



BACHELORARBEIT

Herr
Marvin Bogatsch

**Interaktives Erzählen: Ein
Vergleich der Erzählstrukturen
des Videospieles *Red Dead
Redemption 2* und des Films
Bandersnatch.**

2019

**Interaktives Erzählen: Ein
Vergleich der
Erzählstrukturen des
Videospiels *Red Dead
Redemption 2* und des Films
Bandersnatch.**

Autor/in:
Herr Marvin Bogatsch

Studiengang:
Film und Fernsehen

Seminargruppe:
FF16wR2-B

Erstprüfer:
Prof. Christof Amrhein

Zweitprüfer:
Christian Maintz M.A.

**Interactive story telling: A
comparison of the narrative
structure of the videogame
Red Dead Redemption 2 and
the movie *Bandersnatch*.**

author:

Mr. Marvin Bogatsch

course of studies:

Film and Television

seminar group:

FF16wR2-B

first examiner:

Prof. Christof Amrhein

second examiner:

Christian Maintz M.A.

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Bogatsch, Marvin

Thema der Bachelorarbeit: Interaktives Erzählen: Ein Vergleich der Erzählstrukturen des Videospieles *Red Dead Redemption 2* und des Films *Bandersnatch*.

Topic of thesis: Interactive story telling: A comparison of the narrative structure of the videogame *Red Dead Redemption 2* and the movie *Bandersnatch*.

56 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2019

Abstract

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit interaktivem Erzählen. Es werden Erzählstrukturen des Videospieles *Red Dead Redemption 2* und des Films *Bandersnatch* verglichen und auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede untersucht. In der Literatur lässt sich diesbezüglich eine Forschungslücke feststellen. Zunächst wird die Wahl des Analysewerkzeugs in Form von Faulstichs vierteiligem Analyseansatz festgelegt und auf die jeweiligen Titel übertragen. Das Ergebnis zeigt, dass die Interaktivität zwar einen Einfluss auf die Erzählstruktur hat, die wichtigsten Plotpunkte jedoch nicht tangiert. Beide Titel benutzen die interaktive Erzählweise als erzählerisches Mittel. Eine wirkliche Interaktivität und in Ansätzen vollkommene Immersion lässt sich allerdings nur in der frei begehbaren und offenen Spielwelt von *Red Dead Redemption 2* erzielen, die Erzählung der Geschichte ist in beiden Fällen zwar interaktiv steuerbar, aber nur in einem stark begrenzten Rahmen.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	VII
Abbildungsverzeichnis	VIII
Tabellenverzeichnis	IX
1 Einleitung und Hinführung zur Thematik	1
2 Interaktivität, interaktive Kommunikation und Spiel	2
2.1 Interaktivität – ein Status Quo	2
2.2. Interaktive Kommunikation.....	4
2.3 Das menschliche Bedürfnis, zu spielen	6
2.3.1 Die vier Kategorien des Spielens nach Roger Caillois.....	7
Der Wettkampf (agon).....	8
Das Glücksspiel (alea).....	9
Die Verkleidung bzw. Verstellung (mimicry).....	10
Rausch (ilinx)	11
2.3.2 Exkurs: Ursprünge und Geschichte des Videospieles.....	12
2.4 Immersion	14
3 Intermedialität, Transmedialität, Adaption	18
3.1 Intermedialität	18
3.2 Transmedialität.....	21
3.3 Die Adaption.....	23
4 Wahl des Analysewerkzeugs	24
5 Red Dead Redemption 2	27
5.1 Allgemeine Funktionsweise.....	27
5.2 Das Genre	28
5.3 Handlungsanalyse	29
Kapitel 1: Colter	29
Kapitel 2: Horseshoe Overlook.....	30
Kapitel 3: Clemens Point	30
Kapitel 4: Shady Belle	31
Kapitel 5: Guarma.....	32
Kapitel 6: Beaver Hollow	32
Epilog Teil 1.....	34
Epilog Teil 2.....	35
Interaktivität und seine Auswirkungen im Spielgeschehen	35

Zwischenfazit.....	41
5.4 Figurenanalyse	42
Arthur Morgan	42
Dutch van der Linde	43
John Marston	43
Micah Bell.....	43
Zwischenfazit:	43
5.5 Analyse der Bauformen.....	44
5.6 Analyse der Werte und Normen (Fazit).....	44
6 Bandersnatch	46
6.1 Allgemeine Funktionsweise.....	46
6.2 Das Genre	47
6.3 Handlungsanalyse	48
6.4 Figurenanalyse	52
Stefan	52
Colin	52
Dad	52
6.5 Analyse der Bauformen.....	53
6.6 Analyse der Werte und Normen (Fazit).....	53
7 Vergleich und Fazit	55
Literaturverzeichnis	XI
Eigenständigkeitserklärung.....	XVI

Abkürzungsverzeichnis

bzw.	Beziehungsweise
EDV	Elektronische Datenverarbeitung
USA	United States of America
UK	United Kingdom
MIT	Massachusetts Institute of Technology
KI	Künstliche Intelligenz
TV	Television
VCS	Video Computer System
IBM	Uinternational Business Machines (Firma)
PC	Personalcomputer
etc.	Et cetera
LSD	Lysergsäurediethylamid

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Lauren Redniss: Radioactive – Marie & Pierre Curie. A Tale of Love and Fallout, 2010	19
Abbildung 2: Beziehungen zwischen Storyworlds in transfiktionalen und transmedialen Systemen.	22
Abbildung 3: Arthur hat die Wahl, dem Zeugen zu helfen, oder ihn sterben zu lassen. Rechts unten sieht der Spieler die drei Auswahlmöglichkeiten	36
Abbildung 4: Zur Belohnung, dass Arthur ihn gerettet hat, bekommt er einen wertvollen Stift geschenkt.	37
Abbildung 5: Arthur hat die Möglichkeit, dem Jäger zu helfen, oder ihn zu ignorieren.	37
Abbildung 6: Arthur Morgan in einer Zwischensequenz aus Kapitel 2	44
Abbildung 7: Clint Eastwood aus dem Spätwestern "Erbarmungslos" (OT: Unforgiven)	44
Abbildung 8: Eine interaktive Entscheidung in Bandersnatch.	47

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Ehrenstufen Teil 1 in "Red Dead Redemption 2" (eigene Darstellung).....	35
Tabelle 2: Ehrenstufen Teil 2 in "Red Dead Redemption 2" (eigene Darstellung).....	36
Tabelle 3: Auswirkungen der Ehrenstufen auf das Spielerlebnis. (Eigene Darstellung).....	39

1 Einleitung und Hinführung zur Thematik

Der interaktive Netflixfilm *Bandersnatch* ist Teil der britischen Science-Fiction-Serie *Black Mirror*. Er lief so erfolgreich, dass der Vize-Produktionschef des Streaminggiganten, Todd Yellin, ankündigte, dass sich die Produktion von interaktiven Serien im nächsten Jahr verdoppeln würde.¹ Es ist also davon auszugehen, dass das Prinzip, Serien und Filme nicht mehr linear, sondern interaktiv zu erzählen, in naher Zukunft eine immer größere Rolle spielen wird.

Ein Medium, das diese Art der Erzählung bereits seit vielen Jahren nutzt, ist das Medium Videospiele. Eines der erfolgreichsten Videospiele der letzten Jahre ist das Westernepos *Red Dead Redemption 2*. Allein in den ersten drei Tagen nach der Veröffentlichung beliefen sich die Einnahmen auf 725 Millionen US\$. Dies war das zweithöchste Ergebnis für ein Videospiele in dieser kurzen Zeitspanne und rund 85 Millionen US\$ mehr als der Film mit den bisher höchsten Einnahmen am Startwochenende (*Avengers: Infinity War* mit 640,5 Millionen US\$).²

Doch wie unterscheidet sich der Ansatz, einen Film interaktiv zu erzählen von der Erzählweise eines Videospiele, das sich wiederum filmischer Erzählweisen bedient, ohne aber auf interaktive Mechaniken zu verzichten? Diese Arbeit soll beide Titel beleuchten und miteinander vergleichen. In der Literatur lässt sich diesbezüglich eine Forschungslücke feststellen.

Zunächst sollen bestimmte Begriffe geklärt werden, die in der Rezeption von interaktiven Erzählungen immer wieder vorkommen: Interaktivität, interaktives Erzählen, Intermedialität, Transmedialität, Immersion und Adaption. Außerdem soll ein kurzer Blick auf die Spielforschung und auf die Geschichte des Videospiele geworfen werden. Anschließend wird das Analysewerkzeug definiert und festgelegt, nämlich Werner Faulstichs vierteiliges Modell der Filmanalyse. Schließlich wird dieses Werkzeug auf beide zu untersuchende Titel angewandt und im letzten Schritt werden diese miteinander verglichen.

¹Vgl. Ramachandran, Naman (2019): Netflix 'Doubling Down' on Interactive Series After 'Bandersnatch' Success. <https://variety.com/2019/digital/asia/netflix-doubling-down-on-interactive-series-bandersnatch-success-1203161088/> (20.07.2019).

²Vgl. Hoggins, Tom (2018): Red Dead Redemption 2 is the 'second biggest entertainment launch of all time' behind Grand Theft Auto V. <https://www.telegraph.co.uk/technology/2018/10/31/red-dead-redemption-2-second-biggest-entertainment-launch-time/> (20.07.2019).

2 Interaktivität, interaktive Kommunikation und Spiel

2.1 Interaktivität – ein Status Quo

Interaktivität ist ein Begriff, der noch Anfang der Zweitausenderjahre in der Fachwelt kaum vorkam. So beklagt etwa Kim Ki Beom in seiner Dissertation aus dem Jahre 2002, dass Interaktivität als „Begriff in der wissenschaftlichen Fachwelt noch nicht angekommen“³ sei. Es scheint über die Definition des Begriffes keine eindeutige Einigung zu geben, je nach Wissenschaftsdisziplin wird er unterschiedlich definiert.⁴

Der Duden gibt für den Begriff *Interaktivität* zwei Bedeutungen an:

- 1) Dialog (Gebrauch: besonders EDV)
- 2) Gesamtheit von Interaktionen (Gebrauch: Psychologie, Soziologie)⁵

Lutz Goertz versucht in seinem Beitrag „Wie interaktiv sind Medien“⁶, die Ursprünge des Begriffs zu ergründen. Er erläutert, dass die „Wurzeln des Interaktionsbegriffes auf das Konzept der Interaktion“⁷ zurückgehen würden. Interaktivität wird hier also als eine Wechselbeziehung zweier Individuen gesehen, wobei diese Individuen nicht zwangsweise menschlich sein müssen.

Ralph Müller hingegen versucht in seinem Artikel „Narrativität vs. Interaktivität“⁸ den Begriff *Interaktivität* in Zusammenhang mit *Narrativität* zu bringen und untersucht deren Zusammenhänge und Unterschiede. Dabei geht er auch auf den Begriff *Hypertext* ein.

Der *Hypertext* ist ein Text, der nicht nur klassisch von oben nach unten gelesen werden kann, sondern in einzelne Textteile aufgegliedert wird. Diese sind inhaltlich miteinander verknüpft, können aber durch digitale Formate nichtlinear abgefragt und gelesen werden.⁹

³Vgl. Kim, Ki Beom (2002): Interaktivität neuer Medien. Zur Konzeptualisierung einer massenmedialen Kommunikationsform, Bremen, S.84.

⁴Vgl. Kim, 2002: S.84ff.

⁵Vgl. Duden (Hrsg.): Ergebnisse für „Interaktivität“. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Interaktivitaet> (06.06.2019).

⁶Vgl. Goertz, Lutz (2004): Wie interaktiv sind Medien? In: Bieber, Christoph; Leggewie, Claus (Hrsg.) (2004): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff, Frankfurt, S.97-118.

⁷Vgl. Goertz, 2004: S.98

⁸Vgl. Müller, Ralph (2014): Narrativität vs. Interaktivität. Zur Gattungsdifferenzierung von Hyperfiction und Computergames. In: Diegesis, Jg. 1, Nr.3 (2014), S.24-39.

⁹Vgl. Müller, Ralph (2007): „Hypertext“. In: Dieter Burdorf et al. (Hrsg.), Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen. Stuttgart, S. 336.

Nichtlinearität, wie zuvor gezeigt wurde, ist eine Weiterentwicklung des literarischen Hypertextes.

Das Erzählverfahren, das durch Hypertexte möglich wurde, nennt Müller "Hyperfiction"¹⁰.

Müller gibt ein Beispiel für *Hyperfiction*: den 1987 erschienenen elektronischen literarischen Hypertext "Afternoon, A Story" von Michael Joyce.^{11 12} Der Hypertext ist in verschiedene Textsegmente unterteilt. In jedem Textsegment erhält der Benutzer die Möglichkeit, auf verschiedene Links zu klicken, die beispielsweise mit Befehlen wie YES und NO gekennzeichnet sind. Der Benutzer beeinflusst die Elemente, die im folgenden Verlauf der Geschichte auftreten und zur Verfügung stehen werden. Er steuert unter anderem auch das Raumschiff durch planetare Hindernisse, was stark an den Aufbau eines Videospiele erinnert. Insgesamt umfasst der Hypertext über 500 Textsegmente.¹³ Müller spricht hier bereits von einer "Interaktivität und Spielhaftigkeit".¹⁴

Diese Art der Literatur unterschied sich sowohl vom Schreib-, als auch von Leseprozess gegenüber traditioneller Literatur. Es mussten neue Schreib- und Lesemuster erfunden werden. Dafür musste die traditionelle Abfolge von Romanen gebrochen werden.¹⁵

Marie-Laure Ryan unterteilt den Begriff *Interaktivität* in "exploratory" und "ontological"¹⁶, also in "entdeckende Interaktivität" und "ontologische Interaktivität". Ryan selbst erklärt diese Begriffe folgendermaßen:

"In the exploratory mode, users navigate the display, but this activity does not make fictional history nor does it alter the plot: users have no impact on the destiny of the virtual world. In the ontological mode, by contrast, the decisions of the user send the history of the virtual world on different forking paths."¹⁷

¹⁰Vgl. Müller, 2014: S.24

¹¹Den Hypertext kann man unter folgendem Link finden und mit dem richtigen Browser auch starten:
<http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/>

¹²Ein weiteres Beispiel findet sich im Kapitel „Ursprünge und kurze Geschichte des Videospiele“, wo auf das erste interaktive Textabenteuer „Adventure“ eingegangen wird.

¹³Vgl. Müller, 2014, S.31

¹⁴Vgl. Müller, 2014: S.24

¹⁵Vgl. Woolley, Benjamin (1994): Die Wirklichkeit der virtuellen Welten, Basel, S.166-167.

¹⁶Vgl. Ryan, Marie-Laure (2006): Avatars of Story, Minneapolis / London, S.107.

¹⁷Vgl. Ryan, 2006: S.108

(Auf deutsch: „Im Erkundungsmodus navigieren Benutzer durch das Gezeigte, aber diese Aktivität verändert weder den Lauf der fiktionalen Geschichte, noch der Handlung. Benutzer haben keinen Einfluss auf das Schicksal der virtuellen Welt. Im ontologischen Modus hingegen führen die Entscheidungen des Benutzers die Geschichte der virtuellen Welt auf unterschiedliche gabelartige Pfade.“)

Mit anderen Worten: es geht hier um die Art und Weise, wie interaktive Entscheidungen die Geschichte eines Hypertextes beeinflussen, also ob die Geschichte determiniert ist oder sich flexibel durch die Entscheidungen des Spielers verändert.

Kai Matuszkiewicz beschreibt "Interaktivität" in seinem Artikel "Internarrativität: Überlegungen zum Zusammenspiel von Interaktivität und Narrativität in digitalen Spielen"¹⁸ als eine Eigenschaft, die die "Neuen Medien" von älteren wie den traditionellen Massenmedien unterscheidet, da jene Rückkopplungskanäle innerhalb des Mediums anbieten, die eine Interaktion zwischen Nutzer und System ermöglichen.¹⁹

Hier beschreibt Matuszkiewicz also ganz klar einen Wandel in der Medienlandschaft, bei dem der Interaktivitätsbegriff eine entscheidende Rolle spielt. Er unterscheidet klar zwischen "traditionellen Medien" und "neuen Medien".

Ebenfalls unterstreicht er die unterschiedlichen Bedeutungen der Wörter *Interaktivität* und *Interaktion*.

"Interaktion" sei eine Form des sozialen Handelns.²⁰ Interaktion wird nur zu einer interaktiven Situation, wenn beide Interaktionspartner, also Sender und Empfänger, am selben Ort befinden.²¹ Niklas Luhmann die Funktionsweise der Interaktion sogar mit dem Dazwischenschalten von technischen Apparaturen. Damit nimmt Luhmann eine kritische Haltung in Bezug auf die Interaktivitätsfähigkeit neuer Medien ein, wobei man auch in Betracht ziehen sollte, dass Luhmann diesen Text im Jahr 1995 verfasste.

Matuszkiewicz hingegen relativiert die Behauptungen Luhmanns und stellt heraus, dass diverse Mediensoziologen diese in Zweifel gezogen hatten, etwa Tilmann Sutter.²²

2.2. Interaktive Kommunikation

Der Schachtürke hieß eine Apparatur, die wie ein mechanischer Mensch in türkischer Trachtenkleidung aussah und augenscheinlich Schach spielen konnte. Die Apparatur wurde im 18. Jahrhundert auf Jahrmärkten vorgeführt und wurde 1769 vom österreichisch-ungarischen Hofbeamten und Mechaniker Wolfgang von Kempelen konstruiert.

¹⁸Vgl. Matuszkiewicz, Kai (2014): Internarrativität: Überlegungen zum Zusammenspiel von Interaktivität und Narrativität in digitalen Spielen. In: Diegesis, Jg. 1, Nr.3 (2014), S.1-23.

¹⁹Vgl. Matuszkiewicz, 2014: S.3

²⁰Vgl. Matuszkiewicz, 2014: S4

²¹Vgl. Luhmann, Niklas (1995): Die Realität der Massenmedien, 2. Auflage, Opladen, S.11.

²²Vgl. Matuszkiewicz, 2014, S.4

Jedoch handelte es sich um einen Trick, denn im Inneren der Apparatur befand sich ein kleinwüchsiger Mensch, der die Figuren bewegte.²³

Friedrich Krotz, Professor für Kommunikationswissenschaft und Soziale Kommunikation an der Universität Erfurt, beschreibt in seinem Artikel "Computerspiele als neuer Kommunikationstypus"²⁴ die weiteren Entwicklungen und definiert den Begriff "Interaktive Kommunikation".

Für die nächsten Jahrhunderte war es undenkbar, dass eine Maschine wahrhaftig dazu im Stande war, das Schachspielen zu erlernen. Nur der Mensch war dazu in der Lage, dieses komplexe Spiel zu verstehen und nur Menschen konnten miteinander spielen. Im Spiel führten Menschen nach streng abgesteckten Regeln eine auf analytischen Prinzipien geführten Kommunikation durch, die nicht denkbar für nicht-menschliche Wesen schien.

1996, rund zweihundert Jahre nach der falschen Schachmaschine, schlug der (echte) Schachcomputer "Deep Blue" den amtierenden Schachweltmeister Kasparow. Weitere Erfolge maschineller Spieler gegen ihre menschlichen Kontrahenten, wie etwa "Deep Fritz" gegen den vierzehnten Schachweltmeister Wladimir Kramnik bewiesen: mittlerweile konnten es Maschinen mit der Kombinationsgabe der Menschen mithalten.

Computer können heute Dialoge führen und somit mit Menschen kommunizieren und Menschen als Kommunikationspartner erkennen, auch wenn diese Kommunikation ohne Emotion stattfindet. Krotz beschreibt Computer unter kommunikationswissenschaftlicher Sicht als "Medien, die verschiedene Kommunikationsformen möglich machen".²⁵ So würden Computer ebenfalls neue Formen der interpersonalen Kommunikation ermöglichen.

Im Gegensatz zur interpersonalen Kommunikation nennt und definiert Krotz den Begriff "interaktive Kommunikation" als eine Mensch-Maschine-Kommunikation. Er beschreibt diese als "Kommunikation eines Menschen mit GPS-Systemen und Robotern, mit Schreibprogrammen, Bedienungsoberflächen und [...] mit Computerspielen."²⁶

²³Vgl. Völker, Klaus (2003): Androide. In: Hügel, Hans-Otto (Hrsg.) (2003): Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, Stuttgart, S.109-114.

