

Spiel und Geschichte

Vorüberlegungen zu einer Narrativik des Computerspiels

FRANZISKA SICK

1. Einleitung

Eine Schlange haust in einem wohl abgezielten Geviert, in dem sich ihr stets ein punktförmiges Etwas zum Fraße darbietet. Immer wenn sie dieses Etwas gefressen hat, wächst sie. So kommod diese Schlange lebt – sie hat in ihrem Geviert nur ständig sich aufs Neue anbietende Nahrung und keine Feinde –, so lebensbedrohlich ist, insgesamt betrachtet, ihre Situation. Denn wenn die Schlange aufgrund einer falschen Bewegung gegen die Wand des Gevierts oder gegen ihren eigenen Körper stößt, ist dies für sie letal. Je mehr sie frisst, desto länger wird sie und desto schwieriger wird es für sie, eine solche Kollision zu vermeiden. Schließlich stirbt sie.

Man kann diese Ereigniskette wie eine Art kleine Geschichte lesen. Allerdings findet sich diese Geschichte nicht in einer Erzählung; sie gibt das Geschehen eines Computerspiels (*Snake*) wieder. Und obwohl dem Spiel eine Geschichte zugrunde liegt, wird man nicht sagen wollen, *Snake* erzähle eine Geschichte. Es stellt sich deshalb die Frage, worin der Unterschied zwischen Spiel und Geschichte besteht.

Aktuell ist diese Frage, weil neuere Forschung die narrativen Züge des Computerspiels herausarbeitet, ohne die Differenz zwischen Spiel und Geschichte hinreichend geklärt zu haben. Besitzen nur Computerspiele narrative Züge? Und wenn ja, weshalb? Weshalb stellt sich die Frage nach der Narrativität von Spielen erst mit dem Computerspiel?

Aktuell ist diese Frage auch, weil das Paradigma Computerspiel gängigen Thesen heutiger Medientheorie zuwiderläuft. Das Gros der Medientheorien bestimmt die neuen Medien – und so auch den Computer – als Simultanmedien und grenzt sie von den linearen Medien der Schrift und der gesprochenen Sprache ab. So kontrastiert etwa Norbert Bolz die neue Welt der *Icons*, Bilder und Hyperlinktexte, die der Computer eröffnet, mit der alten Welt der Bücher und Texte.¹ Vilém Flusser geht so weit, in Anbetracht der neuen Medien und ihrer simultanen Pikturalität das Ende geschichtlichen Denkens auszurufen.² Wenn nun aber Computerspiele narrative und lineare Züge aufweisen, sind so geschichtsmächtige Prognosen wie die vom Ende geschichtlichen Denkens oder von der Simultaneität der neuen computermediale Welten in Frage zu ziehen.

Dass Computer auch als lineare Medien fungieren können, zeigt alltägliche Spielerfahrung. Wer jemals vergessen hat, einen Spielstand zu speichern und deshalb mit dem Spiel von vorne beginnen musste, wer jemals Mühe hatte, ein Spiel-Level zu überwinden und deshalb nicht „weiterkam“, weiß, wie nachgerade unerbittlich linear Computerspiele aufgebaut sind. Bücher sind an dieser Stelle beträchtlich konzessiver: Sie erlauben es dem Leser, vorwärts und rückwärts zu blättern. Das flüchtig Überlesene, das Unbewältigte kann nachgelesen, das Unverständliche überblättert werden.

Man mag diese Beispiele für Randphänomene halten, sie wecken dennoch Zweifel, ob die verbreiteten Schlagworte von der Pikturalität und Simultaneität der neuen Medien nicht eine voreilige Generalisierung darstellen. Diese hat ihre Wurzel in methodischen Gründen. Weil die Medientheorie, herkommend von Walter Benjamin und Marshall McLuhan, vorrangig den historischen Wandel der Medien in den Blick

1 Vgl. Norbert Bolz: *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München: Fink 1993, S. 183-233.

2 Vgl. Vilém Flusser: *Kommunikologie*. Frankfurt a.M.: Fischer 1998, S. 236: „Der Umsturz der Codes, welcher durch die Nervensimulationen wie TV, Computer und Video hervorgerufen wird, ist mindestens ebenso gewaltig wie der von der Dampfmaschine verursachte Umsturz. Das eindimensionale Alphabet wird von bewegten und tönenden Flächen verdrängt, die Farben gewinnen semantische Dimensionen und werden allgegenwärtig, und Dialoge werden von rundgefunkteten Diskursen in die Ecke gedrängt und verschwinden. Da das lineare Alphabet und der Dialog die Strukturen sind, in welchen die historische Existenz sich ereignet, bedeutet die Kommunikationsrevolution das Ende der ‚Geschichte‘ im exakten Sinne dieses Wortes.“

nimmt, überspringt sie tendenziell synchrone, systematische und gattungsdifferenzielle Beziehungen. Weil sie ferner den Begriff des Mediums primär technisch fasst, überspringt sie tendenziell die Differenz zwischen allgemeinem, konzeptuellem Medium (ein solches wäre beispielsweise die Schrift) und technischer Implementierung dieses Mediums (das wären das Buch oder der Hypertext). Die Ausblendung dieser Differenzen führt da und dort zu Übertreibungen. So sehr man bei Hypertexten den Aspekt der Simultaneität zu Recht betont – auch bei Hypertexten wird man, eben weil sie Schrift sind, einige Sätze linear lesen müssen, um überhaupt etwas zu verstehen. Grundsätzlicher gefasst: Die technische Implementierung der Schrift im Hypertext kann – bei aller Simultaneität, die das neue Medium erlaubt – die Medialität des Schriftkonzepts und seine Linearität nicht völlig außer Kraft setzen.

Thema und Gliederung der nachstehenden Ausführungen sind von diesen methodischen Vorüberlegungen geprägt. Mit der kontrastiven Gegenüberstellung von Spiel und Geschichte wird ein synchrones und vergleichsweise strukturelles Beziehungspaar als Ausgangspunkt gesetzt. Dieses stellt kein technisches Medium oder keine konkrete Implementierung dar, sondern bezeichnet konzeptuelle Grundformen – eben die von Spiel und Geschichte. Erst vor dem Hintergrund dieser medialen oder aber auch gattungsmäßigen Differenz wird der mediale Wandel, den das technische Medium Computer in beide Bereiche einführt, zu beschreiben sein. These ist, dass unter den Bedingungen des Mediums Computer die mediale Differenz von Spiel und Geschichte in Teilbereichen verschwimmt. Während Geschichte im Hypertext offen und spielerisch wird, nähert sich im Computerspiel das Spiel an die Geschichte an.

