

# Brüchige Handlungslogik - Ludonarrative Dissonanzen und narrative Handlungslogik im Computerspiel

Friedrich Werther

Universität Würzburg | [friedrich.werther@uni-wuerzburg.de](mailto:friedrich.werther@uni-wuerzburg.de)

## Abstract

Narrative Computerspiele verbinden das Erlebnis des Spielens mit der Rezeption einer zumeist spannenden Geschichte. Dabei werden beide Elemente geschickt miteinander verwoben, sodass Spielende in die Spielwelt eintauchen und gebannt vor dem Bildschirm sitzen. Dieses immersive Game Design narrativer Computerspiele erschwert dabei einen analytischen Zugriff auf die Strukturen und Funktionsweisen narrativer Computerspiele und folglich auch ein medienspezifisches literarisches Lernen. Im folgenden Beitrag wird gezeigt, wie mithilfe des Phänomens der ludonarrativen Dissonanz ein analytischer Zugriff auf die ludischen und narrativen Strukturen des Spiels genutzt werden kann, um ein gegenstandsspezifisches literarisches Lernen zu ermöglichen. Um dies zu leisten, wird in einem ersten Schritt der Begriff der ludonarrativen Dissonanz anhand des Computerspiels *Tomb Raider* (2013) problematisiert. Anschließend werden die Strukturen auf spielerischer und narrativer Ebene analysiert und gezeigt, wie diese während des Spielens zusammenwirken. Erst dann ist eine exakte Darstellung des Dissonanzphänomens möglich, die daran anschließende literaturdidaktische Überlegungen erlaubt. Dabei wird der Aspekt der narrativen Handlungslogik um die dem Computerspiel immanente Logik der Ziele erweitert und gezeigt, dass beide Ebenen eine Rolle bei der Rezeption eines Computerspiels spielen. Die Dissonanz Erfahrung dient in diesem Zusammenhang als ‚irritierende Störung‘ der Rezeption, die eine analytische Trennung beider Ebenen vereinfacht und somit einen erleichterten Zugang zum komplexen Computerspiel erlaubt. Anhand des Spiels *The Book of Unwritten Tales* wird abschließend gezeigt, wie sich Dissonanz Erfahrungen provozieren lassen und inwieweit diese helfen, fachspezifische und gegenstandsspezifische Aspekte des computerspielbasierten literarischen Lernens zu vermitteln.

## Schlagwörter

Mediendidaktik; Deutschunterricht; Neue Medien; literarisches Lernen; Computerspiele; ludonarrative Dissonanz

## Copyright

Dieser Artikel wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-ND 4.0 veröffentlicht:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de>

## 1. Einleitung

Schon seit einigen Jahren mehren sich die Bestrebungen, das Computerspiel als Gegenstand für den Deutschunterricht fruchtbar zu machen. So legt Jan M. Boelmann dar, dass narrative Computerspiele Ziele des literarischen Lernens befördern (Boelmann 2015) und René Hofer und Stefan Bauer liefern einen umfassenden Überblick über die didaktischen Potenziale des Gegenstandes (Bauer / Hofer 2016). Neben literaturdidaktischen Qualitäten des erzählenden Computerspiels gilt es, auch die gegenstandsspezifischen Strukturen und Eigenschaften mehr in den Blick zu nehmen, um dem kulturellen Artefakt in seinem Umfang gerecht werden zu können (vgl. beispielsweise Bauer / Hofer-Krucker Valderrama 2015). Ein solcher Versuch des integrativen Zugriffs auf ludische (spielerische) und narrative Aspekte bietet der vorliegende Beitrag an, der das computerspielspezifische Phänomen der *ludonarrativen Dissonanz* aufgreift und Anschlussstellen in Bezug auf das Verständnis der narrativen und dramaturgischen Handlungslogik (vgl. Spinner 2006, 10) sowie gegenstandsspezifische Aspekte identifiziert.

Das Computerspiel – wie andere Spiele auch – spannt einen Zauberkreis auf (vgl. Huizinga 1949, 17f.), der es von der Realität abgrenzt und durch den Raum des Spiels repräsentiert wird. Letzterer besteht üblicherweise aus Objekten, d. h. virtuellen Spielbestandteilen unterschiedlicher Qualität, die sich dadurch ausdrückt, ob ein Objekt durch Spielende manipuliert werden kann oder nicht. Jene Möglichkeiten der Manipulation werden durch Mechaniken realisiert, die Miguel Sicart als „methods invoked by agents, designed for interaction with the game state [Konfiguration aller Objekte im virtuellen Raum zu einem Zeitpunkt x, F.W.]“ (Sicart 2008, o. p.) bezeichnet. Das Anwenden von Methoden bzw. Mechaniken auf Objekte, um das Spiel in Bezug auf das Spielziel zu beeinflussen, wird unter dem Begriff *Gameplay* subsumiert. Das narrative Computerspiel liefert zudem eine Erzählung, die sich (teilweise) auf Mechaniken und Objekte bezieht und deren Erscheinen und Einsatz in der Spielwelt plausibilisiert. Damit wird die Narration nicht als bloßes Beiwerk des Spiels abqualifiziert, denn durch das Schaffen eines narrativen Rahmens ist sie Teil des Zauberkreises, der das Spiel gegenüber der außerspielerischen Realität abgrenzt. *Gameplay* und Narration werden über eine audiovisuelle Darstellung realisiert. So „entwickeln Videospiele durch die Vermischung unterschiedlichster medialer Einflüsse und Spielkonzepte neue Qualitäten, die über die Eigenschaften klassischer Spiele und Erzählungen hinausgehen und neue Spielformen schaffen“ (Rauscher 2018, 70). Diese ‚Vermischung‘ betrifft im narrativen Computerspiel audiovisuelle, narrative und ludische (spielerische) Elemente, wobei deren Qualität nicht durch ein einfaches Nebeneinander entsteht, sondern in funktional-semantischen Beziehungen, die einander bedingen und plausibilisieren. Dieses Verhältnis wird hier als *ludonarrative Harmonie* bezeichnet. Das Phänomen der *ludonarrativen Dissonanz* setzt bei dieser Beziehung an, indem es Störungen in der Beziehung von Narration und Spiel in den Blick nimmt: Sie tritt immer dann auf, wenn Elemente von Narration und *Gameplay* keine Entsprechung auf der jeweils anderen Ebene aufweisen und die damit evozierten Erwartungen bzw. Antizipationen auf Seiten der Spielenden nicht bedient und somit enttäuscht werden.

Um eine Anschlussfähigkeit der ludonarrativen Dissonanz zum literarischen Lernen herzustellen, bedarf es einer ausführlicheren Darstellung der ludonarrativen Harmonie. Ist dies geschehen, kann das Dissonanzphänomen differenzierter dargestellt werden, um schließlich eine Verbindung zum literarischen Lernen herzustellen. Begonnen wird jedoch mit einer exemplarischen Darstellung des Phänomens und dessen begrifflicher Herkunft.

## 2. Lara Croft und spielerische Ambivalenz

Die Spielreihe *Tomb Raider*, die 1996 ihren Anfang nahm, erfuhr 2013 einen Neustart, d. h. die Geschichte um die Protagonistin Lara Croft wird neu erzählt<sup>1</sup>. Die junge Archäologin kentert zusammen mit der Schiffscrew des Forschungsschiffes *Endurance* vor der Insel Yamatai im Japanischen Meer. Auf der sagenumwobenen Insel, auf der die Besatzung strandet, leben eine Sekte und mysteriöse Wächter, die den

---

<sup>1</sup> Es sei darauf hingewiesen, dass *Tomb Raider* (2013) von der USK keine Jugendfreigabe erhielt, sodass ein Einsatz im Unterricht kaum in Frage kommt. Der Titel dient hier als exemplarischer Unterbau für die Darstellung des Begriffs der ludonarrativen Dissonanz und greift damit jenes Beispiel auf, dass auch im Spielejournalismus, in Spielepodcasts und Internetforen im Zusammenhang mit dem Phänomen thematisiert wird. Für die Gestaltung von Unterricht wird an dieser Stelle auf das Beispiel am Ende dieses Beitrags verwiesen.

