototypischer Textualität diskutiert und Überschneidungen der Merkmale beim klassischen Text und bei den Spielelementen von Computerspielen aufgezeigt. Ausblickend auf die Konsequenzen eines Transfers des Textbegriffes werden daneben die Konzepte ‚Intertextualität‘ sowie ‚Isotopie‘ an Computerspielen beleuchtet.

Are computer games ‘text’?

Answering this question, the publication at hand will argue how a definition of ‘text’ must be configured to match the

medium 'computer game'. On that basis, criteria of prototypical textuality will be discussed and substantive overlaps with respect to the attributes of both traditional text and game elements of the computer game will be identified. Moreover, forecasting the consequences of a conceptual transfer, the notions of 'intertextuality' and 'isotopy' will be examined.

1. Das Computerspiel als Zeichensystem

Der Diskurs um die Natur des Mediums ‚Computerspiel‘ hat seit dem Jahr 2000 einen Wandel von einer Randerscheinung hin zum Gegenstand breit gefächerten wissenschaftlichen Interesses vollzogen. Neben Medienpädagogen, Psychologen und Soziologen, die Computerspiele als gesellschaftliche Erscheinung untersuchen, ist die Fragestellung auch ein Interessenmagnet für die Germanistik. Vornehmlich für die Philologen, die in Computerspielen ein innovatives Erzählmedium sehen, dieses jedoch oftmals unabhängig vom Aspekt der Textualität betrachten. Namhafte Ludologen stellen die Textualität von Computerspielen explizit infrage, wie die Argumentation von Espen Aarseth verdeutlicht: „Spiele sind nicht ‚textuell‘ oder zumindest nicht primär textuell: Wo ist der Text in Schach? Wir können behaupten, dass die Schachregeln den ‚Text‘ des Spiels bilden, aber es gibt keine Rezitation der Regeln während des Gameplay, was die Textualität von Schach auf eine Subtextualität oder Paratextualität reduziert. Ein zentraler ‚Text‘ existiert nicht – lediglich Kontext.“ (Übersetzung a. d. Engl. T.L.; Aarseth 2004)

Im Gegenentwurf zu diesem engen Textbegriff ordnet Aarseth Computerspiele dem Feld der Kybernetik zu. Er beschreibt sie in seinem gleichnamigen Buch als ‚Cybertext‘ bzw. ‚ergodische Literatur‘ (Aarseth 1997). Ganz entgegen der Gemeinsamkeit, die man durch das Determinatum ‚Text‘ erwarten könnte, soll ‚Cybertext‘ aber vielmehr einen Unterschied zu klassischen Textdefinitionen verdeutlichen. Die ‚Ergodik‘ ist daneben eine Form der Interaktion, die die Wandlung der Spielwelt durch die subjektiven Entscheidungen und daraus resultierenden Aktionen der Spielerinnen und Spieler einschließt (ebd.). Folglich hat sich

der Begriff insbesondere dort durchgesetzt, wo entweder die Spielerin oder der Spieler zum Gegenstand der Betrachtung gemacht oder aber a priori eine Spielerinnen und Spieler zentrierte Sichtweise eingenommen wird.

Sich auf Aarseth stützend, ergänzt der Ludologe Gonzalo Frasca die Debatte um die These, die germanistischen Wissenschaften beschäftigten sich lediglich mit Zeichensequenzen; Computerspiele, die zusätzlich die maschinellen Eigenschaften von ‚Zeichengeneratoren‘ besäßen, lägen somit jenseits ihres Kompetenzbereichs (Frasca 2003). Auf dieser Basis entwickelt Frasca das Konzept des Computerspiels als eine Form zur Strukturierung einer ‚Simulation‘: „Simulieren bedeutet ein (Quell-) System durch ein anderes System zu modellieren, welches für jemanden einige der Verhaltensweisen des originären Systems aufrechterhält. Der Schlüsselbegriff ist hier ‚Verhaltensweise‘. Eine Simulation speichert nicht nur einfach die – in der Regel audiovisuellen – Charakteristika des Objekts, sondern beinhaltet auch ein Modell seiner Verhaltensweisen. Dieses Modell reagiert auf bestimmte Stimuli (Eingabedaten, das Drücken von Knöpfen, Joystickbewegungen), einem System von Bedingungen folgend.“ (Ebd.)

Dass aber auch dem Computerspiel als Simulation die Charakteristik als Zeichensystem nicht abgesprochen werden kann, lässt sich aus dem oben stehenden Zitat unschwer erkennen. Dort spiegelt sich das semiotische aliquid stat pro aliquo-Prinzip wider: „etwas steht für etwas“. Wenn auch gewissermaßen als Prinzip zweiter Ordnung: Nicht ein Einzelzeichen steht in einem bestimmten Verhältnis zu etwas anderem – im Falle der Simulation repräsentiert ein für sich stehendes Zeichensystem ein anderes Zeichensystem.

Der Unterschied zur Betrachtung klassischer Zeichenketten besteht darin, dass die Wissenschaft Wege finden muss, das Spektrum der produzierten Zeichen zu überschauen oder einen Schwerpunkt auf bestimmte mögliche Zeichenketten zu legen.

Dies setzt voraus, dass im Vordergrund eine ‚Text‘-Definition stehen muss, die weit genug ist, um künstliche Sprachen wie Programmiersprachen, vor

allem aber das auf Interaktion ausgerichtete Zeichensystem zu fassen, das bei der Umsetzung dieses Quelltexts entsteht.

2. Das Computerspiel und die Prototypentheorie

Dies leistet eine semantisch ausgerichtete Definition von ‚Text‘, wie sie Michael Halliday und Ruqaiya Hasan formulieren: „Ein Text sollte als semantische Einheit betrachtet werden: eine Einheit, die nicht aufgrund ihrer Form, sondern aufgrund ihrer Bedeutung besteht“ (vgl. Halliday/ Hasan 1976). Diese Definition ermöglicht zwar als Grundauffassung einen semantischen Zugang für die Annäherung an Texte, lässt jedoch die Frage nach der konkreten Ausgestaltung einer solchen ‚Textualität‘ ungeklärt.

Die Linguistin Barbara Sandig argumentiert, dass der Text-Begriff ein prototypischer sei: Die Beschreibung von Textualität könne dadurch erfolgen, dass ein Einzeltext dahingehend untersucht werden müsse, ob bestimmte, unterschiedlich gewichtete Merkmale erfüllt seien (wenn auch nicht immer alle!). Diese sechs Merkmale nennt Sandig a) ‚Kohäsion‘, ‚Kohärenz‘, b) ‚Textfunktion‘, ‚Intentionalität‘, ‚Situationalität‘ und c) ‚Thema‘ (Sandig 2000: 94 ff). Nachfolgend werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie diese Konzepte im Kontext von Computerspielen verstanden und unter welchen Bedingungen sie zur Beschreibung von Textualität in Computerspielen übertragen werden können.

a) Kohäsion und Kohärenz

‚Kohäsion‘ ist „die grammatische Relation zwischen Einheiten des Textes“ (Vater 2001: 30), sie beschreibt also den Zusammenhalt von Elementen an der Textoberfläche. Kohäsionsbeziehungen bestehen zwischen Sätzen, die z.B. durch Konjunktionen wie *und*, *oder*, *sowie* verknüpft sind. ‚Kohärenz‘ ist die Bindung in der semantischen Tiefenstruktur des Textes. Sie gilt in der modernen Linguistik als zentrales Textualitätskriterium. So schreibt der Linguist Heinz Vater: „Ein Text hat nicht nur einen ‚roten Faden‘ [...], sondern ein ganzes Fadengeflecht (eine ‚Textur‘).“ (Ebd.: 42) Ein typisches Kohärenzmittel ist z.B. die fortlaufende Substitution eines

Lexems durch koreferenzielle Synonyme wie „[...]die Spielerin [...]“, im weiteren Verlauf eines Textes ersetzt durch „[...] sie [...]“ o.ä.