2. Narrative Grundmerkmale des Spiels

Typischerweise untersucht man unter dem Stichwort einer Narrativik des Computerspiels dessen Darstellungsweise oder – in narratologischen Termini – den *récit*. Denn fraglos besitzt z.B. ein *Ego-Shooter* eine andere „Erzähl“-Perspektive als ein Strategie-Spiel. Dem Blick über die Totale des Spielfeldes hier steht der eng perspektivierte Blick über Kimme und Korn dort gegenüber.³ Solche Detailbeobachtungen

3 In ihrer Dissertation *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele* (Weimar: Bauhaus-Universität 2000) zeigt Britta Neitzel, dass bei narratologischen Feinanalysen

überspringen jedoch die grundsätzlichere Frage, ob und inwieweit Spiele überhaupt mit Geschichten zu vergleichen sind. Ich stelle diese Frage in den Vordergrund und versuche von ihr her den Wandel zu beschreiben.

Obwohl ein Spiel wie das eingangs zitierte *Snake* keine Geschichte, sondern ein Spiel ist, besitzt es wesentliche Strukturmerkmale einer Geschichte. Wenn auch in abstrakter, reduzierter und modifizierter Form gibt es in ihm einen Handlungsort, zwei Figuren und nicht zuletzt eine Handlung.

Der Handlungsort in *Snake* ist das Spielfeld. Das ist sicherlich ein unplastischer Ort, der mit nichts weiter als mit vier Linien bezeichnet ist, die sich zu einem Quadrat fügen. So abstrakt dieser Ort ist, so wirkmächtig beeinflusst er das (Spiel-)Geschehen. Der Kontakt der Schlange mit der Grenze des Spielfelds ist, wie gesagt, letal.

Snake besitzt ferner zwei Figuren – die Schlange und ihre Beute. Man mag einwenden, dass diese Figuren nur in rudimentärer Weise Figuren sind und dass sie kaum so etwas wie einen Charakter besitzen. Die Schlange in *Snake* ist nur eine sich schlängelnde Linie, ein dicker Strich, der sich über den Monitor windet. Ihr Charakter besteht einzig darin, dass sie gefräßig ist. Wenn andererseits ein Aktantenmodell wie das von Greimas den Charakter von Figuren auf einige wenige Eigenschaften und die aus diesen sich ergebende Dynamik des Handlungs-

etwa zur Erzählperspektive eine Orientierung am Film durchaus sinnvoll ist. So lassen sich bei der Playstation-Version des Spiels *Tomb Raider* die Bildeinstellungen, in denen der Spieler Lara Croft sieht, mit Filmeinstellungen vergleichen: „Wird der Blickmodus aktiviert, wenn sich Lara frei im Raum befindet, so bleibt die Kamera zwar hinter Lara, rückt aber fast bis an sie heran. Gibt man die Anweisung, nach oben zu schauen, verlagert sich der Kamerastandpunkt nach unten, und man sieht den Raum über Lara sowie Lara selbst, die den Kopf so hält, als schaute sie nach oben. Bei der Anweisung, nach unten zu schauen, verlagert sich der Kamerastandpunkt nach oben [...]. Der Avatar, der in jeder dieser Blickmöglichkeiten im Bild ist, bewegt den Kopf in die jeweilige Richtung. Im Blickmodus sind auch Schwenkbewegungen möglich, wobei der Avatar den Kopf in die jeweils angegebene Richtung mitschwenkt. Es wird hier im Gegensatz zum ersten Fall nicht der Blick selbst gezeigt, wohl aber eine blickende Figur, ein Verfahren, das auch im Film vorkommt [...]. In diesem *Over-the-Shoulder-Shot* werden die beiden Einstellungen in eine gebracht. Man sieht sowohl den Orientierungspunkt als auch ungefähr das, was von ihm aus gesehen wird, da die Blickachse des Zuschauers ungefähr parallel zur Blickachse der Figur verläuft.“ (S. 147). – Zum Blick im Film, vgl. Edward R. Branigan: *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin/New York/Amsterdam: Mouton 1984.

geschehens reduziert, so wird man unter den Vorzeichen einer solch abstrahierenden Literaturwissenschaft der Schlange ihre mangelnde Plastizität nachsehen dürfen.

Freilich besitzen die Figuren von *Snake* eine Eigenart, die den Figuren einer Geschichte nicht eignet. Die Schlange kann von dem Spieler des Spiels in ihrem Verhalten beeinflusst werden. Während der Leser einer Geschichte eine Figur in ihrem Verhalten nur betrachten oder auch interpretieren kann, kann ein Spieler seine Figur ziehen – er wächst so mit der Figur zusammen, nimmt deren Position operativ ein. Die Grundgegebenheiten dieses Aktanten übernehmend – spieltechnisch gesprochen: den Spielwert der Figur, die Zugmöglichkeiten, die die Figur vorgibt, einhaltend, aber auch ihre Möglichkeiten ausschöpfend –, wird der Spieler im Spiel zum Akteur.

Snake besitzt nicht zuletzt so etwas wie eine Handlung. Eine anfangs kleine und gefräßige Schlange wird mit zunehmender Nahrungsaufnahme größer, bis sie schließlich aus den bereits genannten Gründen stirbt. Dieser – wenn man so will – „Plot“ des Spiels besitzt die Grundmerkmale einer Geschichte: Das Geschehen bewegt sich von einem Ausgangszustand über einen Zwischenzustand auf einen Endzustand zu. Wie bei der Figur ist auch hier festzuhalten, dass der Spielverlauf nicht deterministisch festgelegt ist. Trotzdem ist er nicht gänzlich offen. Das Spiel hat einen Spielzweck und dieser gibt das Ende vor. Wir wissen von Anfang an, dass und woran die Schlange sterben wird.