²⁴Vgl. Krotz, Friedrich (2008): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wollingt, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, S.25-40.

²⁵Vgl. Krotz, 2008: S. 26

²⁶Vgl. Krotz, 2008: S. 26

2.3 Das menschliche Bedürfnis, zu spielen

Red Dead Redemption 2 bedient sich zwar vieler filmischer Elemente²⁷, es ist aber ein Videospiel, konzipiert für die Konsole Sony Playstation 4. *Bandersnatch* hingegen wird auf der offiziellen Seite des Streamingportals *Netflix* als "Film" beschrieben.²⁸ Um untersuchen zu können, inwiefern der Film durch seine Interaktivität Elemente eines Spiels aufweist, müssen zunächst die Begriffe "Spiel" und "spielen" näher untersucht werden.

In Deutschland spielten 2017 rund dreißig Millionen Menschen Videospiele, das sind rund 37% der Gesamtbevölkerung.²⁹ Die Videospieleindustrie hat also auch hierzulande einen großen Stellenwert. Um das Aufkommen, die Relevanz und den psychologischen Reiz der Videospiele zu ergründen, muss auf das grundlegende Bedürfnis des Menschen, zu spielen, eingegangen werden.

Menschen entwickeln bereits in den frühen Jahren ihrer Entwicklung ein grundlegendes Bedürfnis, zu spielen. Spielerisch lernen Kinder, sich in ihrer Umwelt zurecht zu finden und grundlegende Überlebensinstinkte zu lernen. Spiele zeichnen sich vor allem durch Reversibilität und das Fehlen echter Konsequenzen aus. Diese Eigenschaften kann man sehr gut auf Videospiele übertragen.³⁰

Huizinga beschreibt in seinem Werk „Homo Ludens“ weitere Funktionen des Spielens, seine Auswirkungen auf die Psyche des Spielenden. Dort ist unter anderem von Entlastung, Entspannung, Aggressionsabbau und Wetteifer die Rede.³¹

Die Spielforschung hat ihren Ursprung im 18. Jahrhundert. Damals betrachtete man das Spielen als eine Tätigkeit, die gegenüber der Arbeit stand und mit Imaginärem, Traum, Schein und Fantasie gleichgesetzt wurde. Die Spielforschung wurde deswegen erst im 18. Jahrhundert relevant, da erst in diesem Zeitraum zwischen den Begriffen Arbeit und Freizeit und Alltag und Vergnügen unterschieden wurde. Allerdings beschränkte sich diese neue Sichtweise der Freizeitgestaltung zunächst nur auf adelige und bestimmte bürgerliche Kreise, für die Mehrheit der Bevölkerung wurde dies erst Mitte des 20. Jahrhunderts relevant.³²

²⁷Auf diese wird in späteren Kapiteln noch genauer eingegangen.

²⁸Vgl. Netflix, Inc. (Hrsg.) (2019): *Bandersnatch* Film. <https://www.netflix.com/title/80988062> (06.06.2019).

²⁹Vgl. Nagel, Till Simon (2017): Gamer sind nicht mehr einsame Nerds vorm Rechner. <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article167985856/Gamer-sind-nicht-mehr-einsame-Nerds-vorm-Rechner.html> (05.06.2019).

³⁰Vgl. Lackner, Thomas (2014): *Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven*, Bielefeld, S.37

³¹Vgl. Huizinga, Johann (2001): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg, S.82ff.

³²Lackner, 2014, : S.37ff.

Gerade Kinder erschaffen neue Spielwelten mit viel Kreativität. Diese Spielwelten unterliegen bestimmten Regeln, die eingehalten werden müssen. Kinder üben so unterbewusst, im Erwachsenenalter bestimmte Identitäten anzunehmen und von der Gesellschaft der jeweiligen Situation zugeordnete Rollen zu spielen und verschiedene Masken anzulegen.³³

Der Kommunikationswissenschaftler Friedrich Krotz definiert Spielen folgendermaßen:

“Spielen ist ein Handeln des Menschen, das sein Ziel in sich selbst hat. Es beruht auf einer freien Vereinbarung der Mitspieler über Zeit, Ort und Raum und auf freiwillig akzeptierten Regeln, die für das Spiel dann bindend sind. Die Spieler sind mit Gefühlen der Spannung und Freude, aber auch mit dem Prinzip präsenten Wissens dabei, dass sie während des Spiels außerhalb des gewöhnlichen Lebens handeln. In inhaltlicher Sicht können Spiele zwar kulturelle Themen aus dem 'wirklichen Leben' aufnehmen; was im Spiel geschieht, ist aber immer ein 'als ob' und darf mit dem wirklichen Leben nicht verwechselt werden.”³⁴

Krotz stellt also ebenfalls heraus, dass das Spiel regeln hat, die freiwillig akzeptiert werden. Auch beschreibt er hier klar die Trennung von der wirklichen Welt und der Spielwelt.

Wenn man an über Spiele diskutiert, kommt man kaum um die Bedeutung von Sportspielen herum. Sport als Spiel mit definierten Regeln, an die der Sportler sich freiwillig hält und in einen Wettkampf tritt, kommt immer wieder in verschiedenen Epochen und Kulturen der Menschheitsgeschichte vor. Die ersten sportlichen Spiele werden auf 776 vor Christus datiert und waren sportliche Wettkämpfe. Über die ersten Olympischen Spiele der Neuzeit 1896 in Athen³⁵ ist der Wettbewerbsgedanke bis zur heutigen Zeit gleichgeblieben, auch wenn die Art und Weise, wie und in welchen Medien wir spielen, sich verändert hat.

1..1 2.3.1 Die vier Kategorien des Spielens nach Roger Caillois

1..2

Der Soziologe und Philosoph Roger Caillois zählt neben der Kategorie des Wettkampfes (*agon*) auch das Glücksspiel (*alea*), Verkleidung bzw. Verstellung (*mimicry*) und Rausch (*ilinx*) zu den Grundkategorien des Spielens.³⁶

³³Vgl. Goffmann, Ervig (2002) Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München, zit. nach Lackner, Thomas (2014): Computerspiel und Lebenswelt. Kulturantropologische Perspektiven, Bielefeld, S.38.

³⁴Vgl. Krotz, Friedrich (2008): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wollingt, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, S.27.

³⁵Vgl. Wiechers, Nina; Aufmkolk, Tobias (2017): Geschichte der Olympischen Spiele. https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/sport/geschichte_der_olympischen_spiele/index.html (05.06.2019).

³⁶Vgl. Callois, Roger (1958): Man, Play and Games, Chicago, S. 118ff.

All diese Kategorien lassen sich auch auf Videospiele bzw. konkret auf *Red Dead Redemption 2* sowie in Teilen auch den Film *Bandersnatch* übertragen und vergleichen. Insbesondere soll im Folgenden herausgearbeitet werden, inwiefern sich diese Kategorien auf die zu untersuchenden Titel *Red Dead Redemption 2* und *Bandersnatch* übertragen lassen.

Der Wettkampf (agon)

Laut der Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel tritt der Spieler in einen Wettkampf im Cailloisschen Sinne ein, wenn er einen oder mehrere Gegner besiegen muss. Auf dem Spiel steht das Leben des Avatars, auch wenn es typisch für ein Spiel ist, dass der Avatar mehrere oder unendlich viele Leben hat.³⁷ Des Weiteren stellt sie die Unterscheidung in Denk- und Geschicklichkeitsspiele heraus. Denkspiele forderten "(logisches) Kombinationsvermögen und erlaubten Zeit zum Nachdenken, seien also nicht zeitkritisch."³⁸ Geschicklichkeitsspiele auf der anderen Seite "erfordern Auge-Hand-Koordination unter Zeitdruck."³⁹

In *Red Dead Redemption 2* spielt diese Definition des Wettkampfes eine entscheidende Rolle. In mehreren Missionen muss der Hauptcharakter des Spiels Arthur Morgan Gegner besiegen und auch außerhalb der Missionen stellen sich Arthur menschliche und tierische Gegner in den Weg, wobei oft ein Kampf um Leben und Tod unausweichlich ist.⁴⁰ Diese Kämpfe lassen sich nach der Neitzelschen Definition in die Kategorie der Geschicklichkeitsspiele einordnen, da unter Zeitdruck die Auge-Hand-Koordination des Spielers gefordert ist. Stirbt Arthur Morgan, wird die Figur wiederbelebt. Der Spieler hat also (bis zum Ende des Charakters) unendlich viele Leben.

Auch wenn es in *Bandersnatch* keine wirklichen Gegner im klassischen Sinne gibt und auch keinen klar definierten Antagonisten, ist der Tod des Hauptcharakters Stefan durchaus eine Option. Auch hier hat der Charakter in manchen Pfaden der Geschichte mehrere Leben, der endgültige Tod ist auch hier eine Option. Die spielerische Komponente des Wettkampfes nach Neitzel tritt hier in Form der Möglichkeit des Todes verschiedener Charaktere bei falschen Entscheidungen auf.⁴¹

Die Spielweise kann man bei *Bandersnatch* eher als Denk- als als Geschicklichkeitsspiel beschreiben, da der Zuschauer bzw. Spieler eine Auswahl treffen muss, die Einfluss auf die

³⁷Vgl. Neitzel, Britta (2001): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele, Weimar, S.208

³⁸Vgl. Neitzel, 2001, S.205

³⁹Vgl. Neitzel, 2001, S.205

⁴⁰Mehr zu der Funktionsweise der Kämpfe und der Haupt- und Nebenmissionen in späteren Kapiteln.

⁴¹Auch hierzu wird zur Funktionsweise der interaktiven Entscheidungen und zu den möglichen Ausgängen der Geschichte je nach Auswahl des Zuschauers bzw. Spielers in späteren Kapiteln näher eingegangen.

Geschichte nimmt und diese Auswahl oft das Kombinationsvermögen des Zuschauers erfordert. Allerdings treten auch Elemente des Geschicklichkeitsspiels auf, so gibt es bei den Entscheidungen auf dem Bildschirm eine vorgegebene Zeit, in der die Entscheidung getroffen werden muss, ansonsten wird dem Zuschauer bzw. Spieler die Entscheidung abgenommen. Das Element des Zeitdrucks, was typisch für das Geschicklichkeitsspiel ist, tritt hier auf.

Das Glücksspiel (*alea*)

Alea beschreibt Caillois folgendermaßen:

“With superstition, the corruption of *alea* is born. It is indeed tempting for one who submits to fate to try to predict the outcome, or at least influence it in his favor. The player finds special significance in all kinds of phenomena, encounters, and omens, which he imagines to be forebodings of good or bad luck. He looks for talismans that will protect him most efficaciously. He abstains from anything unlucky, as revealed by dreams, forebodings, or presentiments. Finally, in order to be rid of unlucky influences, he indulges in various magical practices.”⁴²

Natürlich kann man diese Beschreibung, wenn man sie auf die zu untersuchenden Titel *Red Dead Redemption 2* und *Bandersnatch* überträgt, nicht wörtlich nehmen. Vielmehr meint Caillois mit dieser Umschreibung den Reiz des Unbekannten, den Nervenkitzel des Unerwarteten.

Neitzel definiert *alea* folgendermaßen: “Hier begeben sich die Spieler in die Hand des Schicksals, um sich seiner Entscheidung zu unterwerfen.”⁴³ Dieses Prinzip des Glücksspiels, bei dem der Spieler eine Ausgangsposition durch reinen Zufall zugewiesen bekommt und “durch Geschick und Können nach bestimmten Regeln das bestmögliche Ergebnis erzielt werden“⁴⁴ müsse, manifestiert sich in *Red Dead Redemption 2* in offensichtlicher und klassischer Form (der Spieler kann diverse klassische Glücksspiele wie Domino, Blackjack und Poker um virtuelles Geld spielen) und ebenfalls in Form der das Spielgeschehen beeinflussenden Entscheidungen. (Beispielsweise die sogenannten Zufallsbegegnungen, auf die in späteren Kapiteln noch eingegangen wird. Durch

⁴²Vgl. Callois, Roger (1958): *Man, Play and Games*, Chicago, S. 46-47.

(Auf deutsch: „Mit Aberglauben wird die Korruption von *alea* geboren. Es ist in der Tat verlockend für jemanden, der sich dem Schicksal unterwirft, um zu versuchen, das Ergebnis vorherzusagen oder es zumindest zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Der Spieler findet besondere Bedeutung in allen Arten von Phänomenen, Begegnungen und Vorzeichen, die er als Vorboten von Glück oder Unglück ansieht. Er sucht nach Talismanen, die ihn am wirksamsten schützen. Er verzichtet auf alles Pech, was sich in Träumen, Vorahnungen oder Befürchtungen zeigt. Um schließlich die unglücklichen Einflüsse loszuwerden, betreibt er verschiedene magische Praktiken.“

⁴³Vgl. Neitzel, 2001, S.28

⁴⁴Vgl. Neitzel, 2001, S.28ff.

Entscheidungen des Spielers, wie Arthur Morgan handelt, beeinflusst er, ob er beispielsweise Ehre, eine "Währung" des Spiels, gewinnt oder verliert.)

In *Bandersnatch* ist das Prinzip des Glücksspiels durch zufällige, also nicht logisch ableitbare Entscheidungen des Zuschauers, die entweder einen negativen oder positiven Einfluss auf die Handlung haben, gegeben.⁴⁵

Agon und *alea* gleichen sich dahingehend, als dass die Spielwelt am Anfang so umgestaltet wird, dass unter den Spielern eine Chancengleichheit besteht. Bei *agon* verlässt sich der Spieler auf seine Fähigkeiten, im Fall von *Red Dead Redemption 2* unter anderem auf die Auge-Hand-Koordination des Spielers und im Fall von *Bandersnatch* auf die Kombinationsfähigkeit und, resultierend aus der begrenzten Zeit zum Auswählen der Entscheidungen, ebenfalls dessen Reaktionsschnelligkeit.

Mimicry und *Ilinx* hingegen gestalten die Spieler um und nicht die Welt. *Mimicry* verändert den Spieler selbst und macht ihn zu einer anderen Person, *ilinx* hingegen ändert seinen Bewusstseinszustand.⁴⁶

Die Verkleidung bzw. Verstellung (mimicry)

Zu *mimicry* schreibt Caillois: "In one way or another, one escapes the real world and creates another. One can also escape himself and become another. This is *mimicry*."⁴⁷ Diesen Wunsch, im Spiel jemand anders zu sein, formulierte Caillois bereits in den Fünfzigerjahren. In Zeiten fortgeschrittener Computertechnologie ergeben sich völlig neue Möglichkeiten, die zu dieser Zeit noch undenkbar waren. Nicht man selbst verkleidet sich und wird zu einer anderen Person, sondern der Avatar auf dem Bildschirm. Durch Immersion wird versucht, die Grenze zwischen Spieler und gespielter Figur aufzulösen.⁴⁸

In *Red Dead Redemption* spielt *mimicry* eine entscheidende Rolle. Auch wenn man mit Arthur Morgan einen vorgegebenen Charakter bekommt, kann man zum einen durch die Entscheidungen beeinflussen, wie er von der Umwelt wahrgenommen wird, zum anderen kann man auch optisch sehr viele Aspekte, wie Kleidung, Haare, Bartwuchs, anpassen. In *Bandersnatch* beschränken sich diese Möglichkeiten lediglich auf die Entscheidungen, die sich auf den Verlauf der Geschichte auswirken. Ansonsten hat der Spieler beispielsweise keine Einflussmöglichkeiten auf das Aussehen des Charakters.

⁴⁵Auch hier mehr dazu in späteren Kapiteln.

⁴⁶Vgl. Neitzel, 2001, S.28

⁴⁷Vgl. Caillois, Roger (1958): *Man, Play and Games*, Chicago, S. 19.

(Auf deutsch: "Auf die ein oder andere Weise entkommt man der realen Welt und erschafft eine andere. Man kann sich auch selbst entfliehen und jemand anders werden. Das ist *mimicry*")

⁴⁸Mehr zum Thema Immersion im gleichnamigen Kapitel

Rausch (ilinx)

Zu *ilinx* schreibt Caillois folgendes:

“The tightrope is the profession corresponding to *ilinx*. In fact, vertigo is not merely an obstacle, difficulty, or danger on the tightrope. The flying trapeze goes beyond mountain climbing, forced recourse to parachute jumping, and those occupations requiring the worker to do his job high over the earth. On the high wire, the very heart of prowess and the only aim is to master vertigo. The game consists expressly in moving through space as if the void were not fascinating, and as if no danger were involved.”⁴⁹

Es geht um den Nervenkitzel, dem der Spieler sich bewusst aussetzt. *ilinx* hat zum Ziel, die Sinne des Spielers zu vernebeln und seine Angst zu steigern. Durch den Adrenalinstoß kann beim Spieler eine gewisse Lust entstehen, Lust an der Gefahr und dem Unbekannten.

In den Medien Videospiel und Film wird diese Lust nach Nervenkitzel durch den Reiz ergänzt, dass real nichts passieren kann, ähnlich wie bei dem Erleben auf einer Achterbahn. Der Spieler befindet sich in einem geschützten Raum, kann aber dennoch diese Gefühle verspüren.

In *Red Dead Redemption 2* gibt es häufig Situationen, in denen der Spieler in Situationen gerät, die unübersichtlich sind und den Spieler orientierungslos und verängstigt zurücklassen. Ob Bärenangriffe, die aus dem Nichts kommen oder Angriffe feindlicher Gegner aus dem Hinterhalt, wie etwa die der mysteriösen Mitglieder des “Nachtvolkes”⁵⁰

In *Bandersnatch* gibt es diese Art des Nervenkitzels nur bedingt. Es wird mit der Darstellung von Höhenangst und Drogenkonsum gespielt, der der subjektiven Sicht des Spielers die Sicht vernebelt und so orientierungslos macht. Auch führen einige Entscheidungen zu schockierenden Ausgängen, die plötzlich kommen.⁵¹

Die vier Kategorien des Spielens nach Roger Caillois lassen sich also auf beide untersuchten Titel mehr oder weniger übertragen, sodass man im Fall von *Bandersnatch* attestieren kann, dass der Film Elemente eines Spiels hat.

⁴⁹Vgl. Caillois, Roger (1958): *Man, Play and Games*, Chicago, S. 137.

(Auf deutsch: „Das Hochseilbalancieren ist der Beruf, der *ilinx* entspricht. Tatsächlich ist Schwindel nicht nur ein Hindernis, eine Schwierigkeit oder eine Gefahr auf dem Hochseil. Das fliegende Trapez geht über das Bergsteigen hinaus, es erzwingt eine Rückbesinnung auf das Fallschirmspringen und die Berufe, bei denen die Arbeiter ihre Arbeit in luftigen Höhen verrichten müssen. Auf dem Hochseil entscheidet das tapfere Herz und das alleinige Ziel ist es, den Schwindel zu meistern. Das Spiel besteht ausdrücklich darin, sich durch den Raum zu bewegen, als ob die Leere darin nicht faszinierend wäre und als ob keine Lebensgefahr bestehen würde.“

⁵⁰Auf die unterschiedlichen Banden im Spiel wird später noch genauer eingegangen.

⁵¹Auch hier wird noch genauer drauf eingegangen.

1.3 2.3.2 Exkurs: Ursprünge und Geschichte des Videospiele

1..4

Bevor auf das Videospiel *Red Dead Redemption 2* und den interaktiven Film *Bandersnatch* näher eingegangen wird, soll zumindest grob ein kurzer Überblick über die Geschichte des (interaktiven) Videospiele anhand einiger exemplarischer Beispiele gegeben werden.

