Kai Matuszkiewicz: Zwischen Interaktion und Narration: Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur

Glückstadt: Hülsbusch 2019, 482 S., ISBN 9783864881497, EUR 35,90

(Zugl. Dissertation an der Georg-August-Universität Göttingen, 2018)

„Wie designt man Interaktionen, ohne das[s] Spieler die Handlungsbezogenen Limitierungen [eines Videospiels] erkennen?“ (S.123). Diese spannende Frage zur ‚reduced interactivity‘ stellt Kai Matuszkiewicz in seiner Dissertation zum Thema Narration und Interaktion im medialen Raum der Computer- und Videospiele. Er geht dazu auf das Konstrukt eines kaum begrenzten ‚Hypermediums‘ und den Aufbau der Heldenreise in digitalen Spielen, basierend auf dem bekannten Modell von Joseph Campbell und Christopher Vogler, ein (vgl. S.255-260).

Matuszkiewicz untersucht das Verhältnis von Narrativität und Interaktivität in digitalen Spielen, die Vielfalt des hybriden Spieldesigns und dessen Nutzung von Spielenden, die Relevanz von historischen und modernen Mythen im digitalen Spiel und zuletzt den Nutzen und die Grenzen des neu entworfenen Medienmodells (vgl. S.16), das „Hypermedium“ (S.21).

Einführend erklärt der Autor sein Vorgehen und gibt eine sehr detaillierte Übersicht über die folgenden Kapitel. Es scheint, als fände ein Teil der Analyse bereits in der Einleitung statt. Er zeigt aktuelle Positionen und Standpunkte der Game Studies als Ausgangspunkte für die Lesenden auf und stellt sich bereits zu Beginn seiner Dissertation der Herausforderung, eine Begriffsdefinition für das ‚(digitale) Spiel‘ zu formulieren (vgl. S.31-51), was durchaus knapper und pointierter hätte ausfallen dürfen, um die umfangreiche Lektüre zugänglicher zu machen.

Dieses Problem setzt sich in der 56-seitigen Erklärung und Unterscheidung der Begrifflichkeiten Interaktivität/Interaktion/Interaktiv und Narrativität/Narration/Narrativ fort, die sich anschließend im nächsten Kapitel auf nur einer Seite zusammenfassen lassen (vgl. S.163).

Die Problematik allzu großer Ausführlichkeit zieht sich gleichmäßig durch die gesamte Publikation. So bilden eine umfangreiche Erklärung und Interpretation der Betrachtungsweisen von sechs verschiedenen Wissenschaftler_innen der ‚Narratologen-Ludologen-Debatte‘ und die mehreren Ebenen des Kontinuumsmodells neben der praktischen Analyse des Spiels *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) den größten Teil der Publikation.

Die konkrete Analyse gibt ein besseres Verständnis für die Anwendungsmöglichkeiten des Theorieteils, ebenso

wie die Einbeziehung konkreter Beispiele von aktuellen Spielen an dieser Stelle. Ergänzend stellen Abbildungen von theoretischen Modellen verschiedene Inhalte sehr verständlich dar, werden nur leider zu selten eingesetzt. Von einer größeren Nutzung hätte die Publikation durchaus profitiert.

Rückgriffe und Bezüge auf andere Autor_innen, wie beispielsweise Niklas Luhmann (vgl. S.112f.), und deren Theorien sind nachvollziehbar belegt, und es werden verschiedene Modelle und Konzepte eingeführt, die erklärt und mit denen gearbeitet wird. Jedoch wird ‚Kücklings Dreiecksmatrix' (vgl. S.95ff.) zwar erklärt, die für das Modell zentralen Begriffe aber nicht, während selbsterklärende Begriffe wie der ‚interaktive Spielertyp' doch recht ausführlich durchdekliniert werden. Ein nützliches, am Ende des Buches stehendes Glossar gibt Erklärungen für viele genutzte Begriffe, aber nach einer Erklärung von ‚Rapture' und ‚Immersion' aus der „Modifizierten Dreiecksmatrix" (S.97) sucht man vergebens.

Insgesamt lässt sich sagen, dass Matuszkiewicz mit der Hybridität von Intermedialität und Narrativität im digitalen Spiel ein interessantes Thema aufgreift, das das Interesse eines größeren medienwissenschaftlich interessierten Leser_innenkreises weckt. Mit der ausführlichen Einleitung gibt das Buch Newcomern der Game Studies die Möglichkeit, neu in das Thema einzusteigen und eröffnet für etablierte Games-Wissenschaftler_innen Diskussionspotenzial. Insgesamt geht die Publikation stark ins Detail, sodass an vielen Punkten eine vorherige Auseinandersetzung mit dem Thema von Vorteil ist. Nur so lassen sich alle haargenauen Erläuterungen wirklich verstehen. Die disziplinübergreifende Publikation von Game Studies zu Design, Philosophie und Mythenforschung ist gut für Lesende geeignet, die eine Liebe zum Detail haben, aber auch Neueinsteigende können von der Darstellung des Themas neugierig gemacht werden.

Gina Loges (Marburg)