3. Zur Differenz von Spiel und Geschichte

Als Spiel ist *Snake* offener als eine Geschichte. Diese Offenheit erreicht das Spiel dadurch, dass es das Geschehen auf ein Schema von Spielregeln und Spielzweck reduziert. *Snake* stellt das Schema einer Fressgeschichte dar, so wie – in analoger Weise – das Schachspiel das Schema einer kriegerischen Auseinandersetzung darstellt. Diese Schematisierung ist für das Spiel essentiell. Denn wenn ein Spiel wie *Schach* einen bestimmten Krieg darstellen würde, wäre es nicht mehr spielbar, weil der Ausgang der Geschichte bis ins Detail festgelegt wäre. So offen ein Spiel ist, so geschlossen ist es zugleich. Handlungs- und Spielrahmen sind im Spiel von Anfang an bekannt. Man kann im Spiel nicht die Regeln oder den Handlungsrahmen verändern.

Eine Geschichte besitzt demgegenüber eine andere Dynamik. In ihr ist die Handlung insofern geschlossen, als der Rezipient, anders als der Spieler, keinen Einfluss auf sie hat. Sie ist jedoch zugleich offener,

da sie nicht auf ein vorgegebenes Regelwerk und einen vorgegebenen Spielzweck eingeschränkt ist. Solange eine Geschichte noch nicht fertig erzählt ist, kann in ihr grundsätzlich alles geschehen. Eben deshalb sind Geschichten reichhaltiger als Spiele. Sie warten, um ein Paradigma aus der Novellentheorie zu zitieren, mit einer unerhörten Begebenheit auf, mit etwas, das außer aller Regel und außerhalb aller Erwartung ist. Wenn eine Geschichte jedoch einmal zu Ende erzählt ist, ist sie festgelegt. Anders als im Spiel, das man beim Wiederspielen anders spielen kann, muss man eine Geschichte beim Wiedererzählen gleich erzählen – oder man erzählt eine andere Geschichte.⁴

Geschichten sind dem Rezipienten gegenüber geschlossen, dem Inhalt nach jedoch offen. Eine Sonderform stellen in dieser Hinsicht Hyperlinkromane dar. Bekanntlich sind Hyperlinkromane Romane, die auf dem Medium Computer eine Geschichte darbieten, die in ihrem Erzählverlauf nicht festgelegt ist. Die Hyperlinktechnik erlaubt es dem Leser, über verschiedene Links zu unterschiedlichen Textpassagen zu verzweigen. Der Leser wird so in seiner Lektüre zum Akteur, der, wenn auch nicht die Geschichte selbst, so doch deren rezeptiven Verlauf beeinflusst.

Damit nähert sich der Hyperlinkroman an das Spiel an. Vorstellbar wäre als nächste Konsequenz und als Radikalisierung des Hyperlinkromans, dass der Eingriff des Lesers nicht nur die Lese-Reihenfolge der einzelnen Textsequenzen beeinflusst, sondern in regelgebundener Weise den Text modifiziert. Ein vollends dynamisierter Roman wäre lediglich ein Rahmen oder ein Regelwerk – also so etwas wie ein Spiel. Weiter ist diese hypothetische Dynamisierung des Textes nicht zu treiben. Denn wenn der Eingriff des Lesers nicht mehr regelgebunden wäre, würde aus dem Rezipienten in dieser hypothetischen Auszeichnung kein (Leser)Spieler, sondern ein (Leser)Autor.

Auch wenn der Hyperlinkroman unstrittig ein neues, offenes Literaturkonzept vorlegt, ist der innovative Charakter dieser Offenheit lite-

4 In ähnlicher Weise bestimmt Frank Furtwängler („A crossword at war with a narrative’. Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen.“ In: Peter Gendolla et al. (Hrsg.): *Formen interaktiver Medienkunst*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 369–400) den Unterschied von Spiel und Geschichte bzw. – in seiner Terminologie – von Narrativität und Interaktivität. Er betont jedoch ausschließlich den statischen Charakter der *narratio* und den dynamischen Charakter des Spiels. Lesenswert ist seine Studie wegen ihres breiten und kenntnisreichen Überblicks über unterschiedliche Spielmodelle.

raturgeschichtlich,⁵ insbesondere aber kulturgeschichtlich zu relativieren. Denn die Offenheit, die man im Bereich der Literatur als ästhetisches Novum begrüßt, ist im Spiel eine Grundvoraussetzung seit je. Gemessen an den Einflussmöglichkeiten, die ein Spiel seinem Spieler bietet, sind die des Lesers von Hyperlinkromanen eher dürftig: Sie sind ein Spielraum von Links und nicht von Spielzügen. Das neue Medium gebiert also keine grundsätzlich neue Freiheit, sondern erlaubt es, eine Freiheit, die anderswo – im Medium des Spiels – bereits bestand, in das Medium der Geschichte einzuführen. Mit anderen Worten: Der technisch-mediale Wandel bewirkt nur eine Verschiebung und Annäherung auf der Ebene der konzeptuellen Medien Spiel und Geschichte. Er schafft kein grundsätzlich neues konzeptuelles Medium.

Im Gegenteil: Spiel und Geschichte stellen zwei so grundlegende wie zugleich konträre Bewältigungstechniken dar. Einem Wort Walter Benjamins zufolge ist der Erzähler jemand, der Rat weiß.⁶ Geschichten erteilen Lehren, entweder unmittelbar, wie in der Fabel, als Deutungs- und Sinnangebot, wie bei der modellhaften Darstellung eines Lebens, oder auch nur, indem sie zur Interpretation herausfordern. Spiel und Simulation bereiten demgegenüber durch Übung auf die praktische Bewältigung des Lebens vor. Der deutenden Betrachtung dort steht hier die operative Übung gegenüber.

Alten Erfahrungsformen wie dem erzählerischen Rat und der kontemplativen Betrachtung von Bildern hat Benjamin eine moderne Erfahrung des Schocks, der Geschwindigkeit und der taktilen Rezeption gegenüber gestellt.⁷ Bereits im Begriff des Taktilen, insbesondere aber

5 Linkstrukturen finden sich bereits in Julio Cortázers *Rayuela* (1963) oder, früher noch und etwas vermittelter, in Michel Butors Tagebuchroman *L'emploi du temps* (1956) – denn die unterschiedlichen Tagebucheinträge haben in diesem Text aufgrund vielfältiger Vor- und Rückverweise den Stellenwert von Links.

6 Vgl. Walter Benjamin: „Der Erzähler. Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows.“ In: Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser (Hrsg.): *Gesammelte Schriften*. Bd. II.2. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1980 [=Werkausgabe Bd. 5], S. 438-465.