Die Geschichte des Videospiele ging auf die Militärforschung der 1950er Jahre zurück. Damals befanden sich die Westmächte um die USA und der sogenannte Ostblock im kalten Krieg. Der Militärcomputer *Whirlwind* konnte auf einem Oszilloskop einen Lichtpunkt berechnen und visuell darstellen und steuern. Der amerikanische Physiker William Higinbotham, der zuvor am MIT (Massachusetts Institute of Technology) am berühmten *Manhattan-Project* an der Entwicklung der Atombombe mitgearbeitet hatte, entwickelte für den Tag der offenen Tür des MIT 1958 einen Versuchsaufbau, bei dem ein Lichtpunkt auf einem Bildschirm hin und her zu fliegen schien. Die BesucherInnen konnten mithilfe eines vertikal verschiebbaren Balkens die Richtung des Lichtballs ändern. Da es zu der Zeit nicht möglich war, eine Künstliche Intelligenz (KI) zu programmieren, die einen Balken selbstständig verschob, spielten jeweils zwei Besucher gegeneinander. Das erste Computerspiel, *Tennis for Two* war geboren.⁵²

Zu dieser Zeit waren Computer nicht für den Privatgebrauch und schon gar nicht für das persönliche Vergnügen bestimmt, deswegen war *Tennis for Two* revolutionär. Im Laufe der Zeit wurden Computer immer leistungsfähiger und kleiner. 1962, also rund 4 Jahre nach *Tennis for Two*, entwickelten StudentInnen ebenfalls am MIT ein Spiel mit dem Titel *Spacewars!*, ein Spiel, bei dem sich zwei Spieler als Raumschiffe gegenseitig abschießen mussten. Dieses Spiel wurde allerdings, wie bereits *Tennis for Two* zuvor, nicht als offizielles Spiel zum Zweck der Verbreitung an Konsumenten programmiert, sondern fungierte vielmehr als technische Spielerei.⁵³

Das erste Spiel, das weltweit ein Erfolg wurde und als kommerzielles Spiel gedacht und produziert wurde, war "Pong". Es wurde von der im selben Jahr gegründeten Firma "ATARI" entwickelt. Das Spielprinzip von Pong ist dem von *Tennis for Two* sehr ähnlich: zwei vertikale Linien am linken und rechten Bildschirmrand symbolisieren Tennisschläger. Ein Ball bewegt sich von der einen Seite zur anderen und muss von den Spielern mit den Schlägern getroffen werden, damit er seine Richtung ändert und sich zum Gegner bewegt. Wenn ein Spieler den Ball verfehlt, bekommt der Gegner einen Punkt. Eine Besonderheit des Spiels ist auch, dass das Spielgeschehen auf einem angeschlossenen TV-Gerät

⁵²Vgl. Lackner, 2014: S.66ff.

⁵³Vgl. Lackner, 2014, S.67ff.

dargestellt wird. Es gab in der Folgezeit eine Vielzahl von Sportspielen, die Grundprinzip von "Pong" aufgriffen und nachahmten.⁵⁴

1971 entwickelte Nolan Bushnell die ersten Spielhallencomputer. Da die Rechner in den 1960er Jahren noch sehr groß waren und mehr als 100.000 Dollar kosteten, also für den Normalbürger nicht erschwinglich waren⁵⁵, mussten Spieler noch die Spiele außerhalb des eigenen Heimes konsumieren. Viele alte Spiele, die zuvor nur auf den nicht dafür vorgesehenen Militärcomputern gespielt werden konnten, wurden für die Spielhallencomputer zur Verfügung gestellt. Unter anderen konnte man *Tennis for Two* und *SpaceWars!* auf diesen Automaten spielen, nachdem man eine Münze eingeworfen hatte.⁵⁶

Der Wissenschaftler William Growther entwickelte 1976, unter anderem inspiriert von erfolgreichen Fantasyabenteuern der Literatur wie *Der Herr der Ringe* von J.R.R. Tolkien, das erste interaktive Textabenteuer "Adventure".⁵⁷ Die Eingaben des Spielers hatten Auswirkungen auf die angezeigten Textpassagen, eine neue Art des elektronischen Spiels. Das Spielprinzip ging aus erzählerischer Sicht also weit über die bisher eher actionlastigen Sport- und Weltraumspiele hinaus.

Ende der 1970er Jahre, genauer im Jahr 1977, kam mit "Space Wars" (nicht zu verwechseln mit dem 1962 Titel *SpaceWar!*) ein Spiel auf den Markt, das den Spieler erneut Raumschiffe steuern ließ und das Ziel hatte, gegnerische Raumschiffe abzuschießen. Zu der Zeit gab es einen großen Hype um Science-Fiction-Spiele, was nicht zuletzt am großen Erfolg des im selben Jahr erschienenen Science-Fiction-Fantasyfilms "Star Wars"⁵⁸ lag.⁵⁹ Auch hiernach kopierten viele kommende Spiele das Spielprinzip, sodass ab 1978 viele Weltraumspiele auf den Markt kamen.⁶⁰

1977 wurde ebenfalls von ATARI die erste Spielekonsole für Zuhause namens "Video Computer System", kurz VCS, auf den Markt gebracht. Die Weiterentwicklung gegenüber den Spielautomaten bestand, neben der Möglichkeit, die Spiele zuhause und nicht außerhalb zu spielen und der deutlich verringerten Größe darin, dass mehrere Spiele auf der selben Konsole gespielt werden konnten. Die verschiedenen Spiele wurden auf sogenannten "Cartridges" gespeichert. Die Spiele kamen aus den Spielhallen, als Bildschirm konnte das heimische Fernsehgerät benutzt werden.⁶¹

⁵⁴Vgl. Strüber, Sebastian (2006): Computerspiel als Aggressor? Eine Studie über die Wirkung von Gewalt in den Medien am Fallbeispiel Counterstrike, Saarbrücken, S.27ff.

⁵⁵Vgl. Lackner, 2014: S.68

⁵⁶Vgl. Pias, Claus (2002): Computer Spiel Welten, München, S.105ff.

⁵⁷Vgl. Lackner, 2014: S. 76

⁵⁸Vgl. Star Wars (USA, 1977, George Lucas, Blu-Ray)

⁵⁹Vgl. Lackner, 2014: S.68

⁶⁰Vgl. Strüber, 2006: S.28

⁶¹Vgl. Lackner, 2014: S.73

1980 wurde die erste Videospieldfigur mit Wiedererkennungswert von der japanischen Videospieldfirma *Namco* "mit *Pac-Man* geschaffen, der 1982 zum weltweiten Phänomen wurde.⁶² Der stets hungrige und großmäulige gelbe Kreis ist bis heute omnipräsent und zu einem absoluten Kultcharakter geworden.⁶³ In Folge dessen kamen immer mehr Kultfiguren auf den Markt, die selbst heute fest in der Popkultur verankert sind, wie *Mario*, *Donkey Kong* oder *Sonic*, *The Hedgehog*.

Ein weiterer Meilenstein folgte 1982, als die Firma *Commodore* mit dem Modell *C64* den ersten Heimcomputer auf den Markt brachte.⁶⁴ Diese Geräte konnten als Spiel- und Arbeitsgerät genutzt werden und boten den Benutzern neue Möglichkeiten, wie das Programmieren selbiger. Diese Entwicklung bedeutete gleichzeitig das Ende der Textabenteurer.⁶⁵

Parallel entwickelte die Firma *IBM* den Personal Computer, kurz PC. Im Gegensatz zum Heimcomputer, der sehr stark hardwareabhängig war, bot der PC eine benutzerfreundlichere Perspektive, auch für Computerspieler. Diesem Umstand war es zu verdanken, dass der Heimcomputer Anfang der 1990er Jahre ausstarb. Die Möglichkeit, Hardwarekomponenten auszutauschen bewirkte einen enormen Anstieg der Rechenleistung konstant in den kommenden Jahrzehnten bis heute.⁶⁶

2.4 Immersion

Der Begriff Immersion kommt aus dem Spätlateinischen von *immersio*, was sich mit Eintauchung übersetzen lässt. Zu lateinisch bedeutet immergere (2. Partizip immersum) ein- bzw. untertauchen.⁶⁷

Gemeinhin wird der Begriff in Bezug auf Videospiele und Filme als positives Verkaufskriterium beschrieben, mit dem die Intensität dargestellt wird, mit der der Konsument sich in der Spiel- bzw. Filmwelt verlieren kann.⁶⁸

⁶²Vgl. Lackner, 2014: S.74

⁶³Als Beispiel wird der Spielfilm *Pixels* genannt, der *Pac-Man* zu einer der Hauptfiguren macht und im Marketing des Films, wie Postern und Trailern extrem präsent ist: *Pixels* (USA, 2015, Chris Columbus, Blu-Ray)

⁶⁴Vgl. Strüber, 2006: S.28

⁶⁵Vgl. Lackner, 2014: S.77

⁶⁶Vgl. Lackner, 2014: S.78

⁶⁷Vgl. Duden (Hrsg.): Ergebnisse für „Immersion“. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Interaktivitaet> (09.06.2019).

⁶⁸Vgl. Jeffrey, Cal (2018): *Red Dead Redemption 2* gameplay shows off stunning levels of immersion. Rockstar is trying to strike the right balance between realistic and fun. <https://www.techspot.com/news/74455-red-dead-redemption-2-gameplay-stunning.html> (09.06.2019).

Im Folgenden soll der Begriff näher erläutert werden. Dabei wird sich auf Immersion im Bezug auf fiktionale Medien, zu denen auch Videospiele und Filme gehören konzentriert und anschließend versucht, den Begriff konkret auf die Titel *Red Dead Redemption 2* und *Bandersnatch* zu übertragen.

Immersion kann durch verschiedene Faktoren hervorgerufen werden. Diese Faktoren sind vor allem narrativer und dramaturgischer Natur. Der Spieler wird in Videospiele durch Narration und Dramaturgie, sowie durch die Ausgestaltung der Figuren und Akteure des Spiels in die Handlung gesogen.⁶⁹ Dabei spielt auch die Sympathie und Empathie des Spielers gegenüber der Spielfigur eine Rolle. Mit anderen Worten: Der Spieler muss sich mit der Spielfigur identifizieren können. Zu dieser Identifikationsfähigkeit zählt, dass der Spieler reibungslos mit der Spielfigur interagieren kann, also dass durch die Eingabegeräte ein unmittelbares Feedback auf dem Bildschirm kommt.⁷⁰

Des Weiteren spielt vor allem die Übertragbarkeit des Spielers seiner lebensweltlichen Erfahrungen auf die Grundprinzipien und Funktionsweisen des Spiels eine Rolle. Er muss die Regeln des Spiels verstehen und nachvollziehen können und seine eigenen Erfahrungen auf das Spiel bzw. seine Spielwelt übertragen können. Die Spielwelt samt ihrer Regeln muss also nachvollziehbar gestaltet sein.⁷¹ Nachvollziehbar ist aber in diesem Fall von realistisch abzugrenzen. Nachvollziehbar meint, dass die in der fiktionalen Welt des Spiels aufgestellten Regeln stets eingehalten und nicht gebrochen werden. Ob diese Regeln in der realen Welt existieren, spielt keine Rolle.

Den Bogen zum Begriff Interaktivität kann man schlagen, wenn man sich das Verhältnis des Spielers zur Spielfigur anschaut. Der Spieler agiert als Handelnder innerhalb einer fiktiven Welt und nimmt dabei interaktiv am Geschehen innerhalb dieser Welt teil.⁷²

In Bezug auf die Filmwelt beschreibt Christiane Voss in ihrem Artikel "Fiktionale Immersion"⁷³ die Wirkungsmacht des Spielfilms. Wenn sich ein Zuschauer emotional in einen Film fallen lässt und er einen Großteil seiner Aufmerksamkeit in den Film investiert, kann man von "Immersion in ein fiktionales Gebilde" oder "fiktionaler Immersion" sprechen. Voss spricht von der „Absorption der Aufmerksamkeit“ vom Medium Film.⁷⁴

⁶⁹Vgl. Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse, 2., überarbeitete Auflage, Konstanz, S. 184.

⁷⁰Vgl. Fritz, Jürgen (1995): Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.) (1995): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Videospiele, Weinheim/München, S.11-38.

⁷¹Vgl. Mikos, 2008: S.184

⁷²Vgl. Mikos, 2008: S. 185

⁷³Vgl. Voss, Christiane (2008): Fiktionale Immersion. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, Jg. 17, Nr.2 (2008), S.69-86.

⁷⁴Vgl. Voss, 2008: S.69

Diese Absorption gäbe es laut Voss auch für andere Immersionsarten wie Sprache, Arbeit, Wahrnehmung der Umwelt, sowie Träume, Gedanken und Gefühle.⁷⁵

In der Sprache beispielsweise tritt die Absorption der Aufmerksamkeit ganz automatisch auf, während man sie verwendet, entweder aktiv oder passiv. In der Umwelt findet sich das Individuum zurecht, orientiert sich also automatisch mit seinen Sinnen. Auch dies stellt eine unterbewusste und ständige Absorption dar. Ebenso sind wir unseren Träumen, Gedanken und Gefühlen ausgesetzt. Diese Automatisierung der Immersion hat in den gegebenen Beispielen einen übergeordneten Zweck, der zum Überleben des Individuums dienlich ist, allerdings steht dem die Immersion in fiktionale Stoffe in seiner Sinnhaftigkeit entgegen. Es ist nicht für das Überleben notwendig, dass der Mensch die Fähigkeit besitzt, seine Aufmerksamkeit in eine fiktionale Geschichte zu lenken und sich in der fiktionalen Welt zu verlieren, dennoch sind die Grundmechaniken dieselben.⁷⁶

Dennoch ist es nicht so, dass Menschen im Fall eines immersiven Film- oder Spielerlebnisses der Täuschung unterlegen, dass die fiktive Welt real ist. Es besteht eine unsichtbare, aber vorhandene Wand, die Immersion von Realitätsverlust trennt. Voss schreibt: "Immersionen verschaffen uns eine körperlich-geistige Nähe zum Filmgeschehen."⁷⁷

Denkt man sich diese Grenze weg, gelangt man schnell in eine dystopische Horrorvorstellung. Britta Neitzel bringt es in ihrem Artikel "Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien"⁷⁸, auf den Punkt: "Wenn wir tatsächlich länger im Wasser 'untertauchen', ertrinken wir."⁷⁹

Tatsächlich ist diese Grenzverwischung Thema einiger populärer Filme wie *The Matrix*, in dem die Menschheit tatsächlich in einer virtuellen Realität lebt, ohne sich dessen bewusst zu sein.⁸⁰ Ebenfalls tritt die vollkommene Immersion in Form der technologisch perfektionierten Version eines VR-Games in der Romanverfilmung *Ready Player One*⁸¹ von Steven Spielberg auf und ist ebenfalls Thema mehrerer Folgen der britischen Erfolgsserie *Black Mirror*, wie etwa *USS Callister*⁸², in dem es ebenfalls um die perfekte, also vollkommene Immersion eines Spielers in ein Videospiel geht. Diese Filme zeigen, deuten an, dass es auch Ängste und Kritik gegenüber unterschiedlichen Zukunftsszenarien der

⁷⁵Vgl. Voss, 2008, S.69 ff.

⁷⁶Vgl. Voss, 2008: S.70

⁷⁷Vgl. Voss, 2008: S.71

⁷⁸Vgl. Neitzel, Britta (2008): Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, Jg. 17, Nr.2 (2008), S.145-158.

⁷⁹Vgl. Neitzel, 2008: S.147

⁸⁰Vgl. *The Matrix* (USA, 1999, Larry und Andy Wachowski, Blu-Ray)

⁸¹Vgl. *Ready Player One* (USA, 2018, Steven Spielberg, Blu-Ray)

⁸²Vgl. *Black Mirror – USS Callister* (UK, 2017, Toby Haynes, Stream)

Immersion gibt. Noch sind diese Szenarien allerdings technisch gesehen nicht umsetzbar und somit besteht die Grenze weiterhin.

3 Intermedialität, Transmedialität, Adaption

3.1 Intermedialität

Intermedialität ist in der Filmwissenschaft zu einem zentralen Begriff der letzten Jahrzehnte geworden.⁸³

Gabriele Rippl definiert *Intermedialität* als “Beziehungen zwischen verschiedenen Medien”.⁸⁴ Besonders liegt der Fokus auf den Beziehungen zwischen Texten und Bildern bzw. zwischen Texten und Musik. Bilder können hier statisch (wie in der Fotografie), beweglich (wie im Film), analog oder digital sein.

Nach Claudia Benthien und Brigitte Weingart beschreibt der Begriff *Intermedialität* den Austausch bzw. die Mischung zwischen mindestens zwei voneinander getrennten Medien. Der Begriff ist schwer einzugrenzen. Er besteht aus den lateinischen Begriffen “inter”, was “zwischen”, und “Medium”, was “Mitte” bedeutet. Gerade im 20. Jahrhundert steht *Intermedialität* für künstlerische Grenzüberschreitungen und Verbundsysteme verschiedener Einzelmedien wie Film und Fernsehen. Außerdem wird der Begriff immer wieder im Zusammenhang mit dem Medienkonsum auf Computern genannt, beispielweise beim “Hypertext”⁸⁵. Den Kernbereich der Intermedialitätsforschung bildet laut Claudia Benthien und Brigitte Weingart das „Verhältnis von Sprache und Visualität“. Als eine Abgrenzung zur “Transmedialität“ beschreiben die Autorinnen den Umstand, dass „Transmedialität“ sich mehr auf den Aspekt des Codewechsels konzentriert, im Gegensatz zur „Intermedialität“. Außerdem beziehe sich das transmediale Geschichtenerzählen eher auf die Umsetzung von Inhalten in verschiedene Medienformate, wobei diese zumeist digital wären.⁸⁶

Nicht erst seit dem Aufkommen der neuen digitalen Medien durchdringen sich mediale Konfigurationen wechselseitig.⁸⁷

Dick Higgins prägte bereits 1965 den Begriff “Intermedium”, dem er den Begriff “Pure Medium” gegenüberstellt. Ein Beispiel von “Pure Medium” sei, laut Higgins, die traditionelle Kunstform der Malerei. “Intermedium” bezog Higgins auf die damalige, zeitgenössische

⁸³Vgl. Rippl, Gabriele (2013). *Intermedialität: Text-Bild-Verhältnisse.*, Zürich, S.139.

⁸⁴Vgl. Rippl, 2013: S.139

⁸⁵Mehr zum „Thema“ Hypertext im Kapitel „Interaktivität – ein Status Quo“.

⁸⁶Vgl. Benthien, Claudia, Matala de Mazza, Ethel, Wirth, Uwe (2014): *Handbuch Literatur & Visuelle Kultur.* Handbücher zur kulturwissenschaftlichen Philologie, Berlin, Boston, S.576.

⁸⁷Vgl. Ritzer, Ivo, Schulze, Peter W. (2016): *Transmediale Genre-Passagen: Interdisziplinäre Perspektiven.* In: Ritzer, Ivo, Schulze, Peter W. (Hrsg.)(2016): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven,* Wiesbaden, S.18ff.

“innovative Kunst”.⁸⁸ 1983 führte Aage A. Hansen-Löve erstmals den Begriff “Intermedialität” im Rahmen einer literaturwissenschaftlichen Diskussion ein. Sie schrieb von der “intermedialen Beziehung zwischen Gattungen (bzw. Einzeltexten) verschiedener Kunstformen”⁸⁹

Die Text-Bild-Beziehungen sind keineswegs ausschließlich Phänomene des späten 20. Jahrhunderts, vielmehr gibt es diesen Teilaspekt der Intermedialitätsforschung in seiner Ursprungsform bereits seit der Antike. Der heutige Trend geht aber zu einer vermehrten Visualität.⁹⁰

Es finden sich viele Beispiele von Intermedialität im Sinne einer Text-Bild-Beziehung in der aktuellen Medienlandschaft. Von den offensichtlichen Beispielen wie Zeitschriften mit Textpassagen und Bildern, Comics, Graphic Novels, aber auch spielerische und experimentelle Ausprägungen wie die experimentelle Biografie der Physiker Marie und Pierre Curie, *Radioactive - Marie und Pierre Curie. A Tale of Love and Fallout* von Lauren Redniss aus dem Jahr 2010. In der Beschreibung einer Person ist er Text wie das grafische Portrait selbiger angeordnet, so dass der Textkörper wie die Silhouette des Kopfes wirkt.