Gestrandeten nach dem Leben trachten. Aufgabe ist es, die Crew zu retten und Yamatai wieder zu verlassen. Lara begreift anfangs die Vorkommnisse auf der Insel nicht und erst nach und nach deckt sie die Geheimnisse hinter der Sekte und der Sonnengöttin Himiko auf. Die Geschichte im ersten Teil der *Tomb Raider*-Trilogie erzählt die Anfänge der zähen Abenteurerin, die den Herausforderungen zögerlich und mit Angst begegnet und im Verlauf der Handlung zu einer vollwertigen und mutigen Schatzsucherin avanciert. Der Titel vereint Elemente eines Third-Person-Shooters (die Kamera zeigt den zu steuernden Avatar aus der Verfolgerperspektive) und eines Adventures, sodass sich das Spiel dem Genre des Action-Adventures zuordnen lässt. Spielende haben die Aufgabe, Feuergefechte mit NPCs (Non Player Character) zu bestreiten und sich kletternd, hüfend und rätselnd einen Weg über die Insel zu bahnen.

Das Spiel nimmt sich zu Beginn einiges an Zeit, die Figur Lara Croft zu entwickeln. Sie strandet auf der Insel, befreit sich aus der darauffolgenden Gefangennahme und ergreift erste Maßnahmen, ihr eigenes Überleben zu sichern sowie die anderen Crewmitglieder zu finden. Ausgerüstet mit Pfeil und Bogen erlegt Lara zu Beginn des Spiels ein Reh, eine Spielszene, in der eine gefühlvolle junge Frau dargestellt wird, die sich bei dem sterbenden Tier entschuldigt. Wenig später setzen ihr die bewaffneten Sektenmitglieder weiter zu, bis es zu einer gewaltsamen Auseinandersetzung kommt, in der sie einen Mann in Notwehr erschießt. In der Szene wird deutlich, dass Lara erstmals einen Menschen getötet hat, denn sie bricht neben der Leiche zusammen, rafft sich jedoch kurz darauf wieder auf, um den anderen zu Hilfe zu kommen. Nach weiteren fünf Toten thematisiert sie das traumatische Erlebnis in einem Funkgespräch mit ihrem Mentor, der Teil der Schiffscrew ist, und räumt ein, dass ihr das Töten „erschreckend leicht“ gefallen sei. Von da an, bis zum Ende des Spiels wird Lara rund 400 Männer töten, ohne dass dieses Vorgehen hinsichtlich des vergangenen Erlebnisses in irgendeiner Weise kommentiert wird.

Während Spielende auf Ebene der Erzählung die Protagonistin als zögerliche und zweifelnde Figur erfahren, spielen sie einen Avatar, der professionell und routiniert Waffen gegen menschliche Gegner einsetzt. Das Spiel zeichnet eine ambivalente Protagonistin, deren Verhalten sich nicht konsequent in Narration und Gameplay einordnen lässt und Irritationen hervorruft. Ein Phänomen, dass sich nicht nur bei *Tomb Raider* zeigt, sondern auch in anderen Spielen. Auf dieses irritierende Verhältnis von Narration und Gameplay machte Clint Hocking (2007) aufmerksam und schuf den Begriff: *ludonarrative Dissonanz*.

### 3. Zum Begriff ludonarrative Dissonanz

Hocking nutzt den Terminus *ludonarrative Dissonanz* erstmals im Titel einer Kritik zum Computerspiel *BioShock* (vgl. Hocking 2007 o. p.). In seiner Argumentation wird die Dissonanz als ein Widerspruch beschrieben, der zwischen den spielerischen Aktionen und der linearen Geschichte bestehe. Basierend auf der Beobachtung, dass Wirkungen und Erwartungen durch Narration und Mechaniken evoziert würden, bemängelt er, dass die antizipierten Handlungsfolgen im Spiel nicht eingelöst würden. Dabei würden entsprechende Annahmen und Wirkungen nicht nur durch eine Narration evoziert, sondern genauso über die Mechaniken eines Spiels (vgl. ebd.). Für Hocking sollten solche Erwartungen nicht nur in Bezug auf die jeweilige Ebene von Mechanik oder Narration erfüllt werden, sondern sich gegenseitig befördern. Eben dies geschieht in *BioShock* nicht, denn Spielende können auf Basis der Mechaniken Entscheidungen treffen, bleiben gleichzeitig jedoch an eine lineare Narration gebunden, die keine Wahlmöglichkeiten bereitstellt, sondern die Spielenden geradlinig durch das Spiel führt. Ähnliches zeigt sich im oben beschriebenen Beispiel: Die in *Tomb Raider* dargebotene Narration weckt die Erwartung, dass Lara Croft kaum Erfahrung im Umgang mit Waffen und im Kampf hat, also keine professionelle Kämpferin ist. Während des Spielens tritt aber genau das Gegenteil ein, sodass die Erwartungen, die die Narration aufbaut, durch Spielhandlungen nicht erfüllt werden. In beiden Beispielen findet sich eine „Inkongruenz von Spielmechanik und Narration“ (Backe 2014, 47), denn in *Tomb Raider* suggeriert die Narration einen anderen Spielablauf (s.o.). Nur von einer Inkongruenz zu sprechen, wird dem von Hocking angesprochenen Sachverhalt nicht gerecht.

Frédéric Seraphine deutet ludonarrative Dissonanzen in diesem Zusammenhang als einen Widerspruch zwischen den Anreizen, die ein Spiel durch seine Möglichkeiten vermittelt, und den Grenzen, die gleichzeitig durch die Narration gezogen werden (vgl. Seraphine 2016, 2). Zudem bezieht er sich auf Ballantyne,

der im Vergleich zu kognitiven Dissonanzen schreibt: „[L]udonarrative dissonance isn't about your beliefs, it's about the system's imposed beliefs“ (Ballantyne 2015, o. p.). In Analogie zu kognitiven Dissonanzen, bei denen Handelnde die Möglichkeit haben, ihr Handeln oder Denken an die Situation anzupassen, um den Widerspruch aufzulösen, sind Spielende auf das System angewiesen. Dieses ist allerdings statisch und unveränderbar, sodass die Dissonanz zumeist bestehen bleibt. Da das System ‚Spiel‘ nicht Teil der realen Welt der Spielenden ist, also nur im Zauberkreis stattfindet, gibt es keine Möglichkeit, eine Dissonanz aufzulösen, als mit den Bestandteilen (einschließlich der Narration) des Spiels selbst. Spielende können sich zwar über solche Phänomene in Foren oder auf anderen Plattformen austauschen, dies ändert jedoch nichts daran, was das Computerspiel den Rezipierenden anbietet. Im Zuge einer Dissonanz Erfahrung wird der Zauberkreis brüchig und die Glaubwürdigkeit der Spielwelt kann von Spielenden angezweifelt werden (vgl. Seraphine 2016, 3). Dies ermöglicht wiederum eine distanzierte Betrachtung des narrativen Computerspiels.

Das Dissonanzphänomen bezieht sich mehr auf ludische und narrative Aspekte des Computerspiels, während die visuelle Repräsentation des Geschehens eine untergeordnete Rolle spielt. Jan-Noël Thon bezeichnet solche visuellen Widersprüche im Zusammenhang mit einer (intersubjektiven) Storyworld von Computerspielen als Inkonsistenzen zwischen Gameplay und Narration (vgl. Thon 2015, 129; vgl. auch Bojahr 2012, 154). Damit sind unterschiedliche visuelle Darstellungen in narrativen und spielerischen Sequenzen gemeint, die irritierend wirken.