7 Vgl. Walter Benjamin: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. 2. Fassung (entst. 1936). In: Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser (Hrsg.): *Gesammelte Schriften*. Bd. I.2. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1980 [= Werkausgabe Bd. 2], S. 471-508, hier: S. 502: „Aus einem lockenden Augenschein oder einem überredenden Klanggebilde wurde das Kunstwerk bei den Dadaisten zu einem Geschoß. Es stieß dem Betrachter zu. Es gewann eine taktile Qualität. Damit hat es die Nachfrage nach dem Film begünstigt, dessen ablenkendes Element ebenfalls in erster Linie ein taktilen ist, nämlich auf dem Wechsel der Schauplätze und Einstellungen beruht, wel-

in der Auffassung, der moderne Filmschauspieler werde von der Kamera getestet,⁸ klingen Begriffe aus der Welt des Spiels und der Übung an. So zutreffend diese Opposition ist, so sehr setzt sie sich zugleich dem Risiko einer kulturgeschichtlichen Überzeichnung aus. Denn die Momente von Taktilität und Test, die Benjamin historisch erst der modernen Erfahrung und dem Film zuschreibt, gab es im Spiel seit je.⁹ Dass Benjamin mit dieser Zuordnung moderne Ästhetik neu bestimmt, ist eine andere Sache.¹⁰

che stoßweise auf den Beschauer eindringen. Man vergleiche die Leinwand, auf der der Film abrollt, mit der Leinwand, auf der sich das Gemälde befindet. Das letztere lädt den Betrachter zur Kontemplation ein; vor ihm kann er sich seinem Assoziationsablauf überlassen. Vor der Filmaufnahme kann er das nicht. Kaum hat er sie ins Auge gefaßt, so hat sie sich schon verändert.“

8 Vgl. Walter Benjamin: *Das Kunstwerk*, S. 488: „Die Apparatur, die die Leistung des Filmdarstellers vor das Publikum bringt, ist nicht gehalten, diese Leistung als Totalität zu respektieren. Sie nimmt unter Führung des Kameramannes laufend zu dieser Leistung Stellung. [...] So wird die Leistung des Darstellers einer Reihe von optischen Tests unterworfen. [...] Das Publikum fühlt sich in den Darsteller nur ein, indem es sich in den Apparat einfühlt. Es übernimmt also dessen Haltung: es testet. Das ist keine Haltung, der Kultwerte ausgesetzt werden können.“

9 Der Gegensatz von Übung und Kontemplation ist auch für eine Narrativik des Spiels relevant, die den Spielenden nicht in Anlehnung an gängige Positionen der Erzähltheorie (Autor, Erzähler, Leser) als bloßen Betrachter versteht, vgl. hierzu – aus etwas anderer Perspektive – auch Karin Wenz: „Narrativität in Computerspielen.“ In: Sigrid Schade/Georg C. Tholen (Hrsg.): *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*. München: Fink 1999, S. 209-218, hier: S. 216: „Wie sehr ein Leser auch beim Lesen eines traditionellen Textes involviert sein mag: er bleibt machtlos wie der Zuschauer eines Fußballspiels. Er mag die Mannschaften anfeuern, über den möglichen Ausgang des Spiels spekulieren, aber er wird dadurch nicht zum aktiven eingreifenden Spieler. [...] Das Wagnis und der Einsatz, den ein Spiel verlangt, ist immer mit der Gefahr verbunden, zu verlieren.“

10 An diese Neuorientierung knüpft etwa der von Karlheinz Barck et al. herausgegebene Sammelband *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik* (Leipzig: Reclam 1990) an: „Titel und Auswahl des Bandes folgen einer Einstellung, die auf eine Neubestimmung von Ästhetik in doppelter Hinsicht hinaus will: 1. hinsichtlich einer längst fälligen Aufwertung der Sinne und 2. hinsichtlich einer Berücksichtigung von Technik/Technologie. Damit erinnern wir an die Aktualität von Benjamins Feststellung, dass besonders in Deutschland seit dem Idealismus sich eine technikfeindliche Auffassung und Betrachtung der Kunst durchgesetzt hat, die heute angesichts neuer Medien (spätestens) ihre Stunde der Wahrheit (oder ihr Dilemma) erfährt.“ („Statt eines Nachwortes“, S. 445-468, hier: S. 460f. [Karlheinz Barck]).

4. *Civilization*: Geschichte und Simulation

Es wäre gleichwohl einseitig, das moderne Computerspiel auf immer schon Dagewesenes reduzieren zu wollen. Anhand zweier moderner Computerspiele, einem Strategie-Spiel (*Civilization*) und einem *Adventure*-Spiel (*Tomb Raider*), sind im Folgenden die Differenzen zum traditionellen Spiel zu verdeutlichen.

Die wohl augenfälligste Eigenschaft eines modernen Computerspiels – und das ist der Unterschied zu *Snake*, das im Grunde nur die Bewegungsabläufe eines Brettspiels computertechnisch abbildet – besteht darin, dass in ihm Handlungsort, Figur und Handlungsrahmen reichhaltiger, variantenreicher und dynamischer ausgestaltet sind als im traditionellen Spiel.¹¹

So besitzt *Civilization* (in Version II) 51 verschiedene Figurentypen (Siedler, Ingenieure, Legionäre, usw.), das Spielfeld besteht aus einer Vielzahl unterschiedlicher Flächen (Berge, Wiesen, Flüsse, Städte, usw.), und die Handlung basiert auf einem Netzplan, der den Fortschritt unserer Zivilisation abbildet und – abhängig davon, welche zivilisatorischen Fortschritte gewählt werden – zu unterschiedlichen Spielverläufen führt. Flächen und Figuren sind in *Civilization* nicht, wie im traditionellen Brettspiel (z.B. in *Schach*), statisch gesetzt, sondern müssen allererst erworben werden. Man kann Siedler kaufen, Städte gründen, verborgene Felder aufdecken, usw. Dieses bereits im Ansatz dynamische Modell ist darüber hinaus von einer Vielzahl von Wechselbeziehungen durchsetzt. Denn die Möglichkeit, Figuren zu produzieren, hängt vom erreichten Zivilisationsfortschritt, von der Produktivität der Städte und von deren Umland ab. Das Umland der Städte wiederum kann durch Siedler in unterschiedlicher Weise bearbeitet und verbessert werden. Handlungsrahmen, Figur und Handlungsort stellen die Resultante eines überaus komplexen Beziehungsgeflechts dar.