Rippl stellt drei Kategorien von Intermedialität im literarischen Sinne nach Irina O. Rajewski

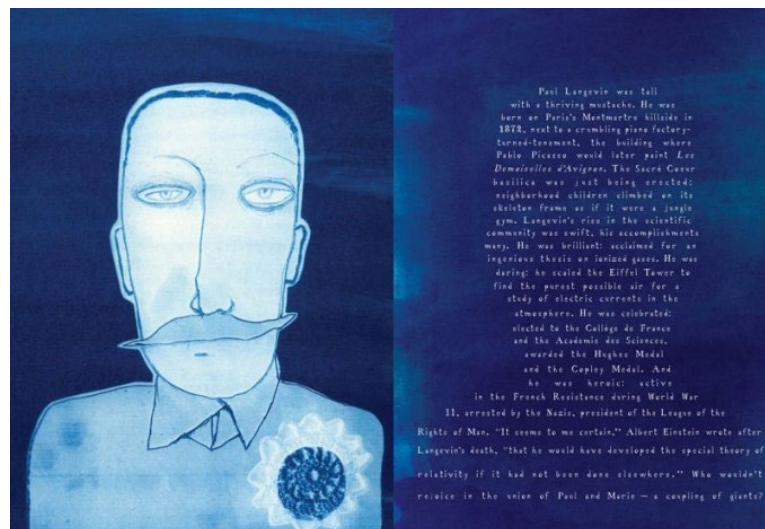


Abbildung 1: Lauren Redniss: *Radioactive – Marie & Pierre Curie. A Tale of Love and Fallout*, 2010

heraus. Dabei wird von klaren Mediengrenzen ausgegangen. Es sollen im Folgenden Beispiele gegeben werden, die insbesondere das Medium Film betreffen.

⁸⁸Vgl. Ritzer, Ivo, Schulze, Peter W., 2016: S.19.

⁸⁹Vgl. Hansen-Löve, Aage A. (1983): Intermedialität und Intertextualität. Probleme der Korrelation von Wort- und Bildkunst. Am Beispiel der russischen Moderne, Wien, S. 291 zit. nach Rippl, Gabriele (2013). Intermedialität: Text-Bild-Verhältnisse., Zürich, S.143.

⁹⁰ Vgl. Rippl, 2013: S.140.

1) *Medienkombination.*

Dies meint ein “mediales Zusammenspiel, Medien-Fusion, Multi- Pluri- oder Polymedialität”⁹¹. Die Kombination setzt sich also aus zwei oder mehr voneinander abgegrenzten Einzelmedien zusammen. So können beispielsweise in einem Film die Medien Film, Foto, Musik zusammenkommen. Ein aktuelles Beispiel, in dem eingefügte Standbilder, etwa von berühmten Gemälden, die bewegten Bilder des Films ergänzen, ist “The House That Jack Built” von Lars von Trier.⁹²

2) *Medienwechsel, beziehungsweise Medientransfer oder Medientransformation*⁹³

Dies beschreibt den Umstand, dass ein einzeln gesehenes Medium in ein anderes adaptiert wird. Als Beispiel auf die Filmlandschaft gemünzt kann man das Beispiel Adaption oder konkret den Film *The Shawshank Redemption* (deutscher Titel: *Die Verurteilten*) von Frank Darabont⁹⁴ nennen. Ursprünglich basiert die Geschichte auf der Novelle *Rita Hayworth and Shawshank Redemption* aus der Novellensammlung *Different Seasons* (deutscher Titel: *Frühling, Sommer, Herbst und Tod*) von Stephen King.⁹⁵ Frank Darabont adaptierte die Novelle in ein Drehbuch und schließlich in einen Film, der mit anderen Medien hantiert als die Novelle.

3) *Intermediale Bezüge*

Dies ist ganz ähnlich zur *Medienkombination*. Allerdings wird hier Bezug eines bestimmten Mediums auf das Produkt eines anderen Mediums genommen. Dieser Bezug verändert das Medium nicht, das Medium “lernt” aber vom anderen Medium und übernimmt bestimmte Techniken. Es ist also die Übertragung bestimmter Mechanismen. So kann man sagen, dass sowohl die Literatur, also literarische Texte als auch die Malerei das Medium Film beeinflusst hat und immer noch beeinflusst. Der Film übernimmt im Bereich der Bildgestaltung bestimmte Mechanismen der Malerei, ohne die Malerei direkt zu übernehmen wie in der *Medienkombination*.

⁹¹Vgl. Rajewsky, Irina O. (2002): Intermedialität. Tübingen, S. 14 zit. nach Rippl, Gabriele (2013). Intermedialität: Text-Bild-Verhältnisse., Zürich, S.143.

⁹²Vgl. The House That Jack Built (USA, 2018, Lars von Trier, Blu-Ray)

⁹³Vgl. Rajewski, 2002: S.15

⁹⁴Vgl. The Shawshank Redemption (USA, 1994, Frank Darabont, Blu-Ray)

⁹⁵Vgl. King, Stephen (1982): Different Seasons, New York.

3.2 Transmedialität

Ein Element, das sich über die Mediengrenzen hinaus manifestiert, ist das Genre. Es lässt sich auf unterschiedliche Medien übertragen und gilt somit quasi als verbindendes Element.⁹⁶

Irina O. Rajewski definiert Transmedialität als

„medienunspezifische Phänomene, die in verschiedensten Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne daß [sic!] hierbei die Annahmen eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist.“⁹⁷

Sie beschreibt weiterhin die aktuellen Entwicklungen und stellt heraus, dass das Phänomen der Transmedialität insbesondere in der postklassischen Narratologie ein wichtiges Thema geworden sei.⁹⁸

Transmedialität beschreibt also anders ausgedrückt den Umstand, dass eine Geschichte in mehreren Medien von neuem erzählt werden kann. Der Stoff wandert also durch verschiedene Medien. Dabei ändert sich die Rezeption des Stoffes je nach Medium. Dabei trügt der Schein, dass die Stoffe willkürlich durch verschiedene Medien gereicht werden. Vielmehr wird durch eine transmediale Auswertung oftmals deutlich, dass ein Medium nicht ausreicht, um die Geschichte adäquat auserzählen zu können. Dabei ist das Phänomen Transmedialität keinesfalls ausschließlich ein aktuelles Phänomen. Bereits die Bibel wurde transmedial erzählt, um keine Menschen von der Erzählung auszuschließen, die nicht lesen konnten.⁹⁹

Transmedialität ist also eine Art Vermittlungstaktik, die einen bestimmten Stoff, also ein Narrativ, grenzübergreifend an unterschiedliche Bevölkerungsgruppen übermitteln möchte. Nach Ryan gibt es zwei Formen des transmedialen Storytellings¹⁰⁰:

- 1) Den „Schneeballeffekt“.

Dieser Effekt beschreibt die Eigendynamik, die eine Geschichte nimmt, wenn sie außergewöhnlich populär wird. Die Nachfrage nach diesem Narrativ wird so groß, dass eine Auswertung in verschiedenen Medien unausweichlich wird. Der Stoff wurde ursprünglich

⁹⁶Vgl. Ritzer, Ivo, Schulze, Peter W., 2016: S.19.

⁹⁷Vgl. Rajewsky, Irina O. (2002): Intermedialität. Tübingen, S.19.

⁹⁸ Vgl. Rajewsky, Irina O. (2002): Intermedialität. Tübingen, S.13.

⁹⁹ Vgl. Ryan, Marie-Laure (2013): Transmediales Storytelling und Transfiktionalität. In: Renner, Karl N., von Hoff, Dagmar, Krinks, Matthias (Hrsg) (2013): Medien Erzählen Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz, Berlin/Boston, S.88.

¹⁰⁰ Vgl. Ryan, Marie-Laure, 2013: S.89

aber nur für ein Medium konzipiert und ist erst durch die gestiegene Nachfrage expandiert. Beispiele dafür findet man in den großen Fantasyreihen unserer Zeit, *Harry Potter* und *Lord of the Rings*. Diese Romanreihen sind aufgrund der steigenden Popularität vom Medium Roman in die Medien Videospiele, Kinofilm, Comic etc. expandiert.

2) Den „Franchiseeffekt“¹⁰¹

Dieser Effekt steht im Gegensatz zum Schneeballeffekt für die ursprüngliche Konzeption eines Narrativs auf der Perspektive einer sofortigen transmedialen Auswertung. Der Stoff wird also von vornherein darauf konzipiert, dass eine transmediale Auswertung stattfindet. Ein Ziel ist oftmals, eine breite Masse zu erreichen und ein kommerziell lukratives Franchise zu erschaffen. Es wird eine Storyworld¹⁰² generiert, in der die medienübergreifende Geschichte in den Einzelmedien fortgeführt wird und so für Konsumenten, die keine Entwicklungen in der Geschichte verpassen möchten, den Konsum des Stoffes in verschiedenen Medien quasi unausweichlich macht. Es besteht also eine Abhängigkeit der verschiedenen Medien, im Gegensatz zum Schneeballeffekt, der ja einen zentralen Text hat, der als Nährboden für die transmediale Auswertung dieses Textes dient. Beim Franchiseeffekt ist das transmediale Erzählen, um in der Metapher zu bleiben, Wurzel und Pflanze zugleich. Ryan stellt die verschiedenen Adaptionarten eines Stoffes mittels einer Grafik¹⁰³ dar:

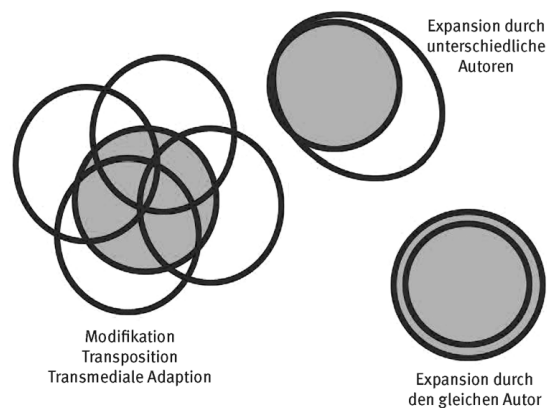


Abbildung 2: Beziehungen zwischen Storyworlds in transfiktionalen und transmedialen Systemen.

¹⁰¹ Eigene Bezeichnung nach Ryan, Marie-Laure, 2013: S.89.

¹⁰² Eine „Storyworld“ ist nach Ryan „das, was die verschiedenen sprachlichen und nicht sprachlichen Texte beziehungsweise Dokumente eines transmedialen Storytelling-Systems zusammenhält.“ (Vgl. Ryan, Marie-Laure, 2013: S.90). Sie ist also das übergreifende erzählerische Element, das als großer Schirm über den verschiedenen Einzelmedien schwebt.

¹⁰³ Vgl. Ryan, Marie-Laure, 2013: S96.

Die Grafik zeigt drei Möglichkeiten der Expansion bzw. Adaption eines (fiktionalen) Stoffes. Zunächst unterscheidet Ryan zwischen der Expansion einer Geschichte (etwa durch Fortsetzungen, Vorgeschichten etc.) durch den Autor der Ursprungsgeschichte und durch andere Autoren. Auch wenn es sich in beiden Fällen um dieselbe Storyworld handelt, bleibt die Geschichte im Kern doch immer in der Gedankenwelt des Ursprungsautors. Diese Art der Adaption passiert im selben Medium, es handelt sich also in beiden Fällen um transfiktionale Systeme.¹⁰⁴

Die transmediale Adaption hingegen erschafft notwendigerweise mit jedem verwendeten Medium eine neue Welt, da die unterschiedlichen Medien unterschiedliche Ausdrucksformen haben und sich in vielen Punkten unterscheiden. Dennoch ist der Kern der Geschichte immer im Werk des ursprünglichen Universums zu verorten. Transmedialität bedeutet demnach, eine Storyworld zu expandieren und neue mediale Wege zu gehen, ohne den Kern der Geschichte aus den Augen zu verlieren.

3.3 Die Adaption

Die Adaption fiktionaler Stoffe in ein anderes Medium ist kein neues Phänomen. So spricht André Bazin im Sammelband „Was ist Kino?“ von einer „wechselseitigen Beeinflussung der Künste“.¹⁰⁵ Am Beispiel des Films, der im Vergleich mit anderen Kunstformen wie Literatur, Theater, Musik und Malerei eine junge Kunstform ist, vergleicht Bazin die Entwicklung des Films mit der Erziehung eines Kindes durch seine Eltern. Er stellt heraus, dass sich der Film an der Nachahmung der ihn umgebenden Kunstformen orientiert, so wie ein Kind seine Eltern nachahmt.¹⁰⁶ Die verschiedenen Kunstformen der unterschiedlichen Medien existieren also nicht abgeschottet nebeneinander, sondern beeinflussen sich gegenseitig. „Die Adaption“, so Bazin, sei eine „von der modernen Kritik mehr oder weniger verachtet“, jedoch auch eine „Konstante in der Geschichte der Kunst.“ So adaptierte das Theater beispielsweise von vor einigen hundert Jahren klassische und vorklassische Tragödien.¹⁰⁷ Der Film orientierte sich neben dem Theater und der Literatur auch stark am Zirkus, den Wanderbühnen und den Music Halls.¹⁰⁸ Die Adaption nütze laut Bazin auch dem adaptierten Stoff: „eine erfolgreiche Theaterverfilmung dient dem Theater“ und die filmische Adaption eines Romans helfe der Literatur. So vergrößere eine erfolgreiche Verfilmung des Stoffes „Hamlet“, geschrieben von William Shakespeare, das Publikum der Theaterstücke über Hamlet.¹⁰⁹

¹⁰⁴ Vgl. Ryan, Marie-Laure: S. 94ff.

¹⁰⁵ Vgl. Bazin, André (1975): Was ist Kino. Bausteine zur Theorie des Films, Köln, S. 46

¹⁰⁶ Bazin, 1975: S. 47

¹⁰⁷ Bazin, 1975: S. 47

¹⁰⁸ Bazin, 1975: S. 47

¹⁰⁹ Bazin, 1975: S. 67

4 Wahl des Analysewerkzeugs

Die zu untersuchenden Titel *Red Dead Redemption 2* und *Bandersnatch* sind, wie noch gezeigt werden soll, Medienhybriden, weisen also intermediale Bezüge auf. So ist *Red Dead Redemption 2* ein Videospiel mit filmischen Elementen und *Bandersnatch* ein Film mit Videospielelementen. Im Folgenden wird vom "Film" gesprochen, wenn es um die Analyse der beiden Titel geht. Hierbei ist festzuhalten, dass es in beiden Fällen auch zu analysierende Elemente gibt, die nicht rein filmischer Natur sind, sondern eher zum Medium Videospiel zuzuordnen sind. Die Wahl des Analysewerkzeugs ist also nicht eindeutig herauszuarbeiten. Für die vorliegende Arbeit soll eine modifizierte Version des Grundmodells der Filmanalyse nach Werner Faulstich herangezogen werden. Faulstich selbst stellt heraus, dass sich sein Modell problemlos variieren lasse und es nach Bedarf ausgeweitet und verkürzt werden könne. Man müsse jene Kategorien auswählen, die am ergiebigsten sind.¹¹⁰

Bevor man das Grundmodell anwendet, ist das Genre des zu untersuchenden Titels zu klären. Eigenheiten und Muster des jeweiligen Genres sollen im weiteren Verlauf der Analyse stets berücksichtigt und in einen Kontext gestellt werden. Zum Thema Genres stellt Faulstich heraus, dass es eine "Zirkularität" gäbe, also die Einordnung eines Films in ein Genre bereits Vorkenntnisse zu den verschiedenen Genres benötigt.¹¹¹ Das Grundmodell nach Faulstich selbst besteht aus vier Komponenten:

1. Das WAS, also die Handlungsanalyse.

Hier soll dargelegt werden, was passiert und wie die Handlung verläuft. Es wird emotional, unreflektiert und spontan festgehalten, was auf der Handlungsebene des Films passiert. Es soll gefragt werden, warum bestimmte Handlungsabschnitte für den Analysten funktionieren und andere nicht. Faulstich schlägt hier vor, die gesamte Handlung detailliert in einem Sequenzprotokoll festzuhalten. Allerdings würde diese Vorgehensweise in diesem konkreten Beispiel den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Faulstich selbst schätzt für einen 90-minütigen Spielfilm die Arbeitszeit für die Erstellung eines Sequenzprotokolls auf vier Wochen Arbeitszeit bei acht Stunden täglich und fünf Arbeitstagen in der Woche.¹¹² Alleine die Hauptstory von *Red Dead Redemption 2* beläuft sich auf über rund sechzehn Stunden. Aus diesem Grund werden die Handlungsabschnitte grob dargestellt, wobei auf eine Nachvollziehbarkeit geachtet werden soll. Bei *Red Dead Redemption 2* werden zwei Unterkategorien beleuchtet: erstens die Hauptstory, zweitens, wie sich das freie Spiel in der offenen Spielwelt darstellt als Handlung, die der Spieler selbst schreibt. Hierbei gibt es

¹¹⁰ Vgl. Faulstich, Werner (2008): Grundkurs Filmanalyse, zweite Auflage, Paderborn, S.26.

¹¹¹ Vgl. Faulstich, 2008: S.28

¹¹² Vgl. Faulstich, 2008: S.71

natürlich keine chronologische Abfolge. Es wird grob beschrieben, welche Möglichkeiten der Spieler hat, die Haupthandlung mittels seiner interaktiven Entscheidungen zu beeinflussen und wie er seine persönliche Handlung innerhalb der Spielwelt erzählen kann. Dieser Abschnitt heißt "Funktionsweise der offenen Welt". Im Fall von *Bandersnatch* ist die Abweichung zu einem Sequenzprotokoll zu einem linearen Film, dass die meisten Entscheidungen, die der Spieler treffen muss, die fortan gezeigte Handlung beeinflussen und so jeder Spieler potenziell einen anderen Handlungsablauf erzeugt hat. Hierbei werden die entsprechend möglichen Pfade der Geschichte erläutert und der Einfluss des Spielers auf selbiger dargestellt. Besonderes Augenmerk liegt bei der Handlungsanalyse auf den Interaktivitätsmöglichkeiten durch den Konsumenten und den Einfluss der interaktiven Entscheidungen auf die Handlung. Anschließend werden beide Titel miteinander verglichen.

2. Das WER, also die Figurenanalyse

Hier sollen die handelnden Charaktere und deren Platz und Stellenwert in der erzählten Geschichte sowie deren Beziehung zueinander beleuchtet werden. Es soll herausgearbeitet werden, inwiefern der Protagonist ein Held beziehungsweise ein Antiheld ist, wie sich die Figurenkonstellationen darstellen. Außerdem sollen die wichtigsten Figuren charakterisiert werden. Hierbei unterscheidet Faulstich zwischen *Selbstcharakterisierung*, also wie die Figur sich selbst anderen gegenüber darstellt, *Fremdcharakterisierung*, also wie andere Figuren die Figur sehen und *Erzählercharakterisierung*, also wie verschiedene Bausteine des Erzählens die Figur charakterisieren.¹¹³ Aufgrund der Vielzahl der Charaktere wird sich in den zu analysierenden Titeln auf die wesentlichen Charaktere beschränkt. Besonders soll hier die Moralität Handlungen des Protagonisten beleuchtet werden, insbesondere die Auswirkungen der interaktiven Entscheidungen des Konsumenten auf diese.

3. Das WIE, also die Analyse der Bauformen.

In einem audiovisuellen Medium gibt es auf der visuellen, als auch auf der auditiven Ebene bestimmte Kategorien wie Schnitt, Musik, Einstellungsgrößen. Faulstich nennt diese Kategorien die "Bauformen" des Werkes.¹¹⁴ Für den konkreten Fall dieser Arbeit soll diese Kategorie nur kurz behandelt werden, da die Fragestellung sich eher auf die Erzählformen bezieht.

4. Das WOZU, also die Frage nach den Normen und Werten.

Hier werden die Ergebnisse der letzten Kategorien gebündelt, zusammengefasst und interpretiert. Es sollen die Werte, Normen und der Ideologie analysiert und herausgestellt

¹¹³ Vgl. Faulstich, 2008: S.100

¹¹⁴ Vgl. Faulstich, 2008: S.115

werden.¹¹⁵ Faulstich gibt fünf Beispiele für filmanalytische Vorgehen, die sich bereits bewährt haben (die literatur- und filmhistorische Analyse, die biographische Filminterpretation, die soziologische Filminterpretation, die genrespezifische Filminterpretation und die transkulturelle Filminterpretation), allerdings lässt er auch hier explizit andere Interpretationsmethoden zu. Es solle nur pragmatisch vorgegangen werden.¹¹⁶ Im Zuge dieser Arbeit soll hier konklusiv festgehalten werden, inwiefern sich die Elemente der Interaktivität auf den Verlauf der Geschichte (Komponente 1), die Figurenkonstellationen und die moralische Stellung des Protagonisten in der Geschichte und die Bauformen auswirken. Es soll außerdem besonderes Augenmerk auf die Hinführung verwendeter Symboliken zu einer übergeordneten Message gelegt werden.