Mit dem oben ausgeführten Beispiel und der daran anschließenden Darstellung der bisherigen Diskussion des Begriffs wird deutlich, dass es sich im Falle der ludonarrativen Dissonanz um ein computerspiel-spezifisches Phänomen handelt, das einer klareren Differenzierung bedarf. Dies geschieht hier kontrastiv, d. h. im Spiegel des harmonischen Zusammenwirkens der Ebenen von Narration und Gameplay. Dazu werden im Folgenden beide Strukturen näher betrachtet, deren Zusammenwirken erläutert und anschließend ein Konzept der ludonarrativen Dissonanz auf Basis dieser Strukturen entwickelt.

#### **4. Ludische Strukturen des narrativen Computerspiels**

Das Gameplay ist eines von zwei Teilen der ludonarrativen Harmonie. Das Spielen i. e. S. wie auch Handeln im Allgemeinen erfordert ein Ziel, denn ohne dies wäre keine Möglichkeit gegeben, die Handlung in irgendeiner Weise zu steuern und gleichzeitig zu vermitteln, inwieweit das Handeln erfolgreich war. Um ein Ziel zu erreichen, müssen Akteure systematisch handeln, sodass Teilhandlungen vollzogen werden, die hierarchisch gegliedert sind. Nach Charles Carver und Michael Scheier lässt sich für Handlungen eine Hierarchie aufstellen, an deren Spitze abstrakte Oberziele stehen, die dann konkretere Realisierungen in den darunter folgenden Ebenen der Zielklassen, Handlungsziele und Teilziele erfahren (vgl. Carver / Scheier 2001, 67). Dieses Gliederungsprinzip lässt sich auch auf das Handeln im Computerspiel anwenden. Dabei gibt das Spiel entweder Ziele vor oder den Spielenden wird die Möglichkeit eingeräumt, eigene Ziele im Spiel zu verfolgen; in beiden Fällen liegt jedoch immer eine hierarchische Gliederung vor, die der Theorie nach Carver und Scheier folgt. In *Tomb Raider* wird die Ordnung der Ziele vorgegeben: Lara Croft muss mit ihrer Schiffscrew von der Insel fliehen (Oberziel), zuvor werden die Crewmitglieder gerettet und Hindernisse überwunden (Zielklassen), während immer wieder Kämpfe ausgetragen und Rätsel gelöst werden (Handlungsziele). Deren Grundlage ist wiederum das Anwenden und Verwalten von Waffen und Ausrüstung und die Navigation des Avatars auf der Insel (Teilziele).

Bemerkenswert in diesem Zusammenhang ist, dass Handlungs- und Teilziele nicht alle Prozesse regeln, sondern Leerstellen eröffnen, die von Spielenden gefüllt werden müssen. Wie ein konkretes Ziel erreicht wird, bleibt aufgrund unterschiedlicher Möglichkeiten des Gameplays offen. Mit welchen Waffen werden Konfrontationen bestritten? Welche Fähigkeiten erwirbt Lara, um sich einen Vorteil zu verschaffen? Dieses Angebot einer Wahlmöglichkeit findet sich nur auf den Ebenen von Handlungszielen und der damit verbundenen Kombination von Teilzielen. Während Lara Croft ein Lager von Gegnern räumt (Handlungsziel), um ein Hindernis zu überwinden (Zielklasse), besteht die Möglichkeit, dies im offenen Feuergefecht mit Schusswaffen zu erledigen oder heimlich und vor allem leise mit Hilfe des Bogens und Nahkampfgriffen. Die Varianz der Vorgehensweise lässt sich jedoch nicht allein aus einer hierarchischen Anordnung

von Zielen erklären. Die Möglichkeit, unterschiedliche Handlungsstrategien in Bezug auf ein Ziel anwenden zu können, findet sich in Konzepten soziologischer Handlungstheorien wieder. Mateusz Stachuras Ausführungen bezüglich der Handlungsregeln (vgl. Stachura 2009, 162f.) im Zusammenhang mit dem Konzept sozialer Produktionsfunktionen nach Lindenberg liefern einen Ansatzpunkt, unterschiedliche Möglichkeiten des Handelns in Bezug auf eine Situation zu erklären. Das Ergebnis solcher Überlegungen lässt sich folgendermaßen darstellen:

| <i>Zielklassen im digitalen Spiel</i>   | <i>Beschreibung der Klassen</i>   |
|---|---|
| <i>Zielregel/Oberziel</i>               | Wird das Ziel erreicht, ist das Spiel erfolgreich beendet. Damit endet auch die Narration.  |
| <i>Normative Ziele</i>                  | Die Ziele sind Voraussetzung für die Erfüllung des Oberziels und somit obligatorisch. Diese sind meist Kämpfe gegen Bosse [besonders starke Gegner] und/ oder mit dem Erwerb neuer Fähigkeiten verbunden. |
| <i>Instrumentelle Ziele</i>             | Teilweise substituierbare Ziele, die die Voraussetzung für die Erfüllung normativer Ziele bilden.   |
| <i>Ebene der Objekte und Mechaniken</i> | Konkrete Ziele der Manipulation von Objekten.   |

Tab. 1: Zielklassen im Computerspiel

Im Gegensatz zu Stachura werden instrumentelle und normative Ziele nicht auf derselben Ebene verortet, sondern einander untergeordnet. Somit spiegeln instrumentelle Ziele die Möglichkeiten der Variation im Gameplay wider, die in den normativen Zielen zusammenlaufen.

Das Oberziel oder die Zielregel beendet das Spiel: Lara Croft rettet die verbliebenen Crewmitglieder und beendet die Machenschaften der Sekte und den Fluch, der die Insel umgibt. Die Zielklassen lassen sich als normative Ziele beschreiben, die die Bedingungen für das Oberziel darstellen. Damit Lara und die anderen von der Insel fliehen können, muss sie verschiedene Aufgaben lösen. Beispielsweise müssen ein Funksignal gesendet oder besonders starke Gegner (sog. Bosse) besiegt werden. Diese Ebene ist Grundlage des Erreichens der Oberziele: Um ein Spiel zu beenden, müssen alle durch das Spiel vorgegebenen normativen Ziele erfüllt werden: Alle Missionen müssen abgeschlossen, alle Rennen einer Meisterschaft gefahren oder der Antagonist/Endgegner besiegt werden – erst dann gilt das Spiel als erfolgreich abgeschlossen (vgl. Tab. 1). Oberziel und normative Ziele beschreiben Zustände, die durch spielerisches Handeln erreicht werden sollen bzw. müssen. Die anderen beiden Ebenen (instrumentelle Ebene und Mechaniken und Objekte) von Zielen beziehen sich hingegen auf Prozesse des spielerischen Handelns selbst.

Spielende manipulieren mithilfe von Mechaniken Objekte, um diese in einen gewünschten – gemäß den instrumentellen Zielen – Status zu versetzen. Die gegebene spielerische Freiheit (s.o.) erlaubt es dabei, eigene Präferenzen zu verfolgen, um ein normatives Ziel zu erreichen, sodass Kämpfe vermieden, unterschiedliche Routen durch den Raum erschlossen und Objekte in einer bestimmten Reihenfolge manipuliert werden oder verschiedene Ressourcen zum Einsatz kommen. Die Ziele dieser Klasse verlangen von Spielenden eine Entscheidung und sind teilweise substituierbar, um normative Ziele zu verwirklichen. Dabei lässt sich beobachten, dass die Ebenen von Oberziel und normativen Zielen eng mit der Erzählung des Spiels verbunden sind, da diese hauptsächlich durch die Narration vorgegeben werden und den Zielen eine Bedeutung für das spielerische Handeln verliehen wird. Instrumentelle Ziele hingegen können auch aus der konkreten Situation geschlossen werden: Wenn eine Gruppe von Gegnern auf Lara Croft schießt, erfordert dies in vielen Fällen, alle Gegner aus dem Spiel zu nehmen.