Aufgrund der Reichhaltigkeit dieser Spielausstattung lässt sich in *Civilization* nicht nur die Zivilisationsgeschichte „nachspielen“. Nachgebildet werden können auch historische Spielszenarien wie etwa der Zweite Weltkrieg. Dieser Tatbestand kann als erster Hinweis auf eine Annäherung von Spiel und Geschichte gelten. Es wäre freilich eine Übertreibung, wenn man *Civilization* allein schon aufgrund dieser Ab-

11 Man kann freilich feststellen, dass auch bei traditionellen Brettspielen die Spielausstattung zunehmend reichhaltiger wird.

bildung historischer Szenarien nicht länger als Spiel, sondern als Geschichte bezeichnen wollte. Denn die Darstellung etwa des Zweiten Weltkriegs bildet in *Civilization* nur die Ausgangssituation der Handlung. Der weitere Handlungsverlauf bleibt offen wie in einem Spiel, er ist für den Rezipienten nicht festgelegt wie in einer Geschichte.

Das Beispiel zeigt jedoch auch, dass sich moderne Computerspiele nicht länger damit begnügen, eine abstrakte Darstellung oder ein bloßer Regelzusammenhang zu sein. Während das Schachspiel vom realen Krieg abstrahiert, stellt *Civilization* einen realen Krieg dar. Das Spiel ist zwar keine Geschichte, aber es will plastisch sein wie eine Geschichte oder auch wie ein Film.

Im traditionellen Spiel werden komplexe Handlungszusammenhänge auf abstrakte Spielregeln und Spielwerte der Figur reduziert (so z.B. der Wettlauf in *Mensch-ärgere-dich-nicht*, die Besetzung von Gebieten in *Mühle* und *Go*, der Krieg in *Schach*). Spielregel, Spielplan und Spielfigur werden während des Spiels nicht verändert. Erst diese regelhafte Statik verleiht dem Spiel die Offenheit, die es spielbar macht. Geschichten bestehen demgegenüber aus komplexen Handlungssituationen. Hier wirken Figuren in vielfältiger Weise aufeinander und auf ihre Umgebung ein. Das Verhalten der Figur ist eine Resultante des Geschehens oder, genauer, der vielfältigen Wechselwirkungen zwischen Figuren, Ereignissen und äußeren Gegebenheiten.

Mit der modernen Computertechnologie und den virtuellen Welten, die sie bereitstellt, sind solche Systeme der Wechselwirkung grundsätzlich auch im Spiel möglich. Es ist durchaus denkbar, dass eine Nachbildung des zweiten Weltkriegs in einem Spiel so exakt ausgeprägt ist, dass sie – unter der Voraussetzung, dass der Spieler auf die von der Geschichte vorgegebene Weise zieht – den historischen Handlungsverlauf mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit und zumindest näherungsweise nachbildet. In diesem Falle wäre die reale Geschichte als Spielausprägung im Spiel enthalten. Anders ausgedrückt: Simulationsmodelle sind virtuelle Nachbildungen von Geschehensabläufen. Sie stellen hoch komplexe, dynamische Beziehungen der wechselseitigen Einflussnahme dar. Dies führt in einem ersten Schritt zu einem Mehr an Offenheit. In dem Maße jedoch, wie die Simulation an Exaktheit gewinnt, tendiert sie dazu, das Geschehen nachzubilden. Als Nachbildung eines Geschehens verhält sich die Simulation wie eine Geschichte. Neben die traditionellen Formen der Mimesis tritt technische Simulation als neue Möglichkeit, Geschichte darzustellen. In ihr

transformiert sich die aristotelische Forderung nach Wahrscheinlichkeit in die Exaktheit automatisierter Kalküle. Ihr neues Maß ist der Komplexitätsgrad der implementierten Regeln.¹²

Civilization basiert auf einem solchen Simulationsmodell. Es besitzt noch eine weitere Eigenschaft, die eine Annäherung von Spiel und Geschichte bewirkt. Traditionelle Spiele beruhen, technisch gesprochen, auf einer Zweischicht-Architektur. Ihre Grundlage oder die erste Schicht in dieser Architektur bildet das Regelwerk aus abstrakten Figuren und Zugmöglichkeiten. Dieses Regelwerk prägt sich, wenn man das Spiel spielt, auf einer zweiten Schicht zu einem konkreten Handlungs- und Spielverlauf aus. *Civilization* ruht demgegenüber auf einer Dreischicht-Architektur auf. Die erste Schicht dieser Architektur beinhaltet ein rein abstraktes Spielkonzept, jedoch noch kein spielbares, konkret ausgeprägtes Spiel. Auf dieser Schicht ist *Civilization* im Grunde so starr und abstrakt wie jedes traditionelle Spiel. Es ist sogar noch eine Stufe abstrakter. Denn in dieser Schicht ist lediglich festgelegt, dass es Figuren gibt, nicht aber, wie diese aussehen; dass Figuren andere Figuren schlagen können, nicht aber, welchen Kampfwert sie besitzen, usw. Die Konkretion dieser Abstrakta zu einem Spiel erfolgt erst auf der zweiten Schicht. Sie ist Aufgabe des Szenario-Designers. Dieser legt fest, wie viele und welche Typen von Figuren es gibt, wie diese Figuren aussehen, welchen Spielwert sie besitzen, usw. Die dritte Schicht dieser Architektur schließlich stellt, wie im traditionellen Spiel, das gespielte Spiel selbst dar. Jemand spielt ein Szenario und prägt damit das Spiel zu einem konkreten Spielverlauf aus.

Die Innovation von Computerspielen wie *Civilization* besteht in der Differenzierung der ersten beiden Schichten, d.h. in der Trennung von Regel und Szenario. Während der Erfinder des Schachspiels in eins fest-

12 Ich stelle bei der Simulation den technischen und medialen Aspekt in den Vordergrund. Wolfgang Iser definiert Simulationen in Anlehnung an den Mimesis-Begriff als zweckgerichtete Nachahmungen, vgl. Wolfgang Iser: „Mimesis – Emergenz.“ In: Andreas Kablitz/Gerhard Neumann (Hrsg.): *Mimesis und Simulation*. Freiburg i.Br.: Rombach 1998, S. 669-684, bes. S. 672-675. Das trifft zwar für den Piloten zu, der mit einem Flugsimulator das Fliegen lernt, nicht aber für Computerspiele des Formats Flugsimulator. Auch wenn man Spiele in den Kontext von Übung stellt, sind sie als Spiele nicht in direkter Weise zweckgerichtet. Und so tragen auch Computerspiele des Typs Simulations-Spiel diesen Namen nicht deshalb, weil sie etwas nachahmen, um mit solcher Nachahmung einen Zweck zu erfüllen, sondern weil sie Spiele sind, die auf simulationstechnischen Mitteln basieren.

legte, dass sein Spiel mit Figuren zu spielen sei und wie diese beschaffen sein sollten, entkoppelt *Civilization* diese Aspekte. Diese Entkopplung ist im Wortsinn als produktionstechnische, und das heißt: als arbeitsteilige Differenzierung zu verstehen. Aufgabe des Regelexperten oder des Informatikers ist es, das abstrakte Grundmodell eines Spiels zu entwickeln. Aufgabe des Szenario-Designers ist es, basierend auf diesem Regelwerk ein konkretes Spiel zu gestalten. Der Szenario-Designer verhält sich hierbei wie ein Erzähler oder auch wie der Regisseur eines Films. Denn er erfindet mit der Ausgestaltung von Handlungsort und Charakter der Figuren so etwas wie die Grundzüge einer Geschichte. Mit dem Computerspiel entsteht so ein neues Medium des Erzählens. Das wird vollends daran deutlich, dass in *Civilization* ein so genannter Szenario-Editor an den Anwender mit ausgeliefert wird. Mit ihm kann der Spieler, die Seiten wechselnd, seine ganz eigene Spielwelt erfinden und erdichten.

In Spielen wie *Second Life* wird diese Möglichkeit, als Spieler und Autor sein eigenes Spiel zu generieren, in einem weiteren Schritt zu einem integrativen Bestandteil des Spiels. Man beginnt das Spiel damit, die Spielfigur, als die man im Spiel auftritt, zu modellieren. In solcher Selbstmodellierung wird der Spieler zum Erzähler/Autor: Er erschafft sein eigenes fiktives Ich. Er wird zu einem Erzähler von Wunschphantasien, die deshalb wie die Geschichte eines „Zweiten Lebens“ erscheinen können. Dennoch sind diese Wunschphantasien nicht mit den Fiktionen eines Autors zu verwechseln. *Second Life* untersteht der Realitätskontrolle des tatsächlichen Lebens oder aber auch nur tatsächlicher (Macht- und Aufmerksamkeits-)Spiele. So sehr man sich in diesem Spiel auch als Idealfigur aufbauen und inszenieren mag – man muss mit diesem idealisierten Selbst versuchen, wenn nicht zu gewinnen, so doch erfolgreich zu sein. Das Märchen vom hässlichen Frosch, den der Kuss einer Prinzessin in einen Prinzen verwandelt, findet in *Second Life* nicht statt. Eher das Gegenteil: Es geht wie im ersten so auch im zweiten Leben von *Second Life* um ein Spiel von sozialer Inszenierung, Selbstüberhöhung und Akzeptanz durch die anderen.¹³ Das Nicht-Fiktive, das Nicht-Erzählerische dieser Simulation besteht darin, dass es die Wunschphantasien eines zweiten Ichs den Regeln interaktiver Sozialspiele subordiniert. In *Second Life* folgt das zweite Leben den Regeln

13 Es ist deshalb nur nahe liegend, dass Marketingexperten *Second Life* als Werbeträger entdeckten und nutzen.

des ersten. Hier wie dort muss man spielen.¹⁴ Das hat nicht zuletzt systemische Gründe. Auch wenn Spiele wie Geschichten auf dem „Als ob“ einer fingierten Welt basieren, ist der Wettkampf, den man in ihnen zumeist austrägt, von einem realen Gegenspieler und nicht von einem fiktiven Handlungsverlauf, der Wunscherfüllungen wie die im *Froschkönig* zulässt, bestimmt.

5. *Tomb Raider*: Abenteuer und Spiel

Das moderne Computerspiel überschreitet die Grenze zur Geschichte, weil es Handlung und Figur dynamisiert und so mit der Möglichkeit ausstattet, Geschehen simulativ nachzustellen. Die Grenzziehung von abstraktem Regelwerk hier und plastischer, verflochtener Geschichte dort beginnt nicht nur im Strategie-Spiel zu verschwimmen. Dass dem so ist, dass die Vermengung von Geschichte und Spiel aber zugleich nur partiell gelingt, lässt sich an einer – zugegebenermaßen rudimentären – Gattungstypologie der Computerspiele ablesen.¹⁵ Ein Vergleich des Strategie-Spiels *Civilization* mit dem *Adventure*-Spiel *Tomb Raider* kann dies zumindest im Grundansatz zeigen.

So reichhaltig das Figurenarsenal in *Civilization* auch ist, so dynamisch die Figuren gegenüber einem Brettspiel wie *Schach* hier auch erscheinen, so wenig unterscheiden diese Figuren sich in ihrem Verhalten im Grunde von Schachfiguren. Sie sind wie diese Schemen von Figuren, starre, unbewegte Gestalten. Man kann diese Figuren ziehen, aber sie bewegen dabei nicht ihre Füße.¹⁶

Ganz anders verhält sich Lara Croft in *Tomb Raider*. Lara Croft kann gehen, laufen, kriechen, springen, Pistolen ziehen, usw. Mit diesen unterschiedlichen Bewegungsmodi antwortet sie – gesteuert vom Benutzer – auf unterschiedliche Spiel-, zumeist Umgebungssituationen. Lara Croft ist, mit anderen Worten, eine animierte Figur. Im Unterschied zur piktogramatischen Figur zeichnet die animierte

14 Zu den Spielen im ersten Leben, vgl. Erving Goffman: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper 1969 [engl. Originalausgabe 1959].

15 Einen ersten Überblick über die Geschichte des Computerspiels und ihre mit zunehmender Rechnerleistung wachsende typologische Ausdifferenzierung gibt Andreas Lange: „Versuch einer Genealogie der Computerspiele. Die Anfänge.“ In: *Fachdienst Spiel*, no. 6, 1997.

16 In Version IV bewegen die Figuren von *Civilization* sehr wohl ihre Füße. Wie aber unschwer zu sehen und im Folgenden zu zeigen ist, ändert das nichts an ihrem piktogramatischen Grundcharakter.

Figur sich dadurch aus, dass sie nicht nur schemenhaft, sondern gestalthaft in ihren Bewegungsabläufen auf die Umgebung antwortet. Das Wechselverhältnis von Figur und Umgebung stellt sich nicht bloß ikonographisch, sondern als Modifikation des Körpers der Figur dar. Eben weil die Figur animiert ist, kann man, wenn Lara Croft in sich zusammensackt und stirbt, einen Anflug von Mitleid empfinden.

Es ist einzuräumen, dass in der neueren Version von *Civilization* (Version IV) die Figuren u.a. Kampfhandlungen mimen. Das hebt jedoch nicht den piktogramatischen Grundcharakter dieser Figuren auf. Auch wenn die Figuren in Bewegung gezeigt werden, stellt die Animation nichts weiter als eine animierte piktogramatische Figur, nicht aber eine animierte handelnde Figur dar. Dass in naher Zukunft beide Aspekte (*Adventure*-Spiel und *Simulation*) zusammenwachsen oder sich zumindest zu einer Mischgattung verbinden können, liegt in der Tendenz solcher Gestaltungen.

Es ist unschwer zu erkennen, dass die unterschiedliche Leistungsfähigkeit der beiden Figurendarstellungen mit unterschiedlichen Spielkonzepten, aber auch mit begrenzten technischen Möglichkeiten zu tun hat. *Civilization* bietet ein breites, nachgerade flächiges Konzept von Wechselwirkungen zwischen Figur, Landschaft und Spielverlauf. Deshalb kann das Spiel unter den Bedingungen heutiger Hard- und Softwaretechnologie keine animierte Figur darstellen. In *Tomb Raider* hingegen sind Spielverlauf und Landschaft im Wesentlichen starre, undynamische Größen. Lara Croft durchwandert eine vorgegebene Landschaft, um Schätze zu finden und Geheimnisse zu lüften. Nur unter der Voraussetzung, dass Landschaft und Spielverlauf festgelegt sind, kann man sich den Luxus leisten, eine Figur zu animieren.

Die technischen Beschränkungen führen zu einer unterschiedlichen Orientierung an traditionellen Gattungen. Das Spielkonzept von *Civilization* kann im Grunde als eine Erweiterung des Brettspiels angesehen werden. Wie im Schachspiel erzeugt ein abstraktes Regelsystem eine offene Situation, die es zu erspielen und durchzuspielen gilt. Die konkret zu bewältigenden taktischen Teilaufgaben entstehen dabei erst als Funktion des Spiels.

Anders im *Adventure*-Spiel: Hier ist die Handlung oder der Spielverlauf festgelegt. Lara Croft ist eine Archäologin, die auf unterschiedlichen Spiel-Levels unterschiedliche Abenteuer zu bestehen und unterschiedliche Schätze zu entdecken hat. Sie oder man als Spieler muss diese Abenteuer bestehen, um das nächste Level zu erreichen. Man

kann gewinnen oder verlieren. Aber wie immer man sich verhält – es entsteht aufgrund dieses Verhaltens keine Spielsituation, die nicht schon vorab festgelegt wäre. In wie starkem Maße dies gilt, lässt sich schon daran ablesen, dass es zu *Tomb Raider* ein Lösungsbuch gibt.

Mit einem gewissen Recht kann man das *Adventure*-Spiel *Tomb Raider* deshalb in die Nähe eines – und sei es auch nur hypothetischen – Hyperlinkromans rücken. Hier wie dort geht es darum, einen vorgegebenen Handlungsverlauf navigativ, und das heißt dadurch zu erschließen, dass man die Sequenzen, aus denen die Geschichte besteht, durchwandert. Während jedoch im Hyperlinkroman die Techniken der Verzweigung weder darstellungstechnisch noch rezeptions- bzw. spieltechnisch anspruchsvoll sind – im primitivsten Fall haben wir es mit einer hierarchischen Textorganisation zu tun –,¹⁷ stellt in *Tomb Raider* gerade die Bewältigung der navigativen Aufgabe die eigentliche Herausforderung dar. Dieser Befund ist medienästhetisch genauer zu betrachten.

6. Das Medium ist die Anwendung

Wenn mit Norbert Bolz Hypertexte Texte sind, die Kontexte dekontextualisieren,¹⁸ so ist die Voraussetzung für eine solche Dekontextualisierung eine durchlässige Navigationsstruktur. Das Medium Computer präsentiert sich in dieser Hinsicht tendenziell als Simultanmedium. Zumindest hypothetisch ist eine Textorganisation möglich, in der alle Referenzstellen nur einen Mausklick weit voneinander entfernt sind. Voraussetzung für solche Simultaneität ist, dass die Links oder, allgemeiner gefasst, die Navigationsstruktur der Anwendung so durchlässig ist, dass die Darbietung des Inhalts als nahezu zeitgleich gelten kann.

17 Vgl. hierzu ausführlicher den Beitrag von Knud Böhle: „Inkunablenzeit: Theoreme, Paratexte, Hypertexte.“ In: Martin Warnke/Wolfgang Coy/Georg C. Tholen (Hrsg.): *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Basel/Frankfurt a.M.: Stroemfeld/Nexus 1997, S. 119-150.

18 Vgl. Norbert Bolz: *Am Ende der Gutenberg-Galaxis*, S. 207: „[Hypermedien] implementieren ein Wissensdesign, das Daten gleichsam frei begehbar macht; d.h. sie dekontextualisieren Informationselemente und bieten zugleich Verknüpfungs-Schemata der Rekombination an. Problematisch ist natürlich der Maßstab dieser Dekontextualisierung vorgegebener Datenstrukturen. Nach welchem Schema wird die Information modularisiert? Hypermedia präsentieren nämlich keinen kontinuierlichen Informationsfluß wie etwa ein Film, sondern Grundeinheiten der Information, die in Wechselbeziehung zueinander stehen. Es geht hier um die Frage der Körnung von Information.“

In *Tomb Raider* hingegen stellt die Navigation die eigentliche Herausforderung dar. Während beim Hypertext das Navigationsmittel Link Simultaneität erzeugt, ergeben die Navigationsmittel Labyrinth und Hindernis in *Tomb Raider* einen linearen Zugang zur Geschichte. Der Spieler muss, um die Abenteuer der Lara Croft zu bestehen, die Hindernisse der Reihe nach überwinden. In eben dem Maße, wie die Navigation zur Spielaufgabe wird, wird das vermeintliche Simultaneum Navigation zu einem Medium der Linearität.

Wie bereits bei den medientheoretischen Begriffen „Offenheit“ und „Übung“ ist auch bei dem Theorem „Simultaneität“ ein gewisses Misstrauen angebracht. Das hat systematische Gründe. Denn genauer besehen beschreibt die Hyperlinktheorie weniger das Medium Computer als vielmehr eine Gruppe von Computeranwendungen: das Anwendungsfeld Textpräsentation und Wissensorganisation. Nun hat dieses Anwendungsfeld oder dieses Medium jedoch – wie das des Spiels – seine Vorgeschichte. Diese gibt dem Interpreten, hinterfragt oder unhinterfragt, die grundlegenden Paradigmen seiner Interpretation vor. So greift Norbert Bolz mit dem Theorem der Dekontextualisierung Probleme der Wissensorganisation, der Darstellung komplexer Theorie- und Erzählformen, aber auch hermeneutische Probleme auf.¹⁹ Denn bereits für die Hermeneutik besteht das Grundproblem darin, den Beziehungsreichtum linear organisierter Texte methodisch in den Griff zu bekommen. Das Mittel, mit dem die Hermeneutik dieses Problem löst, ist bekannt: Im hermeneutischen Zirkel, in einer wiederholten Lektüre des Textes erschließen sich Verweisstrukturen im Text, die in einer linearen Erstlektüre sich nicht zeigen können. Man könnte deshalb sagen, dass das, was Norbert Bolz als Spezifikum des neuen Mediums darstellt, die Dekontextualisierung des Kontexts, ein altbekanntes Problem ist. Denn bereits der hermeneutische Zirkel versucht mit seiner Technik der Relektüre so etwas wie Simultaneität und mittels dieser

19 Vgl. Norbert Bolz: *Am Ende der Gutenberg-Galaxis*, S. 210: „Ein Schlüssel zum Verständnis von Hypertext-Systemen liegt im Begriff der Navigation. Wie schon die Kybernetik greift das neue computergestützte Wissensdesign auf das Bild des Steuermanns zurück. [...] Im Hypermedien-Kontext ist die Bahnung von Wissenspfaden im Dschungel der Daten gemeint. [...] Hypermediensysteme sollen den Anwendern helfen, die Fragen zu formulieren, deren Antworten sie sein können. Die gesuchte Information ist also hochkomplex und vollständig bekannt. Doch ist eben, wie schon Hegel wußte, das, was bekannt ist, nicht auch schon erkannt.“

eine Dekontextualisierung herzustellen.²⁰ Neu an der Hyperlinkstruktur ist, dass sie die hermeneutische Relektüre durch Links ersetzt und so tendenziell die Herstellung von Simultaneität vom Leser auf das Medium verlagert.

Aus dem Beispiel lässt sich ableiten, dass es lohnender sein kann, Computeranwendungen als Medium zu betrachten, als den Computer selbst. Genauer gesagt: Bei der Charakterisierung des Mediums Computer ist stets zu differenzieren zwischen dem, was sich auf den Computer, und dem, was sich auf das Medium der Anwendung bezieht. Die mediale Besonderheit des Computers besteht darin, universal und multimedial zu sein. Er kann von der Buchhaltung über die Fertigungssteuerung und den Roman bis hin zum Spiel jeden Bereich aufnehmen – und nicht nur das: Der Computer erlaubt es in einem multimedialen Verbund, diese unterschiedlichen Elemente zu kombinieren. Aufgrund solcher Vielfalt erscheint das Multimedia Computer in seinem medialen Charakter zweideutig.

Im Anwendungsfeld der Wissensorganisation, Wissensvermittlung und Interpretation stellt der Computer sich als Simultanmedium dar. Aber diese Simultaneität ist mehr dem Anwendungsfeld, das er computertechnisch abbildet, zuzuschreiben als dem Computer selbst. Wissens- und Interpretationssysteme basieren auf der Vermittlung und Verknüpfung von Wissen. Deshalb ist ihr Terminus *ad quem* die Simultanpräsenz jeglichen Wissens und jeglicher Bedeutung. Spiele hingegen sind Übungssysteme. Ihr Ziel ist die Bewältigung von Aufgaben. Sie besitzen deshalb eine unabdingbar lineare Zeitlichkeit. Man muss, makrostrukturell betrachtet, das Spiel erlernen, und, mikrostrukturell betrachtet, Aufgabe für Aufgabe lösen. So wie im Bereich der Wissenssysteme die Simultaneität ist im Bereich des Spiels die Zeitlichkeit des Mediums primär keine des Computers, sondern eine des Anwendungsfeldes.

20 Pierre Lévy interpretiert den Hypertext in diesem Sinne als hermeneutische Metapher; vgl. Pierre Lévy: „Die Metapher des Hypertextes.“ In: Claus Pias/Joseph Vogl/Lorenz Engell u.a. (Hrsg.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt 1999, S. 525-528, hier: S. 528: „Die Metapher des Hypertextes trägt der unendlich rekursiven Struktur des Sinnes Rechnung, denn da er Worte und Sätze verbindet, deren Bedeutungen jenseits der Linearität des Diskurses in Beziehung und Resonanz zueinander stehen, ist ein Text immer auch ein Hypertext, ein Netz von Assoziationen.“

Noch die Untergliederung nach Anwendungsfeldern greift jedoch zu kurz. Wie wir gesehen haben, wird das Computerspiel zunehmend plastischer, reichhaltiger und dynamischer. Aus dem abstrakten, primär regelbasierten Spiel wird Geschichte. Dieser pauschale Befund ist weiter nach Gattungen und Spieltypen zu differenzieren. Ein Strategie-Spiel wie *Civilization* stellt sich im Grunde noch wie ein traditionelles Spiel dar. Es nähert sich an die Geschichte an, indem es in einer Dreischicht-Architektur zwischen Regel und Spiel das Szenario einschleibt. Im Szenario erhält das abstrakte Regelsystem des Spiels konkrete Gestalt.

Tomb Raider dagegen ist in seiner Grundsicht kein abstraktes Regelsystem mehr, sondern eine Geschichte. Zugrunde liegt hier eine im Vorhinein festgelegte Folge von Abenteuern. Diese Folge von Abenteuern (oder diese Geschichte) wird in ein Spiel transformiert, indem der Zugriff auf die Geschichte erschwert wird. Zur Geschichte den Zugang zu finden, macht hier das Spiel aus.