¹¹⁵ Vgl. Faulstich, 2008: S.161

¹¹⁶ Vgl. Faulstich, 2008: S.162

5 Red Dead Redemption 2

5.1 Allgemeine Funktionsweise

Im offiziellen Lösungsbuch zu *Red Dead Redemption 2* heißt es zum Spiel: *Red Dead Redemption 2* ist ein nicht lineares Abenteuer in einer weitläufigen Westernwelt.¹¹⁷

Der Spieler greift in das Geschehen auf dem Bildschirm mittels eines Controllers ein. Das Spiel lässt sich nach aktuellem Stand nur auf einer Sony Playstation 4 oder Microsoft XBOX One Konsole spielen.¹¹⁸

Das Spiel ist in sechs Kapitel unterteilt, die die Haupthandlung erzählen. Außerdem folgen nach Abschluss der Haupthandlung zwei Epilogkapitel.¹¹⁹

Der Spieler steuert in den sechs Kapiteln der Haupthandlung den Gesetzlosen Arthur Morgan, der als rechte Hand des Bandenanführers Dutch von der Linde fungiert. In den zwei Epilogkapiteln steuert der Spieler Dutchs Protegé John Marston, der zugleich der Protagonist des Vorgängerspiels *Red Dead Redemption* aus dem Jahr 2010 ist, dessen Handlung nach den Ereignissen aus dem zweiten Teil spielt. Der Spieler agiert in einer offenen, frei erkundbaren Spielwelt, einer so genannten "Open World".¹²⁰ Hier manifestiert sich die zuvor proklamierte Nichtlinearität des Spiels. Es gibt keinen grundsätzlich richtigen oder falschen Weg, durch das Spiel zu kommen. Der Spieler kann sich entweder auf die Haupthandlung konzentrieren oder die Spielwelt erkunden und dort zahlreiche Nebenmissionen oder Aktivitäten abschließen, auf die später genauer eingegangen wird.¹²¹

Die Haupthandlung des Spiels kann der Spieler fortführen, wenn er mit Arthur in eine runde Markierung tritt, die die Initialen des Charakters enthält, der ein Protagonist des Handlungsabschnitts ist. Auf diese Weise wird eine so genannte Mission gestartet, die mit einer filmisch inszenierten Zwischensequenz eingeleitet wird. Während dieser Zwischensequenz kann der Spieler nicht direkt ins Geschehen eingreifen. Erst, wenn es wieder zum Spielgeschehen kommt, kann der Spieler Arthur Morgan wieder steuern. Es

¹¹⁷ Vgl. Beatty, Louise, Pargney, Vincent (2018): Rockstar Games presents Red Dead Redemption II. Das offizielle Lösungsbuch, S. 11.

¹¹⁸ Vgl. Rockstargames (Hrsg.) (o.A.): Red Dead Redemption 2.
https://www.rockstarwarehouse.com/store?Action=pd&Locale=de_DE&SiteID=tk2rstar&productID=5078231300&themeID=38225800&utm_campaign=rdr2preorder&utm_content=rdr2preorder&utm_medium=referral&utm_source=rockstargames.com (13.07.2019).

¹¹⁹ In diesem Kapitel liegt folgendes Medium als Referenz zugrunde: Red Dead Redemption 2 (USA, 2018, Sam Houser, Dan Houser, Blu-Ray)

¹²⁰ Vgl. Urban Dictionary (Hrsg.): Ergebnisse für „Open World“.
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Open%20World> (11.07.2019).

¹²¹ Vgl. Beatty, Louise, Pargney, Vincent, 2018: S. 11

gibt ein bestimmtes Ziel beziehungsweise eine Aufgabe, die erfüllt werden muss. Der Spieler muss diese Aufgabe erfüllen, indem er die Spielmechaniken zu seinem Vorteil nutzt und mit der Spielwelt in entsprechender Weise interagiert. Hat der Spieler die gestellte Aufgabe erledigt, wird die Mission abgeschlossen, in den meisten Fällen mit einer weiteren Zwischensequenz. Scheitert der Spieler, beispielsweise, indem Arthur Morgan stirbt, bekommt er die Wahlmöglichkeit, die Mission komplett neu zu beginnen oder an einer bestimmten Stelle fortzuführen. Zum Abschluss der Mission wird die Leistung des Spielers nach verschiedenen Kriterien bewertet, sodass er entweder eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille erhält.

Mit jeder Hauptmission wird die Haupthandlung ein Stück weitergetrieben und neue Missionen freigeschaltet. Hat man eine bestimmte Zahl an Hauptmissionen erledigt, ist ein Kapitel abgeschlossen und die Haupthandlung verlagert sich an einen anderen Ort in der Spielwelt.

Die Spielfigur Arthur Morgan hat bestimmte Attribute, die sich durch äußere Umstände innerhalb der Spielwelt verändern. Es gibt drei Hauptattribute: Gesundheit, Ausdauer und Dead Eye. Die Attribute werden dem Spieler durch eine Anzeige auf dem Spielbildschirm grafisch dargestellt. Sinkt die Gesundheit auf null, stirbt Arthur Morgan. Sinkt die Ausdauer auf null, kann Arthur Morgan nicht mehr rennen, schwimmen oder springen. Das Dead Eye ist eine Art Reflexanzeige, die es dem Spieler beziehungsweise Arthur Morgan erlaubt, die Zeit kurzfristig zu verlangsamen und so Schüsse zu vereinfachen.

Die Attribute können sich bei negativen Einflüssen wie Verletzungen durch Schüsse oder Stürze, Krankheiten, Außentemperatur der Welt oder Vergiftung entleeren bzw. durch bestimmte Aktionen, wie etwa der Aufnahme bestimmter Nahrung wieder aufgefüllt werden.¹²²

Der amerikanische Computerspielherausgeber "Rockstar Games" wurde 1998 gegründet und schreibt sich selbst auf die Fahne, die "innovativsten" und "progressivsten interaktiven" Entertainmentprodukte erschaffen zu wollen.¹²³

5.2 Das Genre

Die Geschichte von *Red Dead Redemption 2* beginnt 1899 und spielt in einer fiktiven Version der USA. Die Orte sind geografisch, meteorologisch und architektonisch den wirklichen Vorbildern nachempfunden. Die Karte erstreckt sich von den verschneiten Gegenden der im Nordosten bis zur glühenden Hitze der Wüste im Süden, sowie von

¹²² Vgl. Beatty, Louise, Pargney, Vincent, 2018: S. 166

¹²³ Vgl. Rockstar Games (Hrsg.) (o.A.): Corporate Information. <https://www.rockstargames.com/corpinfo> (17.06.2019).

den grünen Wiesen im Westen zu den sumpfigen Gebieten im Osten. Die Karte stellt also eine Miniaturversion der USA dar, mit den unterschiedlichen Klimazonen und regionalen Besonderheiten. Die räumliche und zeitliche Eingrenzung sind klare Indizien für die Einordnung in das Genre Western: räumlich ist er auf den Westen des nordamerikanischen Kontinentes angesiedelt und zeitlich auf die Zeitspanne von 1860 bis 1900. Diese Angaben treffen auf den Handlungsort und den Handlungszeitraum des Spiels zu. Außerdem trifft man bestimmte Personentypen beziehungsweise Berufsgruppen im Western an: Rancher, Cowboys, Sheriffs, Marshals, Eisenbahnmitarbeiter, Indianer, Revolverhelden und mehr. Auch wilde Tiere wie Grizzlys finden sich wieder.¹²⁴ Auch diese finden sich an verschiedenen Stellen des Spiels. Der Westernheld besitzt einen Revolver und ein Pferd und reitet durch weitläufige Landschaften, die von Flüssen und Bergen geprägt sind. Er wird auf Ranches oder Farmen zum Eingreifen gezwungen, wenn dort Konflikte entstehen.¹²⁵

Es ist also festzuhalten, dass es sich bei *Red Dead Redemption 2* um ein Videospiel des Genres Western handelt.

5.3 Handlungsanalyse

Kapitel 1: Colter

Es ist das Jahr 1899. Die Zeit des Wilden Westens neigt sich dem Ende zu, langsam hält die Zivilisation und mit ihr Recht und Gesetz Einzug. Eine kriminelle Bande, die sich „Van-der-Linde-Gang“ nennt, benannt nach ihrem Anführer Dutch Van der Linde, befindet sich nach einem missglückten Raubüberfall auf der Flucht vor dem Gesetz in Form der Pinkertons, einer Detektei, die alles daran setzt, die Bande in die Knie zu zwingen.

Die Van-der-Linde-Gang flieht von Blackwater über die eisigen Grizzly Mountains, einem schneebedeckten Gebirge, wird die Bande von einem Schneesturm überrascht. Sie brauchen einen Unterschlupf und Nahrung. Diese Aufgabe wird Dutchs Protegé, Arthur Morgan anvertraut, der gleichzeitig Hauptcharakter und steuerbare Spielfigur ist. Auf dem Weg treffen sie auf Micah Bell, der sich der Bande anschließt. Eine verlassene Hütte wird zum provisorischen Unterschlupf, zunächst wird sie aber von den verfeindeten O'Driscolls befreit, die sie besetzen. In der Hütte trifft Sadie Adler auf die Gang, die die einzige Überlebende ihrer Familie ist. Die anderen Familienmitglieder wurden durch die O'Driscolls hingerichtet. Der Anführer und Gründer der O'Driscolls, Colm O'Driscoll ist Dutchs Erzrivale. Von einem Überlebenden erfährt die Gang, dass die O'Driscolls einen Überfall auf einen

¹²⁴ Vgl. Faulstich, 2008: S.30

¹²⁵ Vgl. Kiefer, Bernd, Grob, Norbert (2003): Einleitung. In: Kiefer, Bernd, Grob, Norbert (Hrsg.): Filmgenres Western, Stuttgart, S. 12.

Eisenbahnzug planen, der dem ebenso mächtigen wie gefährlichen Liviticus Cornwall gehört. Dutch beschließt, sich die Pläne zu eigen zu machen und befiehlt einen Überfall auf ein weiteres Lager der O'Driscolls, wo die Bande Dynamit und die Pläne stiehlt und viele O'Driscolls tötet. Der Zugüberfall verläuft trotz des unglücklichen Umstands, dass eine Ladung Dynamit nicht zündet, erfolgreich. Mit Liviticus Cornwall hat die Bande nun allerdings einen mächtigen und gefährlichen Feind.

Kapitel 2: Horseshoe Overlook

Die Bande ist weiter unterwegs nach Süden. Die Wetterbedingungen werden milder und der Schnee weicht langsam grünen Wiesen. In der Nähe der Stadt Valentine lässt die Bande sich nieder. Die Nähe wird nach potenziell lohnenden Zielen ausgekundschaftet, unter anderem fällt die in Valentine ansässige Bank ins Auge. Es entstehen erste Spannungen zwischen Arthur Morgan und Micah Bell. Zwei Pinkertonagenten, Milton und Ross, tauchen in der Nähe des Lagers auf und bedrohen Arthur im Zusammensein mit John Marstons kleinen Sohn Jack. Arthur solle den Bandenanführer Dutch ausliefern. Arthur erzählt Dutch alles, dieser rät dazu, nichts zu tun. Bald darauf erscheint Cornwall, der einige Bandenmitglieder als Geiseln genommen hat, in Valentine und spricht eine weitere Drohung aus. Arthur kann die Geiseln befreien und die Bande schießt sich einen Weg aus Valentine. Die mächtigen Feinde der Bande wissen aber von deren Aufenthaltsort, weshalb sie weiter in Richtung Osten fliehen muss.

Kapitel 3: Clemens Point

Der Weg führt die Bande nach Rhodes, einer Kleinstadt, die durch die einflussreichen und reichen Familien "Braithwaite" und "Gray" regiert wird. Die Grays besitzen weitläufige und lukrative Plantagen in der Nähe von Rhodes und besitzen außerdem die Hälfte der Geschäfte der Stadt, außerdem ist der Sherriff der Stadt Mitglied der Familie. Die Braithwaites haben ihren Reichtum mit Sklavenhandel gemacht. Die beiden Familien haben seit langer Zeit einen Konflikt, der so weit in die Vergangenheit reicht, dass keiner mehr genau weiß, worum es im Kern eigentlich geht. Dutch wittert seine Chance, Profit aus der Fehde zu schlagen. Zu diesem Zweck teilt er die Bande auf, um beide Lager parallel auszuspionieren. Die Bandenmitglieder sollen jeweils vorgeben, dass sie auf deren Seite stünden. Die Bande vollführt diverse Aufgaben, um der einen Familie zu schaden und so das Vertrauen der anderen Familie zu gewinnen. Es gibt die Legende über einen größeren Goldschatz, der irgendwo in der Stadt versteckt sein soll und Dutch erhofft sich, Informationen darüber zu bekommen. Sadie Adler hat die Phase des Trauerns überwunden und ist gefüllt mit Hass und Rachegefühlen. Sie ist es satt, kleinere Aufgaben für das Camp zu übernehmen und möchte mit größeren, gefährlicheren Aufgaben betreut werden.

Einige Zeit später kommt die Kunde, dass die O'Driscolls Frieden schließen wollten. Dutch, Arthur und John reiten zu dem angekündigten Treffpunkt, um über diesen Frieden zu

verhandeln. Allerdings geraten sie in einen Hinterhalt und Arthur wird gefangen genommen. Arthur kann der Gefangenschaft entfliehen und kehrt zu der Bande zurück.

Dutch muss sich eingestehen, dass er sich bei der Sache mit den Grays und den Braithewaites überschätzt hat. Der Verdacht besteht, dass die Familien die Bande nur für die eigenen Zwecke benutzt hat und nicht andersrum. Es wird ein Treffen zwischen der Gang und den Grays in der Stadt verlangt. In einer blutigen Schießerei, die Opfer auf beiden Seiten fordert, besiegt die Van-der-Linde-Gang die Grays und löscht sie komplett aus. Diese Schießerei stößt auf Unmut innerhalb der Bande, außerdem wurde John Marstons junger Sohn, Jack Marston von der Braithewaite Familie aus Unmut über die Machenschaften der Bande entführt. Aus Wut und Verzweiflung rotten sich alle kampfbereiten Mitglieder der Van-der-Linde-Gang zusammen, stürmen das Anwesen der Braithewaites und rotten die stolze und mächtige Familie vollständig aus. Allerdings ist der Junge nicht im Anwesen, von der Mutter der Familie erfahren sie, dass er zu einem gewissen Angelo Bronte nach Saint Denis gebracht wurde. Angelo Bronte ist ein mächtiger Mafiosi, der die ganze Stadt unter seiner Kontrolle hat. Auch das Gold bleibt ein Mysterium. Die Bande beschließt, nach Saint Denis weiterzuziehen, um Jack zu retten. Kurz bevor das Camp aufbrechen kann, besuchen die Pinkertons das Lager. Sie stellen die Bedingung, dass alle Gangmitglieder freikämen, wenn Dutch sich freiwillig stellen würde. Diesen Deal lehnt Dutch aber ab.

Kapitel 4: Shady Belle

Die Bande hat mit Shady Belle ein neues Zuhause gefunden. Shady Belle ist ein verlassenes Anwesen unweit der großen und bereits modernisierten Stadt Saint Denis. Dutch schmiedet Pläne, die Bande über das Meer in ferne Länder zu bringen, wo sie einen Neuanfang starten können. Zunächst jedoch müssen der kleine Jack befreit und das notwendige Geld beschafft werden.

Sie spüren Angelo Bronte auf und suchen das Gespräch mit ihm. Bronte schlägt Dutch und Arthur vor, ihnen Jack zurückzugeben, wenn diese im Gegenzug einen Auftrag erledigen. Nachdem der Auftrag ausgeführt wurde, hält Bronte sein Versprechen und Jack wird der Bande übergeben. Kurzzeitig herrscht eine gute Stimmung.

Angelo Bronte ist beeindruckt von den Fähigkeiten der Bande und wittert seine Chance, sie für seine Zwecke zu missbrauchen. Einige Mitglieder werden zu einem Fest des Bürgermeisters eingeladen, eine Ehre, die sonst nur den angesehensten Bürgern der Stadt zuteilwird. Auf der Gala erfahren Dutch und seine Gefolgsleute wertvolle Informationen über potenziell lohnende Ziele für Überfälle, unter anderem die Bank von Saint Denis und einen Raddampfer.

Wieder zurück im Camp wird die Bande von Mitgliedern der O'Driscolls attackiert. Zunächst werden sie ins Anwesen zurückgedrängt, nach einem blutigen Kampf können sie die

O'Driscolls aber abwehren. Der Aufenthaltsort der Van-der-Linge-Bande ist also wieder entlarvt. Dutch beschließt, dass die Bande sich mit den Plänen, nach Übersee zu verschwinden, beeilen müsse, da sich die Schlinge immer weiter um den Hals legt. Für die Überfahrt wird allerdings noch eine ganze Menge Geld benötigt. Zu diesem Zweck beschließen sie, den Raddampfer auszurauben, auf dem wohlhabende reisende Poker spielen. Allerdings entpuppt sich auch dieser Überfall als Falle von Angelo Bronte, denn als die Bande vom Boot auf das Festland flieht, wartet schon die gesamte Polizeigewalt von Saint Denis. Die Bande kann sich befreien und startet eine brutale Racheaktion auf Angelo Bronte, angezettelt von Dutch. Das Anwesen von Bronte wird blutig eingenommen und der einstige inoffizielle König von Saint Denis von Dutch den Alligatoren zu Fraß vorgeworfen. Es bleibt der Bande nur noch die Bank von Saint Denis, um endlich an das benötigte Geld zu kommen, um ein neues Leben zu beginnen. Angeführt wird die Aktion von Hosea Mathews, dem ältesten Mitglied der Bande und Dutchs ältester Freund. Aufgrund der wiederholten Fehlentscheidungen von Dutch, die Todesopfer auf allen Seiten gefordert hat, wird seine Autorität zunehmend angezweifelt und führt zu Spannungen innerhalb der Bande.

Der Banküberfall gerät außer Kontrolle, als die Bande von Pinkertonagenten umzingelt und Hosea als Geisel genommen wird. Vor den Augen von Dutch wird sein ältester Freund Hosea von Agent Milton erschossen. Außerdem wird John Marston gefangen genommen. Die übrig gebliebenen Mitglieder der Bande können über die Dächer fliehen, wo ein weiteres Mitglied, Lenny, getötet wird. Die Mitglieder schaffen es, sich unbemerkt in einem verlassenen Gebäude zu verschanzen. Dort warten sie bis zur Nacht und schleichen sich in ein Schiff, das nach Kuba ablegt. Das Schiff gerät mitten auf dem Meer in einen heftigen Sturm, sodass es kentert. Die Bandenmitglieder werden auf der Insel Guarma angespült, wo sie sich in Ketten wiederfinden.

Kapitel 5: Guarma

Die Bande wird auf der tropischen Insel Guarma von den Mitarbeitern einer Zuckerplantage, die Liviticus Cornwall gehört, gefangen genommen. Nach einem Angriff der ortsansässigen Rebellen, die sich gegen die Slavenhaltung wehren, kommt der Großteil der Bande frei, bis auf Javier, der verwundet zurückgelassen werden muss. Arthur und Dutch finden einen Weg in die Festung, wo Javier gefangen gehalten wird. Mit vereinten Kräften starten sie einen Überraschungsangriff, wobei sie es letzten Endes schaffen, Javier zu befreien und im letzten Moment mit einem Schiff zu entkommen. Sie steuern wieder in Richtung USA, um John Marston aus dem Gefängnis zu befreien.