## 5. Ludonarrative Strukturen des erzählenden Computerspiels

Ähnlich der Hierarchie der ludischen Ebene lässt sich auch eine narrative Struktur identifizieren (vgl. bspw. Grünvogel et al. 2010, 53f.). Zwischen beiden Strukturen lassen sich Transferebenen erkennen, die verdeutlichen, welche strukturellen Voraussetzungen eine ludonarrative Harmonie – das plausible Zusammenwirken von ludischer und narrativer Struktur – aufweisen muss. Jan Boelmann bezieht in seinen Überlegungen zum erzählerischen Gerüst des narrativen Computerspiels das spielerische Handeln mit ein, indem seine analytische Differenzierung der narrativen Strukturebenen auf der Unterscheidung von Repräsentations- und Handlungssequenzen des Spiels beruht. Das Konzept unterscheidet zwischen Makro-, Meso- und Mikro-Ebene (vgl. Boelmann, 116-119). Die Makro-Ebene umfasst einen größeren Zusammenhang von Ereignissen, die Meso-Ebene gliedert sich in Präsentations- und Handlungssequenzen und die Mikro-Ebene verweist auf die Möglichkeiten des Handelns im Computerspiel. Lara Crofts Inselabenteuer, das mit dem Kentern des Forschungsschiffes beginnt und mit der erfolgreichen Flucht von der Insel endet, bildet den Rahmen der Geschichte und lässt sich mit der Makro-Ebene erfassen. Deutlich wird dabei eine Verwandtschaft mit dem Oberziel auf der ludischen Ebene des Spiels, das ebenfalls das Verlassen der Insel einfordert. Ähnliches gilt auch für die Meso-Ebene, die mit den normativen Zielen in einem Zusammenhang steht. Dass Lara einzelnen Mitgliedern der Crew helfen oder spezielle Orte erreichen muss und es den Sektenführer zu besiegen gilt, sind nicht nur normative Ziele, sondern zugleich Binnengeschichten des Spiels. Lara hat die Aufgabe, einen Funkturm zu besteigen, um ein Notsignal abzusetzen. Das Ziel wird dabei nicht durch eine Einblendung vorgegeben, sondern Lara wird dies in einem Dialog mit einem Nicht-Spieler-Charakter (NPC) aufgetragen. Über die bloße Vergabe von Zielen hinaus werden in solchen Repräsentationssequenzen Figurenperspektiven und deren Beziehung zueinander vermittelt. Auf dem Weg zum Funkturm muss Lara immer wieder Gefechte austragen und Hindernisse überwinden. Das spielerische Geschehen bzw. das Vorankommen wird dabei durch Lara selbst oder durch Funksprüche mit ihren Begleitern kommentiert und vorangetrieben. Die Abenteurerin schafft es zum Funkturm (normatives Ziel) und dem dazugehörigen Bunker, kann dort das Signal aber nicht absetzen. Daraufhin wird ihr erklärt, dass sie auf den Turm steigen muss. Die einzelnen Ereignisse formen so die Binnengeschichte und werden auf der Mikro-Ebene mit dem Terminus Narratem verortet. Zusammenfassend lassen sich narrative und ludische Struktur folgendermaßen darstellen:

| <i>Narrationsbasierte Differenzierung<br/>durch Umfang von Repräsentations-<br/>und Handlungssequenzen (vgl. Boel-<br/>mann 2015, 114-119)</i> |                        | <i>Zielklassen im digitalen Spiel</i>     |
|--|------------------------|---|
| <i>Handlung des digitalen Spiels</i>   | Makro-Ebene            | <i>Zielregel/Oberziel</i>                 |
| <i>Handlung von Spielabschnitten</i>   | Meso-Ebene             | <i>Normative Ziele</i>                    |
| <i>Bestandteile der Narra-<br/>tion/Ebene des Gameplays</i>  | Mikro-Ebene / Narratem | <i>Instrumentelle Ziele</i>               |
|  |                        | <i>Ebene der Objekte &amp; Mechaniken</i> |

Tab. 2: Transferebenen ludischer und narrativer Strukturen

Die Zielklassen in Tabelle 2 zeigen in Bezug auf Makro- und Meso-Ebene ein kongruentes Muster: Die Makro-Ebene ist mit dem Ende der globalen Narration verbunden, normative Ziele entsprechen der Meso-Ebene, wenn beispielsweise Bosse besiegt, Level beendet oder andere Aufgaben erledigt werden. Die Narrateme wiederum orientieren sich an Ereignissen auf der Ebene des Gameplays; hier geht es um

den Erwerb und die Verwaltung von Items und Ressourcen oder um das Lösen einzelner Herausforderungen, die keine Binnengeschichte erzählen, sondern nur Teilereignisse sind.

Ludonarrative Harmonien erzeugen durch das Zusammenwirken von Narration und Gameplay eine konsistente virtuelle Spielwelt (vgl. dazu Thon 2015), die die Ereignisse der Narration in Verbindung mit dem Gameplay bringt und umgekehrt. Im Spiegel dieses Zusammenwirkens lassen sich nun genauere Aussagen bezüglich der ludonarrativen Dissonanz treffen.

## 6. Formale Darstellung der ludonarrativen Dissonanz

In Bezug auf die ludonarrative Dissonanz lassen sich nun die Bereiche identifizieren, zwischen denen ein Widerspruch auftritt, d. h., wo Strukturebenen von Narration und Gameplay keine Entsprechung auf der jeweils anderen Ebene aufweisen. Dieser ergibt sich im Fall von *Tomb Raider* (2013) auf den Ebenen der Narrateme und der instrumentellen Ziele.

Das Narratem, in dem Lara einen Mann tötet und danach einen Schock erleidet, ist in sich plausibel und nachvollziehbar. Zentrales instrumentelles Ziel des Gameplays ist in vielen Fällen das Töten von Gegnern. Die Dissonanz ergibt sich aus einer fehlenden Entsprechung auf der narrativen Ebene, die einerseits das Töten eines Menschen problematisiert, aber nicht darauf Bezug nimmt, dass tödliche Gewalt legitimes Mittel ist, um das Spiel voranzutreiben. Das System Spiel weist demnach eine Leerstelle auf einer der beiden Ebenen auf, die dafür sorgt, dass die sonst als verlässlich oder glaubhaft erfahrenen Ereignisse keine Plausibilisierung auf der anderen Ebene erfahren. Somit finden die instrumentellen Ziele (Gegner töten) keine Referenz auf den Strukturebenen der Narration. Für das Spiel bedeutet diese Dissonanz eigentlich nichts, es funktioniert und kann erfolgreich beendet werden. Für Spielende, die das Geschehen auf dem Bildschirm verfolgen und beeinflussen, kann das Spielerlebnis dennoch gestört werden: Dabei geht es nicht nur um Irritationen oder eine nicht eingelöste Logik zwischen beiden Ebenen, sondern um die Erwartungen, die mit dem Wahrgenommenen verbunden sind. Wird Spielenden eine zögerliche, teilweise ängstliche Figur gezeigt, liegt der Schluss nahe, dass auch die Art und Weise des Gameplays sich an dieser Vorlage orientiert.

