



**Mela Kocher:**  
*Folge dem Pixelkaninchen!*  
 Ästhetik und Narrativität  
 digitaler Spiele. Zürich  
 2007: Chronos. 269 Seiten,  
 32,00 Euro

### Folge dem Pixelkaninchen!

Lassen sich Gesellschaftssimulationen wie *Die Sims* mit First-Person-Shootern wie *Doom* vergleichen? Was hat ein literarischer Hypertext mit Max Payne gemeinsam? Ist ein interaktiver Krimi ein Spiel oder ein Film? Die Format- und Genrevielfalt, die digitale interaktive Technologien ermöglichen, ist groß. Die verschiedenen Formate haben mitunter wenig miteinander gemein. Oft scheint die gemeinsame Plattform Computer das einzige Bindeglied zu sein. Mela Kocher sucht nach Wegen, interaktive Formate für die Analyse zugänglich zu machen, indem sie als integrierendes Modell den ludoliterarischen Typenkreis entwirft. Das Modell, das die unterschiedlichsten Ausformungen vom klassischen Adventure-Game über neuere Formen der Gesellschaftssimulationen bis hin zu Netzliteratur und interaktiven Filmen berücksichtigt, geht auf das Erzählmodell von Franz K. Stanzel zurück und will eine auf „Computerspiele zugeschnittene Narratologie“ erarbeiten (S. 23).

Kocher konzentriert sich auf drei Aspekte von Computerspielen und computerspielähnlichen Formaten: die Interaktivität, die Perspektive und den (narrativen) Modus. Besonders interessant an diesem Modell ist die Herausstellung der gegenseitigen Abhängigkeiten dieser drei Aspekte. Denn die Autorin ordnet in Anlehnung an Stanzel ihre Untersuchungsobjekte auf den drei Achsen Interaktivität (mit den Polen dynamisch und statisch), Perspektive (mit den Polen intern und extern) sowie Modus (mit den Polen diegetisch und mimentisch) an. So ergeben sich sechs Format-

typen, die auf den jeweiligen Polen des Kreisachsenmodells gelagert sind. Jeder Typ kommt entsprechend nur in Verbindung mit den beiden direkt anschließenden Polen vor: 1) Der *diegetische Pol* vereint eine interne Perspektive mit statischer Interaktivität (narrative Adventure-Games). 2) Der *statische Pol* weist einen diegetischen Modus und eine externe Perspektive auf (Hyperfiction-Netzliteratur). 3) Der *externe Pol* kommt in Verbindung mit statischer Interaktivität und mimetischem Modus vor (interaktive Filme). 4) Der *mimetische Pol* hat eine externe Perspektive und dynamische Interaktivität (Gesellschaftssimulationen wie *Die Sims*). 5) Der *dynamische Pol* vereint einen mimetischen Modus und die interne Perspektive („virtuelle Realität“ oder „augmented reality“). 6) Schließlich bleibt noch der *interne Pol* in Verbindung mit dynamischer Interaktivität und einem diegetischen Modus (Rollenspiele).

Das Modell bietet einen systematischen Ansatz, der eine Einteilung von interaktiven Formaten jenseits des unübersichtlichen, ermüdenden Genreschungels erlaubt und gleichzeitig wesentliche strukturelle Aspekte herausarbeitet. Besonders die Erörterung von Perspektive wird von der Autorin differenziert durchgeführt und schließt so eine Lücke im Bereich der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen. Ihre stringente Betrachtung verschiedener Formate nach interner und externer Perspektive im Sinne der Genette'schen Fokalisierung sei hier besonders hervorgehoben. Danach ist es unerheblich, ob ein Spiel eine „First-Person“- (*Doom*) oder eine „Third-Person“-

Perspektive (*Tomb Raider*) aufweist – in beiden Fällen ist der Wissenshorizont der Spieler an eine Spielfigur gebunden und somit die Perspektive limitiert. Während es innerhalb eines Spiels durchaus zu Perspektivwechseln kommen kann, ist es für die Analyse wichtig, die dominante Perspektive zu identifizieren, da „die Wahl der Perspektive [...] also entscheidend [ist] für die ästhetische Wirkung eines narrativen Textes im weiteren Sinne“ (S. 56). Den Hauptteil des Buches nimmt die detaillierte Analyse von Beispielen nach den Kriterien des erarbeiteten ludoliterarischen Typenkreises ein. Während die verschiedenen Formate meist durchaus nachvollziehbar an ihrem jeweiligen Pol verortet werden, bleibt deren Auswahl durch die Autorin jedoch an manchen Stellen unvollständig. So siedeln sich auf dem nach Kocher besonders interessanten *dynamischen Pol* (mit mimetischem Modus und interner Perspektive) keine real existierenden Formate an, sie stellen lediglich „Zukunftsszenarien“ dar (S. 201). Dabei wäre hier ein genauerer Blick auf MMORPGs [Massively Multiplayer Online Role Playing Games, Onlinerollenspiele mit vielen Spielern, Anm. d. Red.] wie *World of Warcraft* oder soziale Onlinewelten wie *Second Life* durchaus lohnenswert gewesen. Insgesamt präsentiert Mela Kocher jedoch einen überzeugenden theoretischen Ansatz. Ihre Absicht, eine auf „Computerspiele zugeschnittene Narratologie“ zu entwerfen, ist ihr mit dem vorliegenden Werk gelungen.

Susanne Eichner