

Christian Nibler

Achievement & Exploration

**Dramaturgie der
Grenzüberschreitung im Computerspiel**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

C. Nibler: Achievement & Exploration

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2015

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Zugleich: Diss., Ludwig-Maximilians-Universität München, 2015

– Als Manuskript gedruckt –

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-079-7

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	5
	Einleitung	13
1	Aufbau und Methodik	21
	TEIL I: Theorie einer Computerspieldramaturgie	25
2	Storytelling in Computerspielen	27
2.1	Game Studies	28
2.2	Die Narrativitätsdiskussion	30
2.3	Interactive Storytelling	38
2.4	Spielhandlung vs. gespielte Handlung	41
2.5	Ludonarrative Dissonanz	45
2.6	Fazit	48
3	Analysemodell	51
3.1	Gameplay	51
3.1.1	Motivation und Nutzen des Spielens von (Computer-) Spielen	55
3.1.1.1	Selbstwirksamkeitserwartung als Motivation, Computerspiele zu spielen	57
3.1.1.2	Hinwendung zu einer alternativen Umgebung als Motivation, Computerspiele zu spielen	61
3.1.1.3	Fazit	64
3.1.2	Spieldefinitionen	65
3.1.3	Das Game-State-Machine-Modell	71
3.1.3.1	State Machines	71
3.1.3.2	Game State Machines	72
3.1.3.3	Reflex- und kognitiv-motivierte Input-Funktionen	77
3.1.4	Gameplay-Ebene: Definition	79
3.2	Design	80
3.2.1	Design-Ebene: Definition	80

3.2.2	Die Design-Ebene als Zeichensystem	82
3.2.2.1	Das digitale Zeichen	83
	3.2.2.1.1 Ursprung des digitalen Zeichens	83
	3.2.2.1.2 Die Metapher in GUIs	86
	3.2.2.1.3 Das digitale Zeichen im Medium Computer	89
	3.2.2.1.4 Das digitale Zeichen im Computerspiel	90
3.2.2.2	Periphere Zeichen	95
3.2.3	Die Design-Ebene als Informationen vermittelnde Ebene	97
3.2.3.1	Der alltägliche Informationsbegriff	97
3.2.3.2	Der mathematische Informationsbegriff	97
	3.2.3.2.1 Das Kommunikationsdiagramm Shannons	98
	3.2.3.2.2 Das Shannon/Weaver-Modell	101
3.2.3.3	Der spieltheoretische Informationsbegriff	102
3.2.3.4	Zusammenfassung	103
3.2.4	Die Design-Ebene als kulturelles System	106
3.2.4.1	Interner und externer Code	107
3.2.4.2	Batman-Computerspiele als kulturelles System	109
3.2.5	Verhältnis zwischen Gameplay- und Design-Ebene	112
3.2.5.1	Analysebeispiel <i>Death Race</i>	113
3.2.5.2	Analysebeispiel <i>Guitar Hero III – Legends of Rock</i>	115
3.2.6	Fazit	117
3.3	Dramaturgie	117
3.3.1	Der Ursprung von Geschichten	121
3.3.1.1	Wahrnehmungsmuster	122
	3.3.1.1.1 Zustandsänderung (Kausalität)	122
	3.3.1.1.2 Grenzüberschreitung (Ereignis)	125
	3.3.1.1.3 Agency (Handlungsträgerschaft)	130
3.3.1.2	Die Funktion von Geschichten	132
	3.3.1.2.1 Fiktion als Adaption	134
	3.3.1.2.2 Fiktion als Nebenprodukt	138
3.3.1.3	Fazit	139
3.3.2	Die Struktur von Geschichten	141
3.3.2.1	Der Sujetbegriff	141
3.3.2.2	Raum und Figuren	143
	3.3.2.2.1 Lotmans Raumkonzept	144
	3.3.2.2.2 Mengenbegriff und ‚abstrakte semantische Räume‘	146
	3.3.2.2.3 Erweiterungen des Lotman’schen Raumkonzepts	151
	3.3.2.2.4 Lotmans Figurenkonzept	153
3.3.2.3	Medienunabhängige Definition von Dramaturgie	157
3.3.3	Die dramaturgische Struktur des Computerspiels	157

3.3.3.1	Die gespielte Handlung	157
3.3.3.1.1	Der virtuelle Raum	159
3.3.3.1.2	Magic Circle	163
3.3.3.1.3	Spielregeln	166
3.3.3.1.4	Zustandsänderungen	169
3.3.3.1.5	Figuren	170
3.3.3.1.6	Entstehung der Sujetbewegung	173
3.3.3.1.7	Zeit in der gespielten Handlung	176
3.3.3.1.8	Definition: Dramaturgie der gespielten Handlung	179
3.3.3.1.9	Computerspiele ohne dramaturgische Struktur	179
3.3.3.2	Computerspieldramaturgie	184
3.3.3.2.1	Ludonarrative Dissonanz am Beispiel <i>BioShock</i>	185
3.3.3.2.2	Ludonarrative Unabhängigkeit am Beispiel <i>The 7th Guest</i>	188
3.3.3.2.3	Ludonarrative Ergänzung am Beispiel <i>Brothers – A Tale of Two Sons</i>	189

TEIL II: Achievement & Exploration – Dramaturgische Möglichkeiten des Computerspiels 193

4	Achievement, Exploration und Figuren- entwicklung im Action-Adventure	195
4.1	Action-Computerspiele	197
4.1.1	Entwicklung	197
4.1.2	Das Achievement-Prinzip	205
4.2	Adventures	208
4.2.1	Entwicklung	208
4.2.2	Das Exploration-Prinzip	211
4.3	Rollenspiele	213
4.3.1	Entwicklung	213
4.3.2	Figurenentwicklung	215
4.4	<i>The Legend of Zelda</i>	217
4.4.1	Dramaturgische Struktur der Spielhandlung	218
4.4.2	Dramaturgische Struktur der gespielten Handlung	219
4.4.2.1	Exploration	220
4.4.2.2	Achievement	221
4.4.2.3	Figurenentwicklung	222
4.5	Definition Action-Adventure	224

5	Weiterentwicklungen	225
5.1	Heldenfiguren	227
5.1.1	Computerspielhelden zwischen gespielter Handlung und Spielhandlung	227
5.1.2	Neue Helden	229
5.1.3	Geschwächte Helden	234
5.1.3.1	Survival Games	235
5.1.3.2	Stealth Games	239
5.2	Weiterentwicklungen des Magic Circle	244
5.2.1	Durchbrechung und Ausdehnung	244
5.2.1.1	Durchbrechung des Magic Circle	244
5.2.1.2	Ausdehnung des Magic Circle durch Illusionsbrechung	246
5.2.1.3	Ausdehnung des Magic Circle ohne Illusionsbrechung	251
5.2.2	Open World Games	254
6	Vergleich medialer Vermittlungen der postapokalyptischen Dystopie	259
6.1	Merkmale postapokalyptischer Dystopien	262
6.1.1	Der zerstörte Raum	263
6.1.2	Die zerstörte Gesellschaft	265
6.1.3	Der Handlungsträger	266
6.1.4	Handlungsmotive postapokalyptischer Dystopien	267
6.2	Umsetzung der postapokalyptischen Dystopie in <i>The Road</i>, der <i>Mad-Max</i>-Trilogie und <i>Fallout 3</i>	268
6.2.1	Handlungszusammenfassungen	268
6.2.2	Vermittlung, Struktur und Funktion des Raums	272
6.2.2.1	Einführung des Raums in der Exposition	272
6.2.2.2	Semantische Raumstruktur	278
	6.2.2.2.1 Alte vs. neue Welt	278
	6.2.2.2.2 Außen vs. Innen	281
6.2.2.3	Der Raum als Schauplatz und Element der Handlung	285
6.2.2.4	Der Raum als Erinnerungsarchiv	289
6.2.3	Die Gesellschaft	293
6.2.4	Die Handlungsträger	296
6.2.5	Umsetzung der Handlungsmotive	303
6.2.5.1	Der Zusammenbruch der alten Welt	303
6.2.5.2	Die neue Ordnung	309

6.2.5.3	Moralische Entscheidungen	315
7	Schlussgedanken – Katharsis im Computerspiel	327
	Quellenverzeichnis	335
A)	Literatur (Print)	337
B)	Literatur (Online)	351
C)	Computerspiele	355
D)	Film-Dokumentationen	359
E)	Filme	359
F)	Webseiten	361
G)	Abbildungsverzeichnis	364
	Register	369