Durch diese gegenseitige Bezugnahme von Erzählung und Gameplay sind ludonarrative Dissonanzen ein genuines Phänomen digitaler Spiele und tauchen in unterschiedlichen Ausformungen auf. Avatar und Protagonist Nathan Drake tritt in der Erzählung von *Uncharted 4: A Thief's End* als „netter Gauner“ auf und verkörpert auf der Ebene des Gameplays einen Massenmörder (nebenbei: Für 1000 erledigte Gegner verleiht das Spiel Spielenden die virtuelle Trophäe ‚Ludonarrative Dissonanz‘). Der Unterschied zwischen *Uncharted 4* und *Tomb Raider* (2013) besteht in der Thematisierung von traumatischen Gewalterlebnissen. Während Letzteres sich mit dem Problem des Tötens (im Ansatz) auseinandersetzt, geschieht dies in *Uncharted 4* in keiner Weise. Die Problematik des Tötens und der moralische Konflikt sind im Fall von *Tomb Raider* jedoch Teil des Zauberkreises und etablieren eine Erwartungshaltung in Bezug auf den Fortgang des Spiels. Damit sind die Gewalt und deren Problematisierung Teil der ‚ludonarrativen‘ Handlungslogik des Spiels *Tomb Raider* (2013), die im Zusammenhang mit der ludonarrativen Dissonanz das literarische Lernen herausfordert. Ethische Fragen der Gewalt werden im Zauberkreis von *Uncharted 4* erst gar nicht gestellt und Spielende können zwar entsprechende Fragen auf das Spiel projizieren, tragen diese jedoch selbst an das Spiel heran (vgl. dazu Thon 2013, 127). Damit lassen sich lediglich Sinnbildungsprozesse thematisieren, die durch das Hinterfragen der Gewalt angeregt werden.

Die Beispiele der Dissonanzerscheinungen in Computerspielen zeigen, dass die Erfahrung eines Widerspruchs zwischen Gameplay und Narration unterschiedlich ins Gewicht fällt. Vorteilhaft für ein Nachdenken oder Lernen in Bezug auf das Zusammenwirken von ludischer und narrativer Ebene ist die durch das Phänomen erzeugte Distanz, die in Lehr-Lern-Situationen für Analysen fruchtbar ist.

Im Beispiel zu *The Book of Unwritten Tales* am Ende des Beitrags wird deutlich, dass das Design eines Spiels im Zusammenhang mit spielerischen Handlungen ebenfalls zu einer Disharmonie beider Ebenen führen kann, wodurch Erwartungen der Spieler möglicherweise nicht erfüllt werden. Allerdings geschieht dies auf Basis einer subversiven Spielweise, sodass eine ludonarrative Dissonanz provoziert wird, um zu

zeigen, inwieweit überhaupt eine Distanz im Dienste fach- und gegenstandsspezifischer Intentionen erzeugt werden kann.

## 7. Literarisches Lernen und ludonarrative Dissonanzen

Im Sinne fachspezifischer Kompetenzen bieten sich bezüglich des narrativen Computerspiels Ziele des literarischen Lernens an (vgl. dazu Boelmann 2011). Jene narrative Handlungslogik, wie sie Kaspar H. Spinner beschreibt (Spinner 2006, 10), beruht auf dem Verstehen von intratextuellen Bezügen, die sich aus der Verknüpfung von vorausgegangenem und aktuellem Geschehen im Text ergeben. Während dabei die Narration eines Textes im Vordergrund steht, muss ein solches Verstehen einer Logik ebenso auf die ludische Ebene des Computerspiels bezogen werden – im Sinne einer *ludonarrativen Handlungslogik*. Die Harmonie beider Ebenen, die sich im wechselseitigen Bezug ausdrückt und somit eine Plausibilität des Spielgeschehens erzeugt, kommt im Zusammenhang mit einer ludonarrativen Dissonanz deutlich zum Ausdruck. In Bildungskontexten heißt dies für Lernende, „sich von Komfort und Beharrungskräften [der etablierten Erwartungen und Rezeptionsmuster] zu lösen“ (Combe / Gebhard 2009, 54). Die mit dem Dissonanzerleben zusammenhängende Irritation von Spielenden erzeugt eine Distanz zum Geschehen, die einen leichteren analytischen Zugang zu den Strukturebenen des Spiels ermöglicht. Wenngleich das harmonische Zusammenspiel beider Ebenen während des Spielens kaum reflektiert wird – eben dies versucht ein immersives Game Design zu befördern –, können die ludonarrative Dissonanz und die damit ausgelöste Irritation Ankerpunkte für eine Reflexion der ludonarrativen Struktur bilden. Ziel ist dabei nicht das Aufspüren ludonarrativer Dissonanzen, sondern ein tieferes Verständnis der Harmonie und der damit verbundenen Handlungslogik.

Die Störung erfährt auf diese Weise – denkt man an ihre sonst eher negative Konnotation – eine ungemaine Aufwertung, da sie nicht mehr nur als unliebsamer Unfall betrachtet wird, sondern – als Bedingung der Analyse von Medialität gedacht – einen entscheidenden Erkenntnisgewinn ermöglicht. (Bojahr 2012, 147)

In Verbindung mit literarischem Lernen müssen die Anforderungen in Bezug auf die Handlungslogik auf beiden Ebenen gedacht werden. Mithilfe des *Bochumer Modells literarischen Lernens* legen Julia Klossek und Jan Boelmann eine differenzierte Darstellung der narrativen und dramaturgischen Handlungslogik vor (vgl. Boelmann / Klossek 2013, 57), die eine genauere Einordnung des Phänomens in Bezug auf das Computerspiel erlaubt:

| <i>Niveau:<br/>Übergeordnete Operationalisierung</i> | <i>Konkrete Operationalisierung</i>  | <i>Prozesse, die den Durchdringungsstufen zugrunde liegen</i>   |
|--|--|---|
| <i>Niveau I:<br/>Identifizieren</i>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inhalt mit eigenen Worten sachrichtig wiedergeben (Reproduktion)</li> </ul>   | <i>Informationsentnahme</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- explizite und implizite Informationen entnehmen</li> <li>- lokale wie globale Kohärenzbildung</li> <li>- Reorganisation von Textinhalten</li> <li>- Wesentliches von Unwesentlichem trennen</li> </ul> |
| <i>Niveau II:<br/>Analysieren</i>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- formale Strukturen begründet anwenden</li> <li>- in der Logik der Geschichte weiterdenken/Antizipieren</li> <li>- vergleichen</li> </ul>                          | <i>Schlussfolgern</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorwissen einbringen und anwenden</li> <li>- implizite Informationen nutzen</li> <li>- am Text begründen/Textbezüge einbringen</li> <li>- Intentionen entschlüsseln</li> </ul>                               |
| <i>Niveau III:<br/>Reflektieren und Bewerten</i>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Funktion und Aufbau der Handlungslogik bewerten</li> <li>- Sachverhalte auf die (eigene) Lebenswelt übertragen</li> <li>- zur Handlung Stellung nehmen</li> </ul> | <i>Komplex begründen</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Konstruktion des Textes durchdringen</li> <li>- komplexes Vorwissen einbringen und mit zentralen Aspekten verbinden</li> <li>- Bezüge zu anderen Texten herstellen</li> </ul>                             |

*Tab. 3: Niveaustufen: Narrative und dramaturgische Handlungslogik im thematischen Zusammenhang verstehen. (Boelmann / Klossek 2013, 57)*