Kapitel 6: Beaver Hollow

Die von Guarma geflüchteten Mitglieder spüren den Rest der Bande auf. Einmal mehr verspricht Dutch, dass sie bald ein neues Leben starten könnten. Der Frieden der

Wiedervereinigung währt nicht lange, denn Pinkertons greifen an. Arthur und Sadie können den Angriff abwehren. Dutch merkt, dass ihm die Zeit wegläuft. Zunächst einmal müssen sie erneut den Standort des Lagers wechseln. Sie schlagen es in Beaver Hollow an einem großen See auf. Als Dutchs Frau betrunken in der Stadt aufgegriffen wird, verkündet sie der Bande, dass sie sie beim Raubüberfall an die Pinkertons verraten hat. Als Grund gibt sie an, dass sie sich von Dutch verraten gefühlt hatte, da er niemals Gefühle ihr gegenüber gezeigt hatte. Die älteste Dame der Bande, Miss Grimshaw, tötet Dutchs Ehefrau mit einer Schrotflinte wegen des Verrats, denn so lauten die Gesetze der Bande. Dutch wird zunehmend misstrauischer, wem er trauen kann und wem nicht. Sein engster Freund und seine Ehefrau wurden ermordet, sein Zögling John Marston ist im Gefängnis. Die Spannungen zu seinem zweiten Zögling Arthur Morgan wachsen.

Nach einem Ritt nach Saint Denis fällt Arthur ohne Fremdeinwirkung von seinem Pferd. Er scheint an einer Krankheit zu leiden. Er wird zu einem Arzt gebracht, der ihm Tuberkulose diagnostiziert, eine Krankheit, die zur damaligen Zeit tödlich verlief. Der Arzt gibt ihm noch einige Wochen zu leben. Arthur hatte sich bei einem Geldeintreiberjob zu Beginn der Handlung von dem todkranken Thomas Downes angesteckt.

Zusammen mit Sadie Adler holt er in einer Lebensgefährlichen Aktion seinen Freund John Marston aus dem Staatsgefängnis. Zurück im Camp ist Dutch extrem verärgert darüber, dass Arthur John auf eigene Faust befreit hat, ohne ihn zu fragen.

Arthur beginnt sein Leben und seine Handlungen zu hinterfragen. Er ist geplagt von Gewissensbissen, was beispielsweise darin resultiert, dass er der Downes-Familie Geld zur Entschädigung gibt.

Dutch stellt Liviticus Cornwall zur Rede, zum Missfallen von Arthur. Die Konfrontation endet, wie Arthur vorausgesehen hat, in einer blutigen Schießerei, von der sie nur knapp mit dem Leben davon kommen, aber Liviticus Cornwall, einer der gefährlichsten Feinde der Vander-Linde-Bande, ist tot. Allerdings haben sie sich nun noch einen mächtigeren Feind geschaffen, die Army. Um etwas Luft zum Atmen zu bekommen, zerstören sie die riesige Brücke, die eine der Hauptverkehrsrouen der Army ist.

Arthur handelt zunehmend auf eigene Faust und nicht mehr unter dem Befehl seiner einstigen Vaterfigur Dutch. Arthur und Charles lernen den Chief des Waipiti-Stammes kennen, einen der letzten Stämme der Ureinwohner Nordamerikas. Der Name des Chiefs ist Rains Fall. Auch der Waipiti-Stamm hat die Army als Feind, denn sie möchte das Cornwall-Empire auf das Land ausbreiten, auf dem der Stamm haust um dort nach Öl bohren zu können. Rains Fall wehrt sich dagegen und braucht Arthurs Hilfe. Zusammen mit der Bande und Rains Falls Sohn, Eagle Flies, stürmen sie in die Schlacht mit der Army. Arthur gerät in eine lebensgefährliche Situation, in der er beinahe von einem Soldaten der Army getötet wird. Dutch sieht das, aber anstatt zu helfen, wendet er seinem ehemaligen

Ersatzsohn den Rücken zu. Eagle Flies rettet Arthur, muss seine Rettungsaktion allerdings mit seinem Leben bezahlen.

Die Bande, die einst Seite an Seite stand, ist nun zersplittert. Vier Mitglieder sind geflüchtet, Arthur und Dutch verfeindet. Dutch findet zunehmend Rat bei Micah, der ebenfalls eine Abneigung gegen Arthur hat und Dutch manipuliert.

Dutch will den letzten großen Coup durchziehen. Arthur willigt ein unter der Bedingung, dass Dutch danach die Frauen der Bande und die Familie Marston aus den Diensten der Bande entlässt.

Sie rauben einen Zug aus, der lohnende Beute enthält. John Marston wird angeschossen und seine Frau Abigail Marston von der Pinkertons gefangen genommen. Mica, der mittlerweile Dutchs persönlicher Berater ist, rät ihm, die Frau nicht befreien zu wollen. Dutch willigt ein, Arthur tobt über diese Entscheidung.

Zusammen mit Sadie macht sich Arthur auf, um Abigail zu befreien. Dort kommt es zum Showdown mit Allan Pinkerton. Pinkerton enthüllt Arthur, dass es nicht Dutchs Frau Molly war, die den Pinkertons Informationen gesteckt hatte, sondern Dutchs Berater Micah. Daraufhin schleicht Abigail sich von hinten an und erschießt Pinkerton.

Zurück im Camp stellt Arthur Micah zur Rede. Es entwickelt sich zu einem Standoff, wo jeder eine Pistole auf den anderen hält. Pinkertons greifen aber an und Arthur und der verwundete John Marston fliehen durch die Höhlen. Auf einem Felsvorsprung kommt es zu einem letzten Gefecht zwischen Arthur, Micah und Dutch. Arthur verliert den Kampf und ist lebensgefährlich verletzt. Arthur Morgan stirbt noch am selben Tag. Wie, entscheidet der Stand der Ehre.

Epilog Teil 1

Der Prolog startet acht Jahre nach Arthur Morgans Tod. Der neue Protagonist ist nun, wie im Vorgängerspiel *Red Dead Redemption*, welches nach den Ereignissen von *Red Dead Redemption 2* spielt, John Marston. John ist immer noch ein gesuchter Verbrecher, allerdings will er seine kriminelle Vergangenheit hinter sich lassen und ein ehrliches Leben mit seiner kleinen Familie führen. In der Nähe von Strawberry fängt er unter falschem Namen als Farmarbeiter an einer Ranch an, um sich ehrliches Geld zu verdienen. Um die Ranch zu verteidigen, muss John allerdings zur Waffe greifen, was seine Frau Abigail wütend macht. Abigail hat Pläne, eine kleine eigene Ranch zu kaufen, was John abweist, weil sie das Geld dafür nicht hätten. Abigail nimmt den gemeinsamen Sohn und verlässt John. Dieser arbeitet fortan noch härter an der Ranch und kann schließlich nach langer harter Arbeit einen Kredit bei der örtlichen Bank aufnehmen, um eine runtergekommene Ranch zu kaufen. Durch einen Zufall trifft er ein altes Bandenmitglied wieder, das jeder nur

“Uncle” nennt. Gemeinsam arbeiten sie hart, um die runtergekommene Ranch neu aufzubauen.

Epilog Teil 2

Ebenfalls trifft er Sadie Adler wieder, die eine Karriere als Kopfgeldjägerin eingeschlagen hat und Charles, der sich als Amateurboxer in Saint Denis ein wenig Geld verdient. Zusammen mit Sadie führt John Kopfgeldjägeraufträge aus, um die Raten für den Kredit bezahlen zu können. Parallel bauen Uncle, Charles und John die Ranch von grundauf neu auf. Die Ranch ist fertig und Abigail kehrt mit dem kleinen Jack zurück zu John. Die Familie ist wieder vereint. Auf einem See macht John Abigail einen Heiratsantrag und Abigail willigt ein.

Wenig später kommt Sadie Adler zur Familie Marston mit weniger erfreulichen Nachrichten: Micah Bell ist vor kurzem gesichtet worden. Um vollständig mit der Vergangenheit abschließen zu können, muss John Micah töten, ganz zum Unmut von Abigail. Aber John sieht keine andere Möglichkeit. John, Charles und Sadie spüren Micah in seinem Versteck im eisigen Gebirge auf. Nach einer blutigen Schießerei scheint Micah überwältigt, doch völlig überraschend kommt Dutch dazu. Nach einem Standoff erschießt Dutch überraschend seinen Partner Micah und verschwindet.

Interaktivität und seine Auswirkungen im Spielgeschehen

Um zu verstehen, welche Auswirkungen die interaktiven Entscheidungsmöglichkeiten innerhalb des Spiels auf den weiteren Verlauf der Handlung und das weitere Spielerlebnis hat, muss zunächst das Attribut der Ehre in *Red Dead Redemption 2* erklärt werden. Ehre ist eine Art Währung, die man je nach Entscheidung in bestimmten Situationen dazugewinnen oder verlieren kann. Der niedrigste mögliche Wert der Ehre liegt bei minus 320, der höchstmögliche bei plus 320. Alle 40 Ehrenpunkte verändert sich die Stufe entweder um eine Stufe nach oben oder nach unten, also hat der Charakter bei null Ehrenpunkten Stufe 0, bei 40 Ehrenpunkten Stufe 1 und bei 320 Ehrenpunkten Stufe 8.¹²⁶

Stufe	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
Punkte	-320	-280	-240	-200	-160	-120	-80	-40

Tabelle 1: Ehrenstufen Teil 1 in "Red Dead Redemption 2" (eigene Darstellung)

¹²⁶ Vgl. Beatty, Louise, Pargney, Vincent, 2018: S. 169.

Stufe	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Punkte	0	40	80	120	160	200	240	280	320

Tabelle 2: Ehrenstufen Teil 2 in "Red Dead Redemption 2" (eigene Darstellung)

Ehre erhält der Spieler, wenn man ethische Entscheidungen im Spiel trifft. In der Haupthandlung des Spiels, also während der Hauptmissionen, hat der Spieler insgesamt 33 Mal die Möglichkeit, entweder eine optionale Entscheidung zu treffen oder zwischen mehreren Möglichkeiten zu wählen. Diese Möglichkeit der Entscheidungen sollen anhand eines konkreten Beispiels erläutert werden.

In der Mission "Feine Gesellschaft nach Valentine-Art" am Anfang des zweiten Kapitels der Hauptstory haben Arthur und einige Mitglieder der Bande die Aufgabe, sich etwas in der Stadt Valentine nach lohnenden Zielen für Raubüberfälle umzuhören, die nicht weit vom derzeitigen Camp liegt. Allerdings erkennt ein Mann Arthur Morgan und behauptet, er habe ihn bei Überfall in Blackwater schon einmal gesehen.



Abbildung 3: Arthur hat die Wahl, dem Zeugen zu helfen, oder ihn sterben zu lassen. Rechts unten sieht der Spieler die drei Auswahlmöglichkeiten.

Arthur verfolgt den flüchtenden Zeugen. Bei der Verfolgungsjagd stürzt das Pferd des Zeugen über eine Klippe und der Zeuge selbst kann sich nur knapp an einem Felsvorsprung festhalten. Nun nähert sich Arthur, und der Spieler hat die Möglichkeit, den Zeugen zu befragen. Danach kann der Spieler zwischen drei Optionen wählen: Den Zeugen hochzuziehen und somit zu retten, den Zeugen zu töten, indem man ihm auf die Hand tritt und er die Klippe runterstürzt und nichts zu tun. In diesem Fall verlassen den Zeugen nach kurzer Zeit die Kräfte und er stürzt ebenfalls die Klippe herunter und stirbt.

Wählt der Spieler die erste Version, lässt den Zeugen also am Leben, wird die Zwischensequenz einen dankbaren Zeugen zeigen, der Arthur als Zeichen seiner Dankbarkeit einen wertvollen Stift schenkt. Das Hochziehen des Zeugen gibt +10 Ehrenpunkte. Aber selbst danach hat der Spieler aufgrund der Freiheiten des Spiels noch theoretisch die Möglichkeit, den Zeugen zu töten. Tötet der Spieler den Zeugen nach dem Hochziehen, verändert sich der Ehrenwert um -10, bleibt also in der Bilanz bei +0. Verschont der Spieler den Zeugen nach dem Hochziehen, erhält er weitere 10 Punkte auf das Ehrenkonto gutgeschrieben. Handelt der Spieler nicht, sodass der Zeuge von alleine von der Klippe stürzt, verändert sich der Ehrenwert um -5.

Diese oder Ähnliche Entscheidungsmuster gibt es in jedem Kapitel der Haupthandlung. Aber auch außerhalb der Hauptgeschichte, wenn der Spieler sich frei in der Spielwelt bewegt, gibt es Entscheidungen, die sich auf das Ehrenkonto auswirken. Diese Entscheidungsmöglichkeiten werden in zwei Kategorien eingeteilt: 1. optionale Maßnahmen und 2. Zufallsbegegnungen.



Abbildung 4: Zur Belohnung, dass Arthur ihn gerettet hat, bekommt er einen wertvollen Stift geschenkt.



Abbildung 5: Arthur hat die Möglichkeit, dem Jäger zu helfen, oder ihn zu ignorieren.

Zu 1: Diese Option betrifft die Art und Weise, wie der Spieler Arthur Morgan steuert. Es gibt insgesamt 18 Maßnahmen. Beispielsweise kann man als Arthur in der Stadt herumlaufende Ratten töten, was einen Ehrenanstieg von +5 Ehrenpunkten bedeutet. Tötet man hingegen auf einer Ranch domestizierte Tiere, wie Kühe oder Schweine, bekommt der Spieler 5 Punkte abgezogen. Schießt man auf Grabsteine, erhält man 10 Ehrenpunkte Abzug. Bezahlt man freiwillig sein Kopfgeld bei einer Postmeisterei, gibt es 5 Ehrenpunkte zugeschrieben. Generell kann man so gut wie jeden herumlaufenden Menschen töten, verängstigen oder verletzen und auch jedes Tier. Außerdem lassen sich jederzeit Personen, Züge, Pferdekutschen und Geschäfte ausrauben. Jede dieser Taten wird mit einem Ehrenverlust bestraft, außerdem wird man von den Gesetzeshütern gesucht und verfolgt.

Zu 2: Die Zufallsbegegnungen sind Ereignisse, die den Spieler begegnen können, wenn er sich frei durch die Spielwelt bewegt. Diese Ereignisse sind nicht verknüpft mit der Haupthandlung. Es gibt insgesamt 110 unterschiedliche Zufallsereignisse. Für einige Zufallsereignisse gibt es Variationen.¹²⁷ Für die Erläuterung wird exemplarisch ein Zufallsereignis beleuchtet.

Arthur ist unterwegs in den grünen Wäldern New Hanovers. Plötzlich sind Rufe aus der Ferne zu hören. Der Spieler nähert sich den Rufen und erkennt, dass sie von einem Jäger stammen, der in eine Bärenfalle gelaufen und lebensgefährlich verletzt ist. Man kann nun die ganze Sache ignorieren, den Mann sterben lassen und optional noch seine Tasche ausrauben, oder man kann ihn aus der Falle befreien. In diesem Fall gibt es +10 Ehrenpunkte. Man hat nun noch die Möglichkeit, dem Jäger eine Flasche Whiskey gegen seine Schmerzen geben, dies gibt +5 weitere Ehrenpunkte. -20 Ehrenpunkte gibt es, wenn man dem Mann zusieht, wie er verblutet, also wenn man tatenlos zusieht. -5 Ehre bekommt man, wenn man einfach weggeht, ohne dem Jäger zu helfen. -2 Ehre gibt es, wenn man den Jäger beklaut, wenn er noch wehrlos in der Falle sitzt und -20 Ehre, wenn man ihn zuerst rettet und dann ermordet.

Nicht immer ist die Entscheidung, was in der Situation richtig ist und was falsch, eindeutig zu treffen. In einigen Zufallsbegegnungen gibt beispielsweise eine harmlos aussehende Frau vor, in Not zu sein, doch wenn man helfen möchte, entpuppt sich die Situation als Hinterhalt und man wird ausgeraubt.

Die Fragestellung der vorliegenden Arbeit beinhaltet, inwiefern sich die interaktiven Entscheidungen auf die Erzählstrukturen des jeweiligen Titels auswirken. Der Grad der Interaktivität in *Red Dead Redemption 2* beschränkt sich vor allem auf das Ehresystem, da jede interaktive Entscheidung auf diese Auswirkungen hat. Nun ist zu klären, wie sich

¹²⁷ Vgl. Beatty, Louise, Pargney, Vincent, 2018: S. 224ff.

diese Auswirkungen im Spielerlebnis bzw. der Darstellung des Hauptcharakters Arthur Morgan in dem Spiel darstellen.

Zunächst einmal haben verschiedene Ehrenstufen unterschiedliche Vorteile, die das Spiel vereinfachen. Diese Vorteile sind in folgender Tabelle zusammengefasst:

Stufe	Auswirkung
7	In allen Geschäften erhält der Spieler 50% Rabatt.
6	Es stehen in Bekleidungsgeschäften 8 einzigartige Outfits zur Verfügung.
5	In allen Geschäften erhält der Spieler 25% Rabatt. (Stufe 4 ist nicht relevant)
3	Es stehen in Bekleidungsgeschäften 8 weitere einzigartige Outfits zur Verfügung.
2	In allen Geschäften erhält der Spieler 10% Rabatt.
1	Beim Plündern von Leichen bekommt man öfter starke Tonika, Heilmittel, Schmuck und Nahrung.
0	Beim Plündern von Leichen bekommt man öfter leichte Tonika, billigen Schmuck und angebrochene Nahrung.
-1	Beim Plündern von Leichen bekommt man öfter Dead-Eye-Tonika, Wurfaffen, Alkohol und Tabak.

Tabelle 3: Auswirkungen der Ehrenstufen auf das Spielerlebnis. (Eigene Darstellung)

Außerdem ändert sich die Art und Weise, wie Menschen innerhalb der Spielwelt auf Arthur reagieren. Außerdem ändern sich je nach Ehrestand auch einige Szenen und Dialoge sowie die Darstellung des Endes. Exemplarisch sollen eine Szene gezeigt werden, die sich je nach Ehrestand ändert, sowie die Darstellung des Todes Arthurs.

In der Mission "The Fine Art of Conversation" aus Kapitel 6 beispielsweise hat der todkranke Arthur Morgan nach einer weiteren Schießerei eine Konversation mit einem oder einer Geistlichen an einem Bahnhof. Je nach Ehrestand gibt es drei mögliche, unterschiedliche Konversationen. Ebenfalls spricht man, wenn man sich in Kapitel 4 dazu entscheidet, Brother Dorkins zu helfen, mit Sister Calderón anstatt mit Reverend Swanson. Arthur trifft Reverend Swanson am Bahnhof. Dieser erklärt ihm, dass er das Land verlassen wolle, um sein Leben zu schützen.

Bei niedriger Ehre:

Arthur gesteht dem Reverend, dass er ein schlechter Mann gewesen sei, der schlechte Taten begangen habe. Der Reverend sagt, dass er sich sicher sein, dass Arthur sein Schicksal wie ein Mann nehmen werde. Arthur sagt, er sei nichts weiter als ein Mörder. Der Reverend sagt, dass sich daran nichts ändern werde und dass er weiterkämpfen solle.

Bei hoher Ehre:

Arthur trifft Reverend Swanson am Bahnhof. Reverend Swanson, sagt Arthur, dass er kein schlechter Mann sei und dass er einen guten Weg gehen werde. Er sagt ihm, er solle die retten, die er retten könne und dass er zu einem guten Mann geworden wäre.

Bei hoher Ehre mit Sister Calderón:

Arthur trifft Sister Calderón am Bahnhof. Arthur bekommt einen Hustenanfall und gesteht Sister Calderón, dass er todkrank sei und wie er sich angesteckt hatte: indem er einen Mann, der krank war, zusammengeschlagen hatte um Geld einzutreiben. Arthur zeigt extreme Reue. Die Geistliche sagt, dass jeder Mensch ein schlechtes Leben führen würde, aber dass sie Arthur kenne, aber dass Arthur sich nicht selbst kenne. Sie sagt, jedes Mal, wenn sie Arthur getroffen hatte, hatte er Menschen geholfen. Sie sagt, Arthur solle dankbar sein, denn das erste Mal in seinem Leben sehe die Dinge realistisch. Arthur gibt zu, Angst zu haben. Die Schwester sagt ihm, es gäbe nichts, wovor er sich fürchten müsse.

Anzumerken ist, dass dieser Dialog passiert, als der Charakter Arthur Morgan so krank ist, dass er bald sterben wird und auch sein tatsächlicher Tod in der Geschichte ist nicht weit weg. Die Ehre entscheidet also, mit welchem Gefühl Arthur aus der Geschichte entlassen wird.

Bei dem Ende des Protagonisten Arthur ist es ähnlich. Zunächst muss man entscheiden, ob man John helfen möchte, Micah zu finden, oder der Spur des Geldes folgt. Folgt man dem Geld, verliert man eine gesamte Ehrenstufe (also -40 Ehrenpunkte), hilft man John, erhält man eine Stufe (+40 Punkte) dazu. Ebenso verändert sich das Ende, je nachdem, ob der Spieler einen hohen Ehrestand hat oder einen geringen. Dies führt zu vier möglichen Enden:

Geld holen, geringe Ehre:

Arthur hat einen Showdown mit Micah im Tal. Mica rammt Arthur einen Dolch ins Herz. Dutch kommt dazu, Arthur will mit letzter Kraft wegkriechen und bekommt einen weiteren Dolchstoß in den Rücken. Am Ende sieht man einen einsamen Wolf nachts durch die Wildnis streifen.

John helfen, geringe Ehre:

Arthur hat einen Showdown mit Micah auf einem Felsen. Micah schlägt Arthur zu Boden. Dutch kommt dazu, Micah will mit Dutch fliehen, doch Dutch kehrt Mica den Rücken zu. Micah schießt Arthur mitten ins Gesicht. Sein Gesicht ist vollkommen entstellt. Am Ende sieht man einen einsamen Wolf nachts durch die Wildnis streifen.

Geld holen, hohe Ehre:

Arthur hat einen Showdown mit Micah im Tal. Micah schlägt Arthur nieder. Dutch kommt dazu, Mica will das Geld holen und Dutch kehrt ihm den Rücken zu. Arthur stirbt friedlich, als Sonnenstrahlen durch die Baumkronen scheinen. Am Ende sieht man einen Hirsch, der golden erleuchtet durch grüne Landschaften streift.

John helfen, hohe Ehre:

Arthur hat einen Showdown mit Micah auf einem Felsen. Micah schlägt Arthur zu Boden. Dutch kommt dazu, Micah will mit Dutch fliehen, doch Dutch kehrt Mica den Rücken zu. Arthur stirbt friedlich, als die Sonnenstrahlen des Sonnenaufgangs auf ihn niederscheinen. Am Ende sieht man einen Hirsch, der golden erleuchtet durch grüne Landschaften streift.

Neben der Haupthandlung kann der Spieler aber auch seine eigene Geschichte erzählen. In der Spielwelt kann man verschiedene Nebenmissionen, so genannte Fremdenmissionen für Geld oder andere Belohnungen erledigen, Tiere erkunden oder Jagen, Angeln, Spiele wie Poker oder Domino spielen, Revolverhelden herausfordern, Wildpferde zähmen, Überfälle auf Postkutschen und die Bahn durchführen, Menschen ausrauben, Verbrecher für Kopfgeld jagen, Einbrüche durchführen, Schulden eintreiben, oder einfach nur durch die Welt reiten. Außerdem kann man verschiedene Gegenstände wie Waffen und Nahrung, aber auch Pferde in Geschäften kaufen und bestimmte Gegenstände herstellen.

Zwischenfazit

Während der Spieler die Handlungen des Charakters in der Hauptgeschichte teilweise beeinflussen kann, stehen die groben Handlungsabschnitte fest. Es verändern sich aufgrund der interaktiven Entscheidungen des Spielers nicht so sehr die Handlungsverläufe der verschiedenen Handlungsstränge, sondern, wie diese teilweise dargestellt werden.

Man kann große Plotpunkte, wie beispielsweise den Tod Arthur Morgans nur verhindern, indem man die Mission dazu nicht beginnt. Auf diese Weise ist nur noch eine freie Erkundung der Spielwelt möglich. Aufgrund des Ehresystems hat der Spieler die Möglichkeit, den Hauptcharakter zum Helden, oder zum Antihelden zu machen. In der freien Spielwelt hingegen schreibt der Spieler seine eigenen Geschichten. Als Werkzeug stehen ihm die zahlreichen Spielmechaniken zur Verfügung.

5.4 Figurenanalyse

Im Folgenden sollen die vier wichtigsten handlungstragenden Figuren des Videospiele vorgestellt und ihre jeweiligen Verbindungen beschrieben werden.

Arthur Morgan

Arthur Morgan ist der Hauptprotagonist und über die meiste Zeit des Spiels der spielbare Charakter. Seine Eltern starben früh, sein Vater hielt die Familie mit kriminellen Machenschaften über Wasser. Mit 25 wurde Arthur von Dutch van der Linde und Hosea Mathews aufgenommen und als eines der ersten Mitglieder der Van-Der-Linde-Gang ernannt. Dutch fungierte seitdem als Vaterfigur von Arthur, der seine Vision von Freiheit seitdem verinnerlichte. Arthur gründete eine Familie mit seiner Freundin Eliza und sie bekamen einen Sohn, Isaac, allerdings wurden beide noch vor den Ereignissen von *Red Dead Redemption 2* von Räubern für 10 Dollar ermordet. Im Laufe der Handlung distanziert sich Arthur zunehmend von Dutch und handelt auf eigene Faust. Geschwächt von der tödlichen Tuberkulosekrankheit hinterfragt Arthur gegen Ende seines Lebens seine Taten. Er stirbt, als er Rache am Verräter Mica Bell nehmen möchte.

Während sich die Handlungsstränge der Hauptgeschichte nur marginal durch interaktive Entscheidungen beeinflussen lassen, ist die Charakterisierung des Hauptcharakters deutlicher spürbar. Der Fokus auf das Ehresystem lässt dem Spieler entscheiden, wie Arthur Morgan durch das Spiel gehen soll, als Held, oder als Antiheld. Jede Entscheidung verändert den Ehrewert und mit ihm die Art und Weise, wie Arthur von den anderen Charakteren der Geschichte wahrgenommen wird. Dies manifestiert sich unter anderem in den unterschiedlichen Dialogen. Der Spieler kann dies in verschiedene Extreme ausarten lassen: er hat die Möglichkeit, jeden einzelnen Bewohner eines Dorfes grundlos zu ermorden alle Geschäfte auszurauben und das auf diese Weise erwirtschaftete Geld in Glücksspiel und Alkohol zu investieren. Auf der anderen Seite kann der Spieler Bettlern Geld geben, Hunde und Pferde streicheln und Menschen in Not helfen. Diese Freiheit lässt den Spieler den Charakter der Hauptfigur formen.

Dutch van der Linde

Dutch van der Linde ist, zusammen mit Hosea Mathews, der Gründer der Van-der-Linde-Gang, eine Vereinigung von Gesetzlosen, die als höchsten Wert die Freiheit und Unabhängigkeit vor Gesellschaft und Gesetz sieht. Dutchs ärgster Feind ist Colm O'Driscoll, Gründer der O'Driscolls, ebenfalls einer Bande von Gesetzlosen. Anstoß dieser Feindschaft war der Mord Colm O'Driscolls an Dutchs Geliebte Annabelle. Er führte die Bande mit einer altruistischen Haltung und gab den Mitgliedern das Gefühl von Liebe und Geborgenheit. Als im Laufe der Handlung immer wieder Pläne von ihm schief gehen und wichtige Bezugspersonen wie Hosea Mathews sterben, wandelt sich sein Charakter und er ist fortan egoistisch, rachsüchtig und misstrauisch. Hilflos muss er mit ansehen, wie die Bande zerfällt. Als niemand mehr übrig ist, flüchtet er mit Micah Bell in die Berge.

John Marston

John Marston ist seit seinem 12. Lebensjahr Dutchs Protegé. Er ist gleichzeitig einer von Arthurs besten Freunden. John hat eine Familie, die auch Teil der Bande ist: Seine Bald-Ehefrau Abigail und seinen kleinen Sohn Jack. Er ist in den beiden Teilen des Epilogs nach dem Tod von Arthur Morgan die spielbare Hauptfigur.

Micah Bell

Micah Bell stieß fünf Monate vor den Ereignissen von *Red Dead Redemption 2* auf die Bande. Er handelt oft aus dem Affekt und ist rachsüchtig und hinterhältig. Als die Bande zunehmend die Autorität Dutchs in Frage stellt, löst er Arthur in seiner Funktion als Dutchs Rechte Hand ab. Er verrät die Bande an die Pinkertons, was zum Niedergang selbiger führt. Am Ende tötet er Arthur Morgan und flieht mit Dutch in die Berge.

Zwischenfazit:

Der Spieler formt den Charakter der Hauptfigur und entscheidet, ob er ein Held oder ein Antiheld ist. Die Hauptgeschichte des Spiels lässt sich zwar nur leicht beeinflussen, jedoch gibt es im freien Spiel sehr viele Möglichkeiten, den Charakter moralisch gut oder böse zu spielen.

5.5 Analyse der Bauformen

Die Zwischensequenzen sind in einem beinahe fotorealistischen Stil gehalten. Der Bildstil, die Kameraeinstellungen, die Musik und das Aussehen der Charaktere sind an verschiedene Westernfilme, wie *Unforgiven*¹²⁸ angelehnt.



Abbildung 6: Arthur Morgan in einer Zwischensequenz aus Kapitel 2.



Abbildung 7: Clint Eastwood aus dem Spätwestern "Erbarmungslos" (OT: *Unforgiven*)

5.6 Analyse der Werte und Normen (Fazit)

Immer wieder werden Zwischensequenzen eingespielt, die entweder einen Wolf zeigen, der bei Unwetter durch die Nacht streicht, oder ein Hirsch, der durch die lichtdurchflutete Natur läuft. Diese Sequenzen werden meist als Arthurs Traumsequenzen dargestellt, aber auch nach dessen Tod sieht man sie. Dies stellt eine direkte visuelle Darstellung des

¹²⁸ Vgl. *Unforgiven* (USA, 2002, Clint Eastwood, Blu-Ray)

Ehresystems dar. Ist die Ehre niedrig, hat Arthur Halluzinationen vom Wolf. Ist sie hoch, sieht er den Hirsch vor seinem inneren Auge. Der Wolf ist bekanntermaßen ein Rudeltier. Auch die Van-der-Linde-Bande funktioniert gewissermaßen wie ein Wolfsrudel mit Dutch als Leitwolf. Allerdings ist dieses Rudel zum Scheitern verurteilt. Einen Grund findet man in den sich ändernden Zeiten. Der Wilde Westen stirbt, wie schon im Intro des Spiels zu lesen ist, aus und weicht der Zivilisation, wo Recht und Gesetz herrschen. Aus diesem Grund hat es die Bande, deren ganze Existenz von kriminellen Machenschaften abhängt, immer schwerer zu bestehen, denn das Gesetz in Form der Pinkertons beispielsweise schlägt immer wieder mit voller Härte zu. Dutch verkörpert dieses Ideal des Gesetzlosen, aber freien Mannes wie kein zweiter. So ist es kein Wunder, dass auch er am gesellschaftlichen Wandel zu Grunde geht. Diese Sehnsucht nach Freiheit überträgt sich auch auf den Spieler, sie ist gewissermaßen eine Projektion des Konsumenten auf das Produkt und letzten Endes auf ein ganzes Genre, wie etwa auch Leander Haußmann in der „WELT“ feststellt.¹²⁹ Die maximale Freiheit im Gegensatz zum linearen, klassischen Westernfilm bietet hier der Medienwechsel im Sinne der Intermedialität des Westerns in das Medium Videospiele. Der Protagonist kann hier sowohl Westernheld als auch Antiheld sein. Töten oder retten, zerstören oder beschützen. Diese Entscheidung wird möglich durch die Interaktionsmöglichkeiten des Videospiele. Die Erzählung verläuft zwar grob chronologisch, dadurch, dass die Reihenfolge einiger Missionen aber leicht variabel ist, besteht die Möglichkeit, dass verschiedene Spieler die Geschichte in leicht veränderten Reihenfolgen spielen. Auch die Möglichkeit, dass der Spieler sich außerhalb der Missionen in der offenen Spielwelt frei bewegen und seine eigene Geschichte erzählen kann, trägt zu diesem individuellen Spielerlebnis bei. Zwar sind die Spielmechaniken und die Spielwelt begrenzt, jedoch bietet sie genug Stoff für sehr viele Spielstunden, ohne, dass das Gefühl der Wiederholung aufkommt. Allerdings kann die freie Begehung der Spielwelt im Vergleich zum Erleben der vorgegebenen Geschichte zu einem moralischen Konflikt führen: der Spieler kann komplett moralisch in der Welt interagieren und keinem Lebewesen schaden, in vielen Missionen allerdings ist das Töten von Gegnern, das Ausrauben oder Bedrohen aber notwendig, um zu bestehen. Hier besteht zwar das Prinzip, dass Unschuldige in Ruhe gelassen werden, was aber Verbrechen nicht relativiert.

¹²⁹ Vgl. Haußmann, Leander (2019): Erzähl mir, was du spielst. <https://www.zeit.de/zeit-wissen/2019/03/computerspiele-red-dead-redemption-2-leander-haussmann/komplettansicht?print> (18.07.2019).

6 Bandersnatch

6.1 Allgemeine Funktionsweise

Der interaktive Film *Bandersnatch*¹³⁰ ist ein Teil der britischen Science-Fiction-Anthologie-Serie „Black Mirror“, die sich in den lose zusammenhängenden Episoden mit düsteren Visionen einer nicht allzu fernen Zukunft beschäftigt. Es geht in allen Episoden um die Angst über die Technologisierung der heutigen Gesellschaft. Die Serie umfasst 23 Episoden.¹³¹

Die Serie ist auf dem Streamingportal Netflix als Stream abrufbar, ist also nicht von einem physischen Datenträger abhängig. Netflix kann per App oder im Browser geöffnet werden. Im Gegensatz zu linearen Filmen kann man den interaktiven Film *Bandersnatch* nur auf kompatiblen Geräten konsumieren, nicht etwa auf dem Chromecast, Apple TV, der Windows App oder einem Browser mit Silverlight.¹³²

Startet der Konsument den Stream, startet der Film zunächst wie eine gewöhnliche Black-Mirror-Folge mit dem Netflixlogo, gefolgt von dem Serienintro. Allerdings fehlt im Gegensatz zu linearen Produktionen die Zeitleiste zum Spulen. Etwa alle 90 Sekunden wird die Handlung kurz angehalten und ein Text erscheint auf der unteren Seite des Bildes. Der Zuschauer muss innerhalb weniger Sekunden zwischen mehreren (meistens zwei) Optionen wählen, um den weiteren Pfad der Handlung zu bestimmen. Wird innerhalb der vorgegebenen Zeit keine Entscheidung getroffen, wird der Film mit einem vorgegebenen Pfad fortgeführt. Jede Entscheidung führt also zu einem anderen Pfad, wobei einige Entscheidungen sich nur auf die nachfolgende Szene auswirken, nicht aber auf den weiteren Verlauf der Handlung. Kommt man an das Ende eines Pfades, besteht die Möglichkeit, dass man, ähnlich einer Zeitschleife, wieder zu einem früheren Punkt in der Handlung zurückgeworfen wird und die Entscheidung, die zum Ende des Pfades geführt hat, neu treffen kann. So beträgt zwar die Lauflänge des Films offiziell 90 Minuten,

¹³⁰ In diesem Kapitel liegt folgendes Medium als Referenz zugrunde: Black Mirror: Bandersnatch (USA, UK, David Slade, Stream)

¹³¹ Vgl. Atad, Corey, Miller, Matt (2019): Every Episode of *Black Mirror*, Ranked. See where the new Season Five episodes with Miley Cyrus and Anthony Mackie rank among the anthology's best. <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a49919/black-mirror-episodes-ranked/> (19.07.2019).

¹³² Vgl. Mewes, Bernd (2018): Black Mirror: Bandersnatch – Interaktiver Film und Videospiele. <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Black-Mirror-Bandersnatch-Interaktiver-Film-und-Videospiel-4259945.html> (19.07.2019).

insgesamt verbergen sich dahinter aber 5 Stunden Videomaterial und es steht dem Zuschauer offen, nach Beendigung des Films andere Pfade zu erleben.¹³³

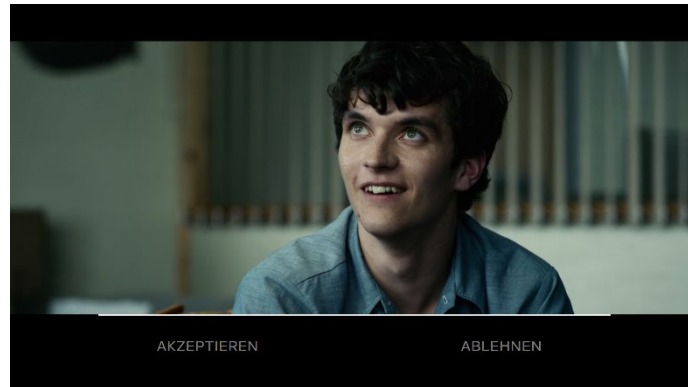


Abbildung 8: Eine interaktive Entscheidung in *Bandersnatch*.

6.2 Das Genre

Bandersnatch erzählt die Geschichte eines aufstrebenden Programmierers, der im Jahre 1984 ein interaktives Spiel programmiert, das ähnlich wie ein Hypertext durch die Entscheidungen des Spielers die präsentierte Geschichte variiert. Immer mehr bekommt er aber das Gefühl, selbst Teil einer technisch umgesetzten interaktiven Erzählung zu sein. Die Geschichte handelt also von einer alternativen Realität, in der Charaktere in interaktiven Geschichten nicht wissen, dass sie sich in solchen befinden. Der Versuch, diesen Umstand technologisch mit künstlicher Intelligenz zu erklären, ist ein Stilmittel des Science-Fiction-Films. Der Science-Fiction-Film spiele laut Faulstich mit der „Spekulation mit dem Möglichen“. Ebenfalls beschreibe das Genre etwas, was nicht passiert sei so, als wäre es in unserer Welt passiert.¹³⁴ Es werden Ideen und Möglichkeiten als Realität verkauft und eine komplexe technologische Welt erschaffen. Thomas Koebner spricht von „phantastischen technischen Apparaten“, die in Science-Fiction-Filmen eine Rolle spielen. Als ein wichtiges Motiv des Science-Fiction-Films sieht er den „künstlichen Menschen“, der kaum vom echten Menschen zu unterscheiden ist.¹³⁵ Dieses Motiv spielt in *Bandersnatch* eine wichtige Rolle, auch der Hauptcharakter muss sich selbst fragen, ob er real ist, oder nur Teil einer interaktiven Netflixerzählung. Dieser Aspekt zeigt sich auch in Elementen des Films, die dem Horrorgenre zuzuordnen sind. Koebner beschreibt auch die häufige Verbindung von Science-Fiction und Horror.¹³⁶ Es lässt sich also festhalten, dass es sich beim Film *Bandersnatch* um das Genre Science-Fiction handelt.

¹³³ Vgl. Mewes, 2018.

¹³⁴ Vgl. Faulstich, 2008: S.38.

¹³⁵ Vgl. Koebner, Thomas (2003): Vorbemerkung. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Filmgenres Science-Fiction, Stuttgart, S. 9.

¹³⁶ Vgl. Koebner, 2008: S.10.

6.3 Handlungsanalyse

Es ist der 9. Juli 1984. Der aufstrebende Programmierer Stefan wacht morgens auf, er ist sichtlich nervös. Zu seiner Morgenroutine gehört, Tabletten zu nehmen. Er frühstückt mit seinem Vater, der im Film schlicht „Dad“ genannt wird. Er hat einen Termin bei der Computerspielfirma *Tuckersoft* bei dem bekannten Programmierer Colin Ritman, um sein Spiel *Bandersnatch* zu vorzustellen, das auf dem gleichnamigen Fantasyroman basiert. Hier muss der Zuschauer die erste Entscheidung treffen: Dad fragt, ob Stefan die Cornflakesmarke *Sugar Puffs* oder *Frosties* möchte. Beide Entscheidungen beeinflussen aber nur den Dialog und die folgende Szene, nicht etwa die Handlung. Der Nachbarshund gräbt zum Ärger von Dad das Blumenbeet um, was später noch von Relevanz sein wird. Ebenfalls nicht von storyentscheidender Relevanz ist die Entscheidung, ob Stefan im Bus auf dem Weg zu Tuckersoft die Musikergruppe *Thompson Twins* oder *Now 2* auf seinem Walkman hört.

Nun folgt die erste Entscheidung, die für den Verlauf der Geschichte von Belang ist: Stefan präsentiert sein Spiel *Bandersnatch*, das quasi gleich funktioniert, wie der Film *Bandersnatch*. Tuckersoft will das Spiel haben. Prompt bekommt er ein Angebot, das Spiel in der Firma zu Ende zu programmieren. Stefan (beziehungsweise der Zuschauer) kann das Angebot annehmen oder aber ablehnen.

Annehmen:

Colin legt seine Hand auf Stefans Schulter und sagt ihm, er habe den falschen Pfad gewählt. Fünf Monate später wird das Spiel veröffentlicht und von der Kritik mit null von fünf Sternen bewertet. Es sei zu kurz. Der Tag vom Anfang des Films beginnt von Neuem und man kann erneut wählen.

Ablehnen:

Stefan sagt, er könne das Spiel nur bei sich zuhause für sich alleine programmieren. Colin findet die Idee gut. Stefan hat bis Weihnachten Zeit, das Spiel fertig zu programmieren. Stefan hat ein Gespräch mit seiner Psychiaterin. Sie fragt, ob er über seine verstorbene Mutter sprechen wolle. Eine weitere Entscheidung: Ja oder Nein. Wählt man Ja, wird ein Rückblick gezeigt, als Stefan fünf Jahre alt war: Stefan besaß einen Stoffhasen, den ihm Dad wegnahm. Am nächsten Morgen sorgt die Suche dafür, dass Stefans Mutter ihren Zug verpasst und den nächsten nehmen muss, der entgleist und die Mutter in den Tod reißt. Die Mutter fragt, ob Stefan mitkommen wolle, der Zuschauer kann nur aus einer Option wählen: Nein. Nach dem Gespräch mit der Psychiaterin geht Stefan Musik kaufen und man kann zwischen „Phaedra“ und „The Bermuda Triangle“ wählen. Diese Entscheidung beeinflusst nur, welche Musik später gespielt wird. Die Monate vergehen. Stefan programmiert wie besessen an dem Spiel. Dad kommt herein und bietet Stefan einen Tee an. Stefan ist

gereizt, weil das Spiel Fehlermeldungen anzeigt. Man kann entscheiden, ob Stefan Tee über den Computer gießt oder Dad anschreit. Bei der Tee-Option wird die Handlung vor die Entscheidung zurückgesetzt und erneut gefragt. Stefan schreit Dad also zwangsläufig an. Dad lockt Stefan unter dem Vorwand, essen gehen zu wollen zu der Psychiaterin. Colin kommt zufällig vorbei und Stefan hat nun die Möglichkeit, Colin zu folgen oder zu der Psychiaterin zu gehen.

Colin folgen:

Colin lädt Stefan in sein Apartment ein. Er fragt, wie es mit dem Spiel *Bandersnatch* aussehe. Stefan sagt, es ginge schlecht voran. Colin bietet Stefan zur Bewusstseinsweiterung LSD an, der Zuschauer kann für Stefan entweder Ja oder nein sagen, allerdings mischt Colin Stefan im Falle der Verneinung heimlich LSD in sein Glas. Colin hat im Rausch einen Monolog, in dem er philosophiert, dass ihr Leben nur eine Simulation mit vielen verschiedenen Pfaden sei und eine fremde Macht Entscheidungen trifft. Zum Beweis, dass die Entscheidungen fremdbestimmt sind und die eigenen Entscheidungen keine Relevanz haben, sagt er, dass entweder er selbst oder Stefan von Balkon springen soll. Dies ist eine weitere Entscheidung. Springt Stefan, stirbt er. *Bandersnatch* wird veröffentlicht und von der Kritik als schlechtes Spiel betitelt. Springt Colin, stirbt er und die Handlung geht in der Praxis von Stefans Psychiaterin weiter, nachdem Stefan Pax, den Dämon aus dem Spiel *Bandersnatch* sieht und im Auto von Dad aufwacht. Stirbt Colin hier, ist er im weiteren Verlauf der Handlung auf mysteriöse Weise verschwunden.

Zur Psychiaterin gehen:

Stefan beichtet seiner Psychiaterin, dass er Visionen hat und überzeugt ist, nicht die Kontrolle über seine Entscheidungen zu haben. Jemand würde Entscheidungen (was er zum Frühstück haben würde etc.) für ihn treffen. Diese Theorie bestätigend, entscheidet der Zuschauer, ob Stefan sich nervös an den Ohrläppchen ziehen oder an den Fingernägeln kauen soll. Stefan versucht dem Drang zu widerstehen. Stefan ist wieder zu Hause. Stefan steht vor der Entscheidung, seine Pillen zu nehmen oder die Toilette herunterzuspülen. Nimmt Stefan die Pillen, wird das Spiel mit 2,5 Sternen bewertet und er steht erneut vor der Entscheidung. Ist man vorher mit Colin mitgegangen, sind die Optionen: Pillen weglegen oder die Toilette herunterzuspülen. In beiden Fällen führt er am Abgabetag sein Spiel vor, aber es crasht. Colin gibt Stefan ein Videoband zur Inspiration (entweder persönlich, wenn Colin lebt, oder er lässt es weitergeben, wenn er Tod ist). Stefan schaut sich das Videoband an. Es zeigt eine Dokumentation über den Autor des Hypertextes *Bandersnatch*, der verrückt geworden war und unter Verfolgungswahn litt, genauso wie Stefan. Der Autor tötete seine Frau brutal. Nun ist die Entscheidung, den Computer zu zerstören oder gegen den Tisch zu schlagen. Wird der Computer zerstört, geht es wieder zurück zum Video. Schlägt Stefan gegen den Schreibtisch, gilt es eine neue Entscheidung

zu treffen: entweder ein Familienfoto oder ein Buch in die Hand zu nehmen. Hat man den LSD-Handlungsstrang mit Colin erlebt, kann man ein spezielles Familienfoto in die Hand nehmen. Stefan legt sich schlafen und je nach Objekt hat er einen anderen Traum.

Familienfoto (mit Handlungsstrang Colin und LSD):

Colins Stimme sagt, dass Spiegel die Reise durch die Zeit erlauben würden. Stefan kriecht durch seinen Badezimmerspiegel und kommt als sein fünfjähriges Ich wieder auf der anderen Seite raus. Er erlebt, wie Dad den Stoffhasen wegnimmt und wacht auf. Er arbeitet am Spiel, das crasht.

Familienfoto:

Stefan wacht auf, stiehlt Dads Schlüssel und fährt zu dessen Büro. Dort will er einen verschlossenen Aktenschrank öffnen, der durch ein dreistelliges Passwort gesichert ist. Der Zuschauer muss sich zwischen JFD und PAX entscheiden. JFD ist ein Akronym für Jerome F. Davies, dem fiktiven Autor des Buches *Bandersnatch* und Pax der Dämon aus der Geschichte. Beide Passwörter sind inkorrekt. Wählt man JFD, erscheint der Autor hinter Stefan und er wacht auf. Wählt man Pax, erscheint der Dämon hinter Stefan und tötet ihn. In beiden Fällen wacht Stefan auf und programmiert weiter am Spiel, welches crasht.

Buch:

Stefan wacht auf, klaut Dads Schlüssel und fährt zu dessen Büro. Dort will er einen verschlossenen Aktenschrank öffnen, der durch ein dreistelliges Passwort gesichert ist. Der Zuschauer muss sich zwischen JFD und PAX entscheiden, hat man den Colin-LSD-Handlungsstrang gewählt, erscheinen zusätzlich die Optionen TOY (Spielzeug) und PAC (Anspielung auf Pac-Man, Colin hatte vorher behauptet, „Pac“ stünde für „program and control“). TOY und PAC sind beide korrekt. JFD und PAX führen zu den bereits beschriebenen Ausgängen, TOY führt in die Zeit zurück zu Stefans fünfjährigem Ich. Die Mutter fragt, ob Stefan mitfahren wolle. Konnte man vorher nur Nein als Option auswählen, ist jetzt auch Ja verfügbar. In diesem Fall stirbt Stefan bei dem Zugunglück. Bei PAC hat Stefan Zugang zu geheimen Dokumenten, die belegen, dass alle Verschwörungstheorien über Gedankenkontrolle und heimlich untergemischte Drogen real sind und Dad das in die Wege geleitet hat. Dad betritt den Raum, Stefan tötet ihn, wacht auf und programmiert weiter am Spiel, welches crasht.

Nun sind drei von vier Handlungssträngen also wieder zusammengelaufen. Der Zuschauer wählt, ob Stefan aus Wut Tee über den PC kippen oder selbigen zerstören soll. In beiden Varianten widersteht er dem Drang und ruft in den leeren Raum, wer da sei. Nun gibt es drei Auswahlmöglichkeiten (bzw. zwei, wenn man den Colin-LSD-Strang nicht gewählt hat): Netflix, P.A.C.S. Oder ein Symbol. Hier wird der wichtigste Baustein für die verschiedenen Enden gelegt.

Netflix: (2 Enden)

Stefan fragt, was Netflix sei. Der Zuschauer hat zwei Antwortmöglichkeiten: versuchen, es ihm zu erklären und mehr erzählen. Beides führt zum selben Ergebnis. Auf dem Bildschirm erscheint eine Schrift, die mit Stefan kommuniziert. Sie erklärt, was Netflix ist. Dad kommt ins Zimmer, Stefan erzählt, was passiert ist. Das schickt ihn zur Psychiaterin. Sie fragt, ob sein Leben nicht interessanter wäre, wenn es ein interaktiver Film wäre. Es erscheint die Frage, ob man etwas mehr Action wolle, die man nur mit „Ja“ und „Fuck Yeah“ beantworten kann. In beiden Fällen schüttet Stefan der Psychiaterin Tee ins Gesicht, woraufhin sie einen Kampf beginnt. Stefan kann aus dem Fenster springen, oder kämpfen. Soll Stefan aus dem Fenster springen, lässt es sich nicht öffnen. Die Praxis ist nun ein Filmset, Dad der Regisseur. Der Regieassistent sagt Stefan, es stünde nicht im Buch, dass er springen würde. Es wird ein Krankenwagen gerufen. Ende. Kämpft er, kommt Dad dazu und man kann den Kampfstil wählen. Dad zieht Stefan aus der Praxis. Ende.

P.A.C.S.: (2 Enden)

P.A.C.S. Kommuniziert mit Stefan über den Bildschirm und sagt, die Verschwörungstheorien seien wahr. Dad betritt den Raum und Stefan tötet ihn. Stefan will seine Psychiaterin anrufen, die Nummer schwirrt durch seine Gedanken und wird auditiv repräsentiert. Der Zuschauer muss sie eingeben: 20541. Stimmt die Nummer, gesteht Stefan der Rezeptionistin den Mord. Er landet im Gefängnis, das Spiel wird mit 2,5 Sternen bewertet. Ende. Stimmt die Nummer nicht, begräbt Stefan Dad im Blumenbeet, dort, wo der Hund am Anfang des Films gebuddelt hat. Das Spiel wird mit 2,5 Sternen bewertet. Ende.

Symbol:

Das Symbol erscheint auf dem Bildschirm. Dad betritt den Raum. Die Auswahlmöglichkeiten „Dad töten“ und „Zurückweichen“ erscheinen. Beide laufen aber darauf hinaus, dass Stefan Dad tötet, während er schreit, dass er keine Kontrolle hätte. Nun kann der Zuschauer Stefan die Leiche entweder vergraben oder zerhacken lassen.

Vergraben: (1 Ende)

Stefan macht sich an die Arbeit. Der Chef von Tuckersoft ruft an und fragt, ob Stefan das Spiel noch heute fertig stellen könne. Die Auswahlmöglichkeiten sind Ja und Nein. Hier kommt es darauf an, ob Colin noch lebt oder nicht. Falls nicht, kommt in beiden Fällen Colins Freundin, Kitty bei Stefan vorbei und fragt nach dem Verbleib ihres Freundes. Stefan kann entweder die Wahrheit erzählen oder behaupten, er wisse es nicht. In beiden Fällen sagt Kitty, Stefan solle sie anrufen, falls er etwas wisse. Stefan vergräbt Dad, doch der Hund gräbt ihn wieder aus. Lebt Colin noch und ist die Antwort auf die Frage, ob Stefan das Spiel noch heute fertig stellen könne ja, kommt Colin bei Stefan vorbei und wird von ihm bedroht. Stefan beichtet, dass er Dad getötet habe. Nun kann der Zuschauer entscheiden, ob Stefan

Colin tötet oder ihn gehen lassen soll. In allen vier Versionen endet der Film folgendermaßen: Stefan ist im Gefängnis und Tuckersoft wird geschlossen.

Zerhacken: (1 Ende, bzw. 2 mit leichter Variation)

Stefan ruft seine Psychiaterin an, sagt, sein Vater sei verweist. Colin setzt durch, dass Stefan noch weitere 24 Stunden zu Beendigung des Spiels bekommt. Das Spiel bekommt fünf von fünf möglichen Sternen und wird als perfektes Spiel betitelt. Später wird Stefan von der Polizei gefasst. Zeitsprung in die Gegenwart. Eine Programmiererin programmiert eine neue Version des Spiels für die Streamingplattform Netflix. Das Spiel crasht. Ein Symbol erscheint auf dem Bildschirm. Die letzte Entscheidung beinhaltet, ob die Programmiererin Tee über den PC kippen soll oder den PC zerstören soll.

6.4 Figurenanalyse

Stefan

Stefan wird als Einzelgänger dargestellt. Seine engste Bezugsperson scheint sein Vater zu sein, den er im Laufe des Films immer mehr misstraut. Es wird angedeutet, dass Stefans Zurückgezogenheit mit dem Tod seiner Mutter zu tun hat und dass Stefan seinem Vater eine Mitschuld gibt. Stefan ist besessen von der Geschichte *Bandersnatch*. Als er offiziell das Spiel zu *Bandersnatch* für Tuckersoft programmieren darf, verliert er sich in der Komplexität des Projektes. Er wird von Anfang an als nervös und labil dargestellt, nimmt Tabletten und geht zu einer Psychiaterin. Doch das Projekt scheint ihn emotional zu brechen, er verliert sich in Halluzinationen und Wahnvorstellungen. Dabei lässt der Film offen, ob die Ereignisse so passiert sind, oder sich nur im Kopf von Stefan abspielen. Für letzteres spricht die labile psychische Konstitution Stefans.

Colin

Colin ist ein bekannter Programmierer und das Vorbild von Stefan. Er dient als eine Art Mentor und führt Stefan in die Welt seiner Verschwörungstheorien, die Stefans labile Persönlichkeit überfordern und seine Wandlung zum Wahnsinn verstärken. Colin ist in allen Belangen unangepasst und verlässt sich auf seinen Intellekt und sein rhetorisches Können.

Dad

Dad möchte die Mentorrolle für Stefan einnehmen, er scheitert aber. In einigen Versionen der Geschichte hat er von Anfang an Stefan belogen und heimlich unter Drogen gesetzt, auch wenn dies bloß eine Wahnvorstellung Stefans sein könnte, der Film gibt keine eindeutige Auflösung.

6.5 Analyse der Bauformen

Stefans Wandel zum Wahnsinn wird in düsteren Bildern eingefangen. Oft sind die Innenaufnahmen dunkel beleuchtet und unbequem eingerichtet. Die visuelle Darstellung geht in den Bereich Horror rein, etwa in der Darstellung des Dämons Pax, der Stefan in einigen Versionen der Geschichte heimsucht. Der Film inszeniert das Innenleben einer psychisch labilen Person, die Vergangenheit zeigt einen rot beleuchteten Raum, wobei Rot für Gefahr steht. Das rote Licht spielt etwa beim LSD-Rausch wieder eine Rolle. Auch mit blutigen Effekten wird nicht gespart, die Kamera hält auch in den brutalen Szenen drauf. Es wird nichts beschönigt, nichts in Hochglanz-Werbefilmästhetik eingefangen. Der Film ist düster wie das Innenleben des Protagonisten, der Ängste verspürt, die sich auf eine ganze Gesellschaft der heutigen Zeit projizieren lassen.

6.6 Analyse der Werte und Normen (Fazit)

Bandersnatch ist im Kern eine Allegorie. Die Ängste, die Stefan verspürt, sind leicht nachzuvollziehen, gerade in der heutigen Zeit: ständig beobachtet zu werden, von diffusen Mächten fremdbestimmt zu werden. In der heutigen Zeit ist es das Internet, was von jedem Menschen einen virtuellen Fingerabdruck erstellt.¹³⁷ Dass Netflix ein Antagonist seines eigenen Filmes wird, kann als selbstironische Überspitzung gesehen werden.

Die Interaktivität in *Bandersnatch* fordert sehr viel vom Zuschauer. Es müssen sehr viele Entscheidungen getroffen werden (etwa alle 90 Sekunden) und das unter Zeitdruck. Dabei sind die Auswahlmöglichkeiten nicht immer offensichtlich, was die Beeinflussung der kommenden Ereignisse angeht: Beispielsweise, wenn das dreistellige Passwort in den abgeschlossenen Aktenschrank des Vaters eingegeben werden muss, gleicht das Spiel einem Glücksspiel, gerade wenn man die Konsequenzen dieser Entscheidung berücksichtigt. Der angesprochene Horror zeigt sich auch in den Entscheidungen: wenn beispielsweise Dad getötet werden soll, nützt es nichts, die andere Entscheidung zu wählen. Die Geschichte geht erst weiter, wenn der Zuschauer diese grausame Entscheidung trifft und die Konsequenzen auf brutale Weise in der nächsten Szene sieht. Hier geschieht etwas, was ebenfalls ein Spiegel auf die Gedankenwelt Stefans ist: Die Illusion der Entscheidungsfreiheit. Der Philosoph Michael Schmidt-Salomon etwa beschreibt, dass ein Mensch zwar tun kann, was er will, aber nicht wollen kann, was er will. Seine Taten, mögen sie noch so grausam sein, werden vom Geist geformt, noch bevor der Mensch sich dessen bewusst wird.¹³⁸ Doch auch wenn der Zuschauer in den wichtigen

¹³⁷ Vgl. Biermann, Kia (2010): Digitaler Fingerabdruck. Browser enttarnen ihre Nutzer.
<https://www.zeit.de/digital/datenschutz/2010-01/browser-fingerabdruck-eff/komplettansicht>
(22.07.2019)

¹³⁸ Vgl. Schmidt-Salomon, Michael (2012): Jenseits von Gut und Böse. Warum wir ohne Moral die besseren

Stellen nur die Illusion der Entscheidung hat (ein klassisches Happy End gibt es bei keinem möglichen Pfad, der psychische Niedergang Stefans lässt sich vom Zuschauer nicht durch die interaktiven Entscheidungen verhindern), ist die Immersion doch eine andere, als wenn die Geschichte linear erzählt worden wäre. Vor allem, da die Interaktivität ein Element der Erzählung ist und nicht einfach nur eine Spielerei. Der Film reflektiert auch die Erzählweise von verschiedenen Medien. *Bandersnatch* ist ein fiktiver interaktiver Roman, eine Hyperfiction, vergleichbar mit dem Hypertext *Afternoon, A Story* von Michael Joyce.¹³⁹ Der Roman wird in das interaktive Medium Videospiel übertragen und das alles wird im Medium Film erzählt. Der Film selbst hat Elemente eines Videospiele. Die experimentelle Natur zeigt sich hier in der Verschmelzung der verschiedenen Medien.

Menschen sind, München, S. 116ff.

¹³⁹ Siehe Kapitel „Interaktivität – ein Status Quo“

7 Vergleich und Fazit

Beide Titel, sowohl *Red Dead Redemption 2* als auch *Bandersnatch*, stellen Weiterentwicklungen der jeweