

(2) - Besonderheiten der Narration in Computerspielen

1. Ein gutes Computerspiel braucht nicht unbedingt eine Geschichte

Computerspiele sind im Gegensatz zu Literatur und Film nicht zwangsläufig ein narratives Medium. Abstrakte Spiele wie „Tetris“ oder „Minesweeper“ zeigen, dass in Spiel am Computer auch ohne erzählerische Elemente funktionieren.

2. Aufhebung der Trennung zwischen Produzenten und Rezipienten

Die Trennung zwischen dem Produzenten (Autor bzw. Regisseur) und dem Rezipienten kann in Computerspielen aufgehoben sein. Im 2009 erschienenen Spiel „Little Big Planet“ beispielsweise hat der Spieler die Freiheit, seine eigene Geschichte zu schreiben, die die Produzenten des Spiels zwar ermöglicht haben, deren Struktur aber aufgrund der (im Vergleich zu anderen Computerspielen) fast grenzenlosen Freiheit des Spielers nicht vorhersehbar ist. Das auf diese Weise erstellte Spiel kann wiederum auf einen Server des Herstellers hochgeladen und somit anderen Spielern zur Verfügung gestellt werden.

3. Computerspiele ermöglichen Handlungsfreiheit (Interaktivität)

Der vielleicht wesentlichste Unterschied zwischen Literatur und Film einerseits und Computerspielen andererseits ist die Interaktivität. Die Geschichte in einem Computerspiel kann unterschiedliche Enden haben, von denen der Spieler nicht zwangsläufig alle zu Gesicht bekommt.

4. Computerspiele können die Interaktion der Spieler ermöglichen (Kommunikativität)

Viele moderne Computerspiele nutzen die durch das Internet geschaffene Möglichkeit der Vernetzung von Spielern. Das bekannteste Beispiel ist das Fantasy Spiel „World of Warcraft“. Das Programm ermöglicht es den Spielern, miteinander in Kontakt zu treten und gemeinsam Aufträge zu erledigen. Der dabei stattfindende Austausch ähnelt dem bei einem Gesellschaftsspiel, wo man sich auf Taktiken einigt oder einfach nur zwanglos über Gott und die Welt plaudert. Das Spiel vermittelt dadurch jedoch eine größere Lebendigkeit und gibt dem Spieler die Chance, gemeinsam mit anderen Spielern seine eigene individuelle Geschichte zu schreiben, die in manchen Fällen sogar als „Fanfiction“ aufgeschrieben und im Internet veröffentlicht wird.

5. Die Möglichkeit des Scheiterns

Sowohl ein Buch als auch ein Film können vom Leser immer zu Ende gelesen bzw. geschaut werden. Jeder Konsument von Computerspielen kann jedoch Beispiele dafür nennen, an einem Spiel gescheitert zu sein und somit das Ende einer spannenden Story nicht erfahren zu haben und selbst wenn man ein Spiel bis zu Ende gespielt hat, besteht die Möglichkeit, einzelne Elemente der Geschichte verpasst zu haben.

6. Computerspiele erzählen z. T. nicht-linear

Ein weiterer wesentlicher Unterschied zu den klassischen Medien des Geschichtenerzählens ist, dass Computerspiele die Linearität des Erzählens aufheben können. Eine Geschichte kann (von Spiel zu Spiel unterschiedlich) in einer vom Spieler selbst festgelegten Reihenfolge erfahren werden.

7. Computerspiele sind ein Konglomerat verschiedener Medien (Multimedialität)

Computerspiele können unterschiedlichste Medien in sich vereinen. Einigen Spielen liegt beispielsweise ein Buch bei, indem man die Hintergrundgeschichte nachlesen kann und natürlich können auch Filmsequenzen, längere Textpassagen oder Musikstücke in ein Spiel eingebunden sein.

Besonderheiten der Erzählweise von Computerspielen im Gegensatz zu einem Buch

1. Das Ende der Geschichte bleibt eventuell unbekannt.

Wenn ein Computerspiel sehr schwer ist, kann es sein, dass man das Ende nicht erfährt. Einen Film oder ein Buch kann man dagegen immer bis zum Ende schauen bzw. lesen.

2. In Computerspielen kann man die Handlung beeinflussen.

Dies bedeutet allerdings für den Programmierer viel Arbeit, da bereits vier Stellen, an denen der Spieler zwischen zwei Entscheidungsmöglichkeiten wählen kann, bedeutet, dass es sechzehn verschiedene Enden der Geschichte geben muss.

3. Computerspiele ermöglichen Interaktion zwischen Spielern

Einige Computerspiele ermöglichen es, dass die Spieler miteinander ins Gespräch kommen und Aufgaben gemeinsam lösen, was bei Filmen und Büchern nicht möglich ist.

4. Computerspiele sind multimedial

Das bedeutet, dass in einem Computerspiel sowohl Filme als auch viel Text, Bilder und Musik vorkommen können.