Die Herausforderung der Handlungslogik besteht bezüglich des digitalen Spiels darin, dass diese durch die Harmonie von Gameplay und Narration doppelt gegeben ist. Auf diese Weise ist die Kohärenz der Narration immer vor dem Hintergrund des Gameplays zu betrachten und umgekehrt. Selbst auf der niedrigsten Niveaustufe bedeutet dies, dass nicht nur der Inhalt der Erzählung wiedergegeben wird, sondern ebenfalls das Gameplay und die damit verbundenen Ziele eine Rolle spielen. Im Sinne der literarischen Performanz scheint hier wie auch auf anderen Niveaustufen die Möglichkeit gegeben, die Schwächen im Verständnis einer Ebene durch die andere zu kompensieren (vgl. Boelmann / Klossek 2013, 53f.). Besteht die Logik der Erzählung darin, dass das Überleben Lara Crofts durch das Jagen eines Tieres sichergestellt werden kann, so schließen sich logischerweise Ereignisse wie das Finden einer Waffe, das Jagen und Erlegen eines Tieres an. Dabei ist diese Progression nicht nur eine Sequenz von Narratemen, sondern zugleich Zielsetzungen des Gameplays, die einer ähnlichen logischen Abfolge unterworfen sind, da die Mechaniken und Regeln eine andere ludische Reihenfolge verbieten. Für Kontexte von Bildung scheint im Falle des digitalen Spiels der Prozess der impliziten und expliziten Informationsentnahme (vgl. Tab. 3, Z. 2) ein lohnenswerter Aspekt: Lernende, die selbst Spielende sind und möglicherweise Nicht-Leser, können hier auf implizite Wissensressourcen zurückgreifen, deren logische Struktur auf der Ebene der Narration gespiegelt wird. Eine ludonarrative Dissonanz erleichtert durch Irritation und Distanz den Zugriff auf beide Ebenen und ermöglicht somit eine genauere Betrachtung der Harmonie bzw. der Ebenen von Narration und Gameplay, weil beide unabhängig voneinander operieren.

Noch mehr berührt die Dissonanz Erwartungen auf der zweiten Niveaustufe, da hier die Deutung der Strukturen auf die Probe gestellt bzw. irritiert wird. Während in ludonarrativer Harmonie die Strukturen beider Ebenen parallel auf dramaturgische Schwerpunkte und Spielziele hindeuten und logisch miteinander verknüpft sind, zerfällt diese mit der Dissonanz Erfahrung, indem Spielziele oder Gameplay nicht vereinbar mit den Intentionen der Narration sind. Die Erwartungen, die in Bezug auf die Harmonie ein konkretes Antizipieren der Erzählung verlangen (vgl. Tab. 3, Z. 3), können im konkreten Fall der Dissonanz nur auf der jeweiligen Ebene selbst erfüllt werden, sofern deren Logik nicht berührt wird. Dies ist im obigen Beispiel *Tomb Raider* der Fall: Gameplay und Narration nehmen unterschiedlich Bezug auf das Motiv

von Gewalt und Tod. Während das Narratam den gewaltsamen Tod eines Menschen als traumatisch charakterisiert und Lara an ihrem Vorgehen zweifelt, fordert das Gameplay das Töten immer wieder ein. Die Wirkung beider Ebenen divergiert und in diesem Moment werden implizite Leseerwartungen enttäuscht. Gerade dies macht die ludonarrative Dissonanz anschlussfähig an literale Praktiken, da der wechselseitige Bezug der Ebenen infrage gestellt wird und zugleich ein Reflektieren der Strukturen im Hinblick auf Handlungsmotive und -abfolgen ermöglicht. In *Tomb Raider (2013)* steht auf der narrativen Ebene eine angehende und zögerliche Abenteurerin im Mittelpunkt, die sich mit einer harten und unwirtlichen Welt konfrontiert sieht. Die ludische Ebene liefert dabei ein interessantes und actiongeladenes Gameplay, das permanent Gefahrensituationen durch Umwelt und Antagonisten inszeniert. Beide schließen sich prinzipiell nicht aus, jedoch konterkarieren die wiederkehrenden drastisch in Szene gesetzten Schusswechsel die moralisch-ethischen Ambitionen der Narration.

Erst wenn die ludonarrative Dissonanz verortet wurde und die Strukturen hinsichtlich der wechselseitigen Bezüge untersucht wurden, bieten sich Überlegungen an, die das Reflektieren und Bewerten der Handlungslogik betreffen (Tab. 3, Z. 4). Damit hängt im *Bochumer Modell* eine Reflexion der Passung von Handlungsstruktur und Handlung zusammen, die jedoch um die Struktur des Gameplays erweitert wird. Neben der separaten Betrachtung der jeweiligen Strukturen beispielsweise bezüglich ihrer Komplexität und Möglichkeiten ist die Harmonie ihres Zusammenwirkens von Interesse. Das Absetzen eines Hilferufs an der entsprechenden Funkstation ist insbesondere Ziel des Spielens und Element der Handlungsstruktur, denn zum einen wird spielerisches Handeln plausibilisiert (Lara kämpft sich zur Station durch) und zum anderen ist das Erklimmen des Turms, das Absetzen des Funkspruchs und der damit verbundene Flugzeugabsturz einer der ersten narrativen Höhepunkte. Dabei sind Plausibilität oder durch den Text evozierte Erwartungen Kriterien, die sich als Referenz für eine Reflexion der ludonarrativen Strukturen eignen. Gerade dort setzt eine Dissonanz an, die die Möglichkeit bietet, die strukturelle Harmonie von Narration und Gameplay zu hinterfragen.

## **8. Exemplarische Differenzierung zwischen ludonarrativer Harmonie und Dissonanz**

Den Abschluss des Beitrags bildet eine exemplarische Darstellung einer ludonarrativen Dissonanz im Computerspiel *The Book of Unwritten Tales*. Im Unterschied zu den besprochenen Beispielen wird hier die ludonarrative Harmonie durch subversives Spielen gestört. Damit wird gezeigt, dass eine Dissonanz herbeigeführt werden kann, um Irritationen auf Seiten von Lernenden zu provozieren. Zudem ist die Dimension der betroffenen Strukturen kleiner, als dies bei *Tomb Raider* der Fall ist, wodurch deutlich wird, dass die Dissonanz bezüglich der Strukturebenen variabel ist. Die kleinere Dimensionierung erleichtert zudem das Nachvollziehen der Strukturen, da die Zusammenhänge durch die Nähe der Ereignisse leichter zu erfassen sind.

Das Computerspiel *The Book of Unwritten Tales (2009)* ist ein Vertreter des Genres des Point&Click-Adventure, in dem mit der Maus Objekte und Personen im virtuellen Raum angewählt werden. Spielende haben die Aufgabe, Rätsel zu lösen, um die Geschichte des Spiels voranzutreiben. Somit sind die Voraussetzungen für das Spielen denkbar gering, da diese Bedienungsmuster eine Grundlage der Bedienung eines Computers darstellen. Nur punktuell müssen Spielende unter Zeitdruck Tasten betätigen oder ein bestimmtes wenig komplexes Bewegungsmuster ausführen.

Erzählt wird die Geschichte von Wilbur Wetterquarz und seinen Freunden, die versuchen, ein magisches Artefakt zu bergen, das den herrschenden Krieg zwischen der Allianz und den Schatten entscheiden kann (Makro-Ebene). Wilbur's Reise beginnt damit, dass ihm ein Gremlin vor die Füße fällt, der ihn dazu auffordert, einen Ring zum Erzmagier, dem Führer der Allianz, zu bringen. Wilbur macht sich auf den Weg und landet schließlich in der Stadt Seefels, wo er den Erzmagier zu finden hofft. Jedoch ist es nur diplomierten Magiern vorbehalten, die obere Stadt, in der der Erzmagier zu finden ist, zu betreten, weswegen Wilbur erst ein Magierdiplom vorweisen muss. Aufgabe ist es nun, ein solches zu erwerben (Meso-Ebene). Der Gnom besucht die Magierschule und muss für die Prüfung unter anderem einen Zauber vorführen. Da sein Lehrer kaum Hinweise gibt, bittet Wilbur andere NPCs um Hilfe, woraufhin der Schausteller Wupper-

mann einen Zaubertrick vorschlägt, für den ein Kaninchen und ein Zylinder besorgt werden müssen (instrumentelles Ziel/Mikro-Ebene). Dabei plausibilisiert die Narration die Aktionen auf der Ebene des Gameplays, denn „die Geschichte ist bereits geschrieben, bevor sie gespielt wird“ (Boelmann 2011, 123).

Die Ausführungen zur Dissonanz und den damit verbundenen Anschlussstellen für literarisches Lernen beziehen sich auf die Beschaffung des o. g. Kaninchens. Bevor jedoch auf die Dissonanzerscheinung eingegangen wird, folgt die Darstellung der ludonarrativen Harmonie, um das Verständnis zu erleichtern und generelle Potenziale narrativer Computerspiele im Sinne der narrativen Handlungslogik aufzuzeigen.



Abb. 1: Relation der Objekte Kaninchen und Setzling vor dem Stadttor (beschnittener Screenshot)

Spricht der Gnom Wilbur mit dem NPC, dann wird daraus deutlich, welche Funktion das Kaninchen, das seit Beginn des Kapitels vor dem Stadttor sitzt, innehat. Es liegt an den Spielenden, herauszufinden, wie das Kaninchen zu fangen ist: Hinsichtlich des Setups der Objekte im Raum (vgl. Abb. 1) wird nahegelegt, dass eine Falle gebaut werden muss. Dabei greifen Spielende auf ihr Weltwissen zurück, um zu antizipieren, wie ein Kaninchen gefangen wird (Niveau II: Antizipieren; vgl. Tab. 3). Alternativ bietet sich die Möglichkeit des Herumprobierens mit unterschiedlichen Objekten an, um die richtige Lösung zu ermitteln.

Das folgende Schema (Abb. 2) zeigt den Ablauf der Ereignisse auf ludischer Ebene (blau) und die korrespondierenden Narrateme (rot). Die Utensilien der Falle werden an verschiedenen Orten (Karotte auf Lichtung / Seil im Sumpf) gefunden und müssen dann mit dem Setzling vor dem Stadttor kombiniert werden. Das richtige Lösen der Aufgabe wird mit entsprechenden Narratemen als geskriptete Sequenzen (automatisierte Spielabläufe) quittiert. Eine ludonarrative Harmonie entsteht durch die wechselseitige Plausibilisierung von Gameplay und Narration, sodass ein logischer Zusammenhang bzw. eine Handlungslogik der Ereignisfolge nicht nur auf der jeweiligen Ebene gegeben ist, sondern ebenfalls zwischen den Ebenen in Form einer Harmonie existiert.



Abb. 2: Schematische Darstellung einer ludonarrativen Harmonie in The Book of Unwritten Tales

Wuppermanns Hilfestellung hebt entsprechende Objekte hervor, fordert deren Beschaffungen ein und setzt diese in ein nachvollziehbares Verhältnis zueinander, um ein Ziel zu erreichen:

*The book of unwritten tales* eignet sich nicht zuletzt durch seine klar und logisch erzählte Geschichte [ ... ] für einen Einsatz im Unterricht. [ ... ] Die Geschichte wird linear gespielt, wobei der Spieler einzelne Narrateme in Form von Rätseln zu einer Geschichte zusammensetzt. Gerade dieses kleinschrittige Vorgehen ist eine Eigenheit des Adventurespiels, die sich für didaktische Zwecke vor allem mit Blick auf das Verständnis der narrativen und dramaturgischen Handlungslogik nutzbar machen lässt. (Boelmann 2011, 133)

Aufgrund dieser engen Handlungsfolge auf Seiten von Narration und Gameplay lassen sich die Niveaus I und II der Handlungslogik aus Tab. 3 schon auf eine solche kurze Spielsequenz beziehen. Boelmann weist darauf hin, dass Spielende die Handlung in Bezug auf das Fangen des Kaninchens korrekt antizipieren müssen, um einen Fortgang des Spiels zu ermöglichen (ebd., 133). Diese Antizipationsleistung im Sinne des Kaninchenfangens beruht auf dem Erkennen narrativer Zusammenhänge bezüglich der Narration (Zaubertrick → Kaninchen vor dem Stadttor) und dem Entnehmen von impliziten und expliziten Informationen des Textes (Objektanordnung und Kommentierung durch den Avatar Wilbur) unter Rückgriff auf ein Vorwissen bzgl. des Fallenstellens. Die zu dieser Sequenz gehörenden Mechaniken werden entsprechend der Antizipationsleistung auf Objekte der Spielwelt angewendet und zusätzlich durch Narrateme aufgewertet, die die Mechanikanwendung narrativ einkleiden. Dies geschieht hauptsächlich auf Grundlage des Gameplays, das durch seine Reglementierung der Anschlussfähigkeit von Objekten und Mechaniken nur eine Lösungsmöglichkeit vorgibt; zudem fordert die Objektanordnung von Setzling und Tier zu einer solchen Handlung auf (vgl. Abb. 2). Durch die harmonische Struktur wird deutlich und plausibel,

dass ein Zaubertrick als mögliche Prüfungsleistung akzeptiert wird, dass hierfür Gegenstände besorgt werden müssen und Wuppermann anschließend zeigt, wie der Trick aufzuführen ist.

Die Harmonie und die damit verbundene Nähe von Narration und Gameplay erschweren eine Unterscheidung beider Ebenen, die jedoch für eine Durchdringung der Konstruktion des Textes (Niveaustufe III) notwendig ist. Eine ludonarrative Dissonanz, die eine Trennung der Ebenen herbeiführt, erleichtert mit der damit verbundenen Irritation bezüglich der ‚Leseerwartungen‘ den Zugang zur Textstruktur und den damit zusammenhängenden Zugriff auf textspezifische Strukturformen.

| Gameplay-Ebene         |   | Narrative Ebene                                   |  |  |
|------------------------|---|---|--|--|
| Oberziel               | Wilbur spricht mit Meister Markus       | Keine narrative Referenz zu Zielen                | Meister Markus erläutert die drei Prüfungen, die für das Diplom notwendig sind | Makro-Ebene                              |
|                        | Wilbur nimmt Karotte an sich (Lichtung) |   | Kommentare von Wilbur  |  |
| Normative Ziele        | Wilbur nimmt Seil an sich (Sumpf)       |   | Instrumentelle Ziele werden nicht plausibilisiert                              |  |
|                        | Wilbur baut die Falle                   | Kommentar von Wilbur                              |  |  |
| Instrumentelle Ziele   | Kaninchen wird ins Inventar aufgenommen | Instrumentelle Ziele werden nicht plausibilisiert | Wuppermann verlangt nach einem Zylinder ohne auf den Zaubertrick zu verweisen  | Mikro-Ebene (realisiert durch Narrateme) |
|                        | Wilbur spricht mit Wuppermann           |   |  |  |
| Mechaniken und Objekte |   |   |  |  |

Abb. 3: Schematische Darstellung einer ludonarrativen Dissonanz in The Book of Unwritten Tales

Die Freiheit auf der Ebene des Gameplays (instrumentelle Ziele) lässt es zu, dass das Kaninchen auch ohne das Gespräch mit Wuppermann gefangen werden kann, sodass die Möglichkeit besteht, eine ludonarrative Dissonanz herbeizuführen. Voraussetzung ist das Gespräch mit Wilburs Lehrer Meister Markus über die Prüfungen, denn erst, wenn dieser Spielstand erreicht wurde, erscheint die Karotte in einem Käfig bei Wuppermann und wird der Sumpf, in dem sich das benötigte Seil befindet, zugänglich. Spricht daraufhin Wilbur mit Wuppermann, wird über (!) der Dialogoption „Ich muss einen Zauberspruch lernen... Können Sie mir dabei helfen?“ Die Option „Hier habe ich ein Kaninchen!“ angezeigt. Wählen Spielende nun die erste verfügbare Option, wird Wuppermann nicht den Zaubertrick erklären, sondern lediglich den benötigten Zylinder einfordern (vgl. Abb. 4). Damit entfällt die narrative Plausibilisierung durch die Erläuterung des Zaubertricks und das Kaninchen bleibt ohne einen kausalen Bezug zur Handlungslogik des Spiels im Inventar des Avatars. Diese narrativen Ausführungen sind jedoch für die Antizipation der Handlungsabfolgen der Aufgabe hilfreich und wecken zudem Erwartungen in Bezug auf die Gegenstände und das Bestehen der Prüfung.



Abb. 4: Dialogoptionen Wuppermann nach dem Fangen des Kaninchens

Im Moment dieser Irritation tritt die ludische Ebene des Spiels deutlich hervor und bleibt einziger Anhaltspunkt für einen Fortgang des Spiels. Damit wird zugleich das treibende Prinzip des Point&Click-Adventure enttarnt: Beschaffe Gegenstände, um Forderungen von NPCs zu erfüllen! Spielende erledigen dann eine Aufgabe (Zylinder beschaffen), die unabhängig von narrativen Einkleidungen ist und stoßen zugleich darauf, dass das Spiel aufgrund dieser Abweichung nicht endet oder abstürzt, sondern das Gameplay tragendes Grundgerüst des Spiels ist. Gleichzeitig wird aber auch deutlich, dass eine Geschichte, die das Spiel erzählt, nicht nur eine unterhaltsame Dreingabe ist, sondern maßgeblich für das Nachvollziehen der Ziele auf Ebene des Gameplays. Somit verweist die Reflexion der ludonarrativen Dissonanz deutlich auf die Textstruktur, die sich aus narrativer und ludischer Ebene zusammensetzt (Niveau III, Tab. 3).

## 9. Fazit

Die Ausführungen zur ludonarrativen Dissonanz zeigen eine Möglichkeit auf, ein tiefergehendes Verständnis der Textstruktur auf Basis ihrer spielimmanenten Trennung anzubahnen. Dabei kann das beschriebene Phänomen in unterschiedlicher Dimensionierung auftreten: Während in *Tomb Raider* hierarchiehöhere Strukturebenen auf Seiten des Gameplays betroffen sind, zeigt sich in *The Book of Unwritten Tales* eine auf niedrigeren Hierarchieebenen anzusiedelnde Dissonanz. Zugleich besteht ein weiterer Unterschied zwischen beiden Titeln: Die Dissonanz wird in *The Book of Unwritten Tales* durch das Spielsystem selbst aufgelöst, indem Wuppermann bei Erhalt des Zylinders alles noch einmal erklärt, sodass Spielende die Leerstelle der Narration schließen oder ihre eigenen Schlüsse korrigieren können, während *Tomb Raider* keine Lösung der Dissonanz anbietet.

Ludonarrative Dissonanzen sind ein genuines Phänomen des narrativen Computerspiels und erweisen sich als fruchtbar für textanalytische Betrachtungen, die die Strukturen des Spiels offenlegen sowie deren Wechselwirkungen und funktionalen Charakter beschreiben wollen.

## Primärtexte

BioShock. 2007 (2K Games).

Batman: Arkham Asylum. 2009 (Warner Bros. Interactive Entertainment).

The Book of Unwritten Tales. 2009 (HMH Interactive).

Tomb Raider. 2013 (Square Enix).

Uncharted 4: A Thief's End. 2016 (Sony Interactive Entertainment).

## Sekundärtexte

Backe, Hans-Joachim (2014): Entfremdete Pixelhelden. Brechung von Immersion und Identifikation im Computerspiel. In: helden. heroes. héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen, H. 2, S. 41-55. [https://www.sfb948.uni-freiburg.de/de/publikationen/ejournal/ausgaben/2.1.2014/helden.heroes.heros.\\_heft\\_2\\_sommer2014.pdf](https://www.sfb948.uni-freiburg.de/de/publikationen/ejournal/ausgaben/2.1.2014/helden.heroes.heros._heft_2_sommer2014.pdf) [20.05.2018].

Ballantyne, Nick (2015): The What, Why & WTF: ludonarrative Dissonance. <https://gamecloud.net.au/features/wwwtf/twwwtf-ludonarrative-dissonance> [19.05.2018].

Bauer, René / Hofer, Stefan (2016): Computerspiele im Deutschunterricht. In: Frederking, Volker / Krommer, Axel / Möbius, Thomas (Hg.): Digitale Medien im Deutschunterricht. 2. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 401-457.

Bauer, René / Hofer-Krucker Valerrama, Stefan (2015): DiscriminationPong im Literaturunterricht – Wie ein Computerspiel das poetische Verstehen und die Auseinandersetzung mit Diskriminierung entscheidend befördern kann. <http://www.paidia.de/discriminationpong-im-literaturunterricht-wie-ein-computerspiel-das-poetische-verstehen-und-die-auseinandersetzung-mit-diskriminierung-entscheidend-befordern-kann/> [09.12.18].

Boelmann, Jan M. (2011): Narrative Computerspiele im Literaturunterricht – The book of unwritten tales als Gegenstand literarischen Lernens. In: Jost, Roland / Krommer, Axel (Hg.): Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 120-137.

Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: Kopaed.

Boelmann, Jan M. / Klossek, Julia (2013): Das Bochumer Modell literarischen Verstehens. In: Boelmann, Jan M. / Frickel, Daniela A. (Hg.): Literatur-Lesen-Lernen. Festschrift für Gerhard Rupp. Frankfurt a.M.: Peter Lang, S. 43-66.

Bojahr, Philipp (2012): Störungen des Computerspiels. In: GamesCoop (Hg.): Theorien des Computerspiels. Zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag, S. 147-178.

Carver, Charles / Scheier, Michael (2001): On the Self-Regulation of Behavior. Cambridge u.a.: Cambridge University Press.

Combe, Arno / Gebhard, Ulrich (2009): Irritation und Phantasie. Zur Möglichkeit von Erfahrung in schulischen Lernprozessen. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, H. 3., S. 549-571.

Grünvogel, Stefan / Grützmacher, Benno / Wages, Richard (2010): Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten. In: Bopp, Matthias / Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. (Hg.): »See? I'm real ...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«. Münster u.a.: Lit Verlag, S. 41-57.

Hocking, Clint (2007): Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. [http://click-nothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://click-nothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) [10.05.2018].

Huizinga, Johan (1949): homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur. 3. Auflage. Basel u.a.: Pantheon Verlag.

Rauscher, Andreas (2018): Story. In: Beil, Benjamin / Hensel, Thomas / Rauscher, Andreas (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer VS, S. 63-85.

Seraphine, Frédéric (2016): Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony? [https://www.academia.edu/28205876/Ludonarrative\\_Dissonance\\_Is\\_Storytelling\\_About\\_Reaching\\_Harmony](https://www.academia.edu/28205876/Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony) [19.05.2018].

- Sicart, Miguel (2008): Defining Game Mechanics. In: Game Studies. The international journal of computer game research. <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> [01.06.2018].
- Spinner, Kaspar H. (2006): Literarisches Lernen. In: Praxis Deutsch, H. 200, S. 6-16.
- Stachura, Mateusz (2009): Brückenhypothesen. Kritik der ökonomischen Theorie der Ziele. In: Zeitschrift für Soziologie, H. 2, S. 152-169.
- Thon, Jan-Noël (2015): Game Studies und Narratologie. In: Hombach, Klaus-Sachs; Thon, Noel: Games Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Düsseldorf: Herbert v. Halem, S. 104-164.