Um der terminologischen Konvention als zentrales Textualitätsmerkmal beizutragen, erachte ich, anders als Halliday und Hasan, die Verwendung von ‚Kohärenz‘ für sinnvoll zur Beschreibung des ebenenübergreifenden Zusammenhalts der Spielelemente. Der ‚Kohäsions‘-Begriff ist meines Erachtens in diesem Zusammenhang problematisch, da er sich auf ein linear strukturiertes Medium bezieht. Bei Computerspielen ist dies nicht immer gegeben.

‚Kohärenz‘-Beziehungen liegen bei Computerspielen zwischen den visuell differenzierbaren Spielelementen nach Järvinen vor (Järvinen 2008: 55), ebenso zwischen den wechselseitigen Aktionen von Spieler und Spielsystem, denn sie sind durch das ‚Regelsystem‘ miteinander verflochten. In *UFO: Aftershock* (2005), einem Taktikspiel mit Science-Fiction-‚Szenario‘, sind beispielsweise die Spielfiguren in Spielerbesitz als stark menschenähnlich zu erkennen, wenn auch in comicartigem Stil. Die gegnerischen Spielfiguren hingegen sind als Mutanten und Außerirdische mit deutlich ausgeprägten nicht-humanoiden Zügen dargestellt. Die semantisch-kohärente Verknüpfung der Komponenten findet einerseits innerhalb einer solchen Gruppe durch Kongruenz statt, andererseits beruht sie nach außen hin auf Komplementarität.

Besonders vielversprechend erscheint im Zusammenhang der ‚Kohärenz‘ die Analyse des Spielinterfaces (vgl. Consalvo/Dutton 2006). Es verbindet die grafisch-visuellen Informationen, die am ehesten einer Oberfläche von Einzelzeichen entsprechen, mit einer möglichen Tiefenstruktur. Als Tiefenstruktur könnte man die sich wiederholenden Schemata von Spielmechaniken auf unterschiedlichen Ebenen des Mediums auffassen.

b) Textfunktion, Intentionalität und Situationalität

Die Textfunktion ist „anhand des Textmaterials (Textoberfläche, Aussehen des Textes...) interpretierbar; andernfalls wird die Situation zur Interpretation herangezogen.“ (Sandig 2000: 99) Im Falle von

Computerspielen sind ‚Textfunktion‘, ‚Intentionalität‘ und ‚Situationalität‘ eng miteinander verwoben. Das liegt daran, dass der ‚Text‘ eines Computerspiels erst in der konkreten Aktualisierung, d.h. in der jeweiligen Spielsituation, entsteht.

Die Situationalität des Computerspiels ist die Voraussetzung dafür, dass eine Spielerin / ein Spieler es als kohärent rezipieren kann. ‚Textfunktion‘ und ‚Intentionalität‘ von Computerspielen kommen also erst durch ihre ‚Situationalität‘ zum Ausdruck. Diese interdependente Merkmalsbeziehung tritt auch bei klassischen ‚Texten‘ auf (vgl. de Beaugrande/Dressler 1981: 12). Die primäre ‚Textfunktion‘ aller im Rahmen der Untersuchung betrachteten Computerspiele ist die Unterhaltung der Spielerin / des Spielers.

c) Thema

Das Textualitäts-Merkmal ‚Thema‘ entsteht nach Sandig wie folgt:

- 1) „durch die Rezeptionsleistung
- 2) von den Rezipienten
- 3) im Rahmen der Textfunktion
- 4) in der Situation
- 5) anhand der Kohärenzeigenschaften des Textes“ (Sandig 2000: 98).

Dem ‚Thema‘ beim klassischen Text entspricht das Järvinen’sche Spielelement ‚Szenario‘ (vgl. Tab 1). Das weiter oben angesprochene Science-Fiction-‚Szenario‘ von *UFO: Aftershock* wird also durch das Vorhandensein bestimmter charakteristischer Elemente im Spiel als eine kohärente Einheit wahrgenommen (z.B. durch das Vorkommen von außerirdischen Rassen, futuristischen Waffen und Technologien; die Situiertheit des Spiels in der Zukunft etc.). Es unterstützt die Spielerin / den Spieler dabei, die Spielhandlungen unter Einbeziehung ihres / seines Welt- und Handlungswissens in einen bekannten Kontext einzuordnen (Fritz 2003: 5). Idealerweise trifft die Wahl des Szenarios die Vorlieben der Spielerin / des Spielers, denn nur so sind ‚Textfunktion‘ und ‚Intentionalität‘ erfüllt. Eine Untermimierung dieser Vorgabe kann den

Erfolg des Kommunikationsprozesses bedrohen (Gunzenhäuser et al: 2003: 96-99).

Es gibt jedoch Computerspiele, bei denen sich die grafische Repräsentation nur schwer oder gar nicht auf ein bestimmtes ‚Thema‘ oder ‚Szenario‘ reduzieren lässt. Diese Spiele, mit ihrem vielleicht bekanntesten Vertreter *Tetris* (1985), sind in der Spielsituation kohärent durch das Regelsystem und den wiederholten Gebrauch weniger Spielmechaniken.

3. Intertextualität

Das Computerspiel lediglich als isoliertes Abstraktum zu verstehen wäre eine starke Vereinfachung des Sachverhalts. Tatsächlich zeichnet sich das Phänomen der Intertextualität bei Computerspielen, wenn man ihre historische Entwicklung verfolgt, ebenso deutlich ab wie in der Betrachtung der Literatur.

Die weiteste Definition des Konzepts Intertextualität nach der Literaturwissenschaftlerin Julia Kristeva beinhaltet jede implizite oder explizite Beziehung zwischen Zeichensystemen, auch solche, die durch gemeinsame Zugehörigkeit zu ein und derselben Textsorte zustande kommen (vgl. Kristeva 1972). Eine engere Definition gibt der Philologe Gérard Genette. Nach dieser wird nur dann von Intertextualität gesprochen, wenn sich ein eigenständiger Text innerhalb der Grenzen eines anderen, übergeordneten Textes wieder finden lässt (vgl. Genette 1993).

Meine Auffassung von Intertextualität bewegt sich zwischen diesen beiden Positionen, jedoch mit einer Tendenz zu Kristevas Definition. Ein wesentlicher Kritikpunkt an Kristevas Konzept besteht für mich jedoch darin, dass der Einbezug sämtlicher impliziter Beziehungen zwischen Zeichensystemen die Gefahr einer wahllosen Überinterpretation von Beobachtungen birgt. Ein pragmatischer Lösungsansatz wäre, die Anzeichen von Intertextualität anhand einer Methode zu erfassen, wie sie Genette entwickelt hat, und sie so in einen schlüssigen und erprobten

Kontext auf übergelagerter Ebene einzuordnen. Die übergeordnete Methode würde verlangen, die Beobachtungen an anderen häufig auftretenden intertextuellen Beziehungen zu messen (wie z.B. dem Plagiat), die insofern durch die Intentionalität charakterisiert sind, als ein Quelltext ganz bewusst in den neuen Text integriert wird.

Bei Computerspielen lassen sich ähnlich wie bei niedergeschriebenem Text intertextuelle Beziehungen beobachten. Hierzu gibt es jedoch bislang keine Forschungsarbeiten. Nachfolgend sollen einige Beispiele die mögliche Bandbreite der Intertextualität von Computerspielen umreißen.

Computerspiele haben sich wiederholende strukturelle Elemente, die in völlig verschiedenartigen Spielen auftreten können. So werden neben der klassisch anmutenden Intertextualität innerhalb der Textsorte der Point & Click-Adventures auch Spielelemente Textsorten übergreifend zwischen Computerspielen transportiert (z.B. die Autoreferenzen und Running Gags in der *Monkey Island*-Reihe). Es werden beispielsweise Heldenfiguren nach dem Vorbild von Rollenspielen als Einheiten mit besonderen Fähigkeiten in Strategiespiele überführt, um durch die Kombination von strategischen und rollenspieltypischen Elementen ein innovatives Gameplay zu erzeugen (z.B. *Warcraft 3*, 2002).

Intertextualität besteht aber nicht nur zwischen zweien oder mehreren Computerspielen als separate Mediensparte. Es finden sich darin außerdem intertextuelle Zitate aus anderen Medien wie dem Film oder dem Roman. Dies kann sich auf die Umsetzung von einem Medium zum anderen beschränken – etwa bei zahlreichen Spieliteln, die im Anschluss an einen Kino- oder Romanerfolg veröffentlicht wurden (alle *Star Wars*-Spiele, die fiktionale Welt des *Herr der Ringe* im Strategiespiel *Die Schlacht um Mittelerde* von 2004 etc.) – oder aber auf jene, die sich im Zitieren strukturtypischer Bauelemente des Quellmediums äußern, wie z.B. im Shooter *Max Payne* (2001), der zur Vermittlung der Handlung kreativ filmische Erzählmuster eingesetzt.

4. Isotopie in Spiel-Texten

Die im vorangegangenen Absatz beschriebenen semantischen Beziehungen zwischen Spielelementen, -systemen und -Textsorten lassen sich auf der Grundlage des Isotopie-Ansatzes nach Algirdas Julien Greimas konkretisieren. Das Konzept beruht auf Semrekurrenz, d.h. auf „dem wiederholten Vorkommen von Semen in unterschiedlichen lexikalischen Einheiten des Textes“ (vgl. Greimas 1966). Die Textlinguisten Margot Heinemann und Wolfgang Heinemann ergänzen diese Definition um die Voraussetzung der ‚Koreferenz‘. Eine Isotopiekette ist koreferent, wenn ihre Elemente „auf ein und dieselbe Erscheinung der Wirklichkeit bezogen“ sind (Heinemann/Heinemann 2002: 72).

Beim Transfer auf Computerspiel-Texte erweisen sich die Begriffe ‚Lexem‘ und ‚Sem‘ problematisch. Das ‚Lexem‘ ist ein Begriff aus der Morphologie, der Wortlehre, und beschreibt ein „Wort“ wie man es im Lexikon vorfinden würde. Das heißt, bei der Kategorisierung bleiben je nach Wortart bestimmte Merkmale unberücksichtigt (z.B. der Numerus bei Substantiven oder Person, Numerus und Tempus bei Verben). Die Morpheme *Spiel* und *Spiele* bzw. *spielen*, *spieltest* und *gespielt* würden demnach unter einem einzigen Lexem subsumiert. Nun sind aber Lexeme keine integralen Bestandteile auf der interaktionalen Seite der Textstruktur von Computerspielen (im Gegensatz zur sprachnahen Programmquelltext-Seite). Wenn Lexeme dort vorkommen, dann meist als Spielinformationen (vgl. Tab 1). Sie dienen meist der Bezeichnung von Spielelementen und bilden vielmehr einen Subtext des Spiel-Textes, also eine Textsorte innerhalb der Textsorte ‚Computerspiel‘. Weil sie auf einer tieferen Ebene operieren, können sie nicht zum Nachweis von Kohärenzbeziehungen in der übergeordneten Textsorte dienen. Damit kann es in Computerspiel-Texten auch keine ‚Seme‘ geben, denn diese sind wiederum den Morphemen bzw. Lexemen als deren semantisch distinktive Merkmale untergeordnet.

Es stellt sich also zuerst einmal die Frage, was im Rahmen von Computerspielen als Bedeutung verstanden werden kann, welche ihre kleinsten semantisch distinktiven Merkmale sind. In Computerspielen, verstanden als komplexe Zeichensysteme, gibt es meiner Ansicht nach

zwei Ebenen von Bedeutung: die Repräsentations- und die Interaktionsebene.

4.1 Repräsentationsebene

Die grafische Darstellung einer Spielfigur hat – unabhängig von ihrer Funktion im Spiel – z.B. als Frosch eine andere Bedeutung als ihre Abbildung in Gestalt eines waffenstarrenden Soldaten: Beide Erscheinungen situieren das Geschehen in einen anderen Kontext und lösen unterschiedliche Konnotationen aus.

Auf der Repräsentationsebene sind die einzelnen unterscheidbaren Merkmale der Spielelemente die kleinsten Bedeutungseinheiten. Der Spieler konstruiert aus ihnen das ‚Szenario‘, vergleichbar mit der Konstruktionsleistung des Rezipienten bei der Deduktion des ‚Text-Themas‘ aus Teileinheiten nach dem ‚Text-Thema-Modell‘ (Brinker 1992: 55). Hierbei entsteht eine komplexe Bedeutungsstruktur, denn selbst simpel strukturierte Elemente wie die Spielfiguren können eine ganze Reihe von Merkmalen auf verschiedenen Ebenen in sich vereinen (z.B. weitere Unterteilung in Körper, Kleidung, Sprache etc.).

4.2 Interaktionsebene

Auf einer zweiten, abstrakteren Ebene kommt es auf die Rolle der Spielelemente innerhalb des Regelsystems an. Hier macht es keinen Unterschied, ob im Spiel ein Frosch mit seiner Zunge Fliegen fängt oder ein Soldat mit dem Gewehr auf außerirdische Ungeheuer schießt – entscheidend sind allein die Relationen zwischen den Spielelementen, z.B. ‚Spielfigur im Besitz des Spielers‘ und ‚Spielfigur im Besitz des Spielsystems‘ (vgl. Tab 1). Diesen Beziehungen kommt ihre Bedeutung jedoch erst in der konkreten Spielsituation zu: Sofern keine entsprechende Situation vorliegt, bringt der Spielerin / dem Spieler das Wissen, über welche Spielfiguren das Computerspiel-System verfügt, mit welchen Attributen die Figuren ausgestattet sind oder in welcher Konstellation sie auftreten, keinerlei Vorteile. Die kleinsten Bedeutungseinheiten sind hier also jede einzelne, regelhafte Beziehung zwischen den Spielelementen in einer nachweisbaren Spielsituation.

Wenn Vielspielerinnen / Vielspieler Schemata von Spielmechaniken wiederkehrend verwenden, so sind diese Schemata, im Sinne strategisch-zielgerichteter Spielhandlungen, Ausdruck der Erkenntnis dieser Bedeutungszusammenhänge. Da es ohne die Tätigkeiten der Spielerin / des Spielers zu keiner Spielsituation kommt, halte ich es für sinnvoll, diese rekurrenten Spielmechaniken als kleinste Bedeutungseinheiten anzusehen. Bei Computerspiel-Texten sollte also anstelle von ‚Semrekurrenz‘ auf der Repräsentationsebene von ‚rekurrenten Spielelementen‘ und auf der Interaktionsebene von ‚rekurrenten Spielmechaniken‘ bzw. ‚Schemata‘ gesprochen werden.

Tab. 1 - Spielelemente-Modell nach Aki Järvinen (Järvinen 2008: 55)

Kategorie	Unterkategorie	Typisierung	
1) Systemische Elemente	a) Spielkomponenten	- Eigene - In Besitz d. Spielsystems	
	b) Spielumgebung	- Status - Maßstab - Vektoren	
2) Rahmenelemente	a) Regelsystem	- Zielvorgaben	
	b) Spielmechanik	- Routine - Algorithmus - Kernmechanik - Spieldynamik	
		c) Szenario	
		d) Interface	
	e) Spielinformationen	- über Ereignisse - über handelnde Figuren - über Objekte - über das Spielsystem	
3) Verhaltenselemente	a) Spieler	Spielerqualitäten: - Spielerbesitz - Spielerstrategien - Spielerhandlungen - Spielerwissen - Spielerorganisation - Spielerfähigkeiten und - fertigkeiten	
		b) Kontexte	

Schlussbemerkung

Dieser Beitrag belegt, dass alle Kriterien für Textualität nach Sandig und, darüber hinaus, Textsorten übergreifende Phänomene bei Computerspielen vorliegen. Eine Übertragung linguistischer Modelle auf das Medium Computerspiel innerhalb des hier zugrunde gelegten Rahmens erscheint daher nicht nur möglich, sondern auch sehr

gewinnbringend und ergiebig. Sowohl die Germanistik als auch die Ludologie können von einer inkludierenden Definition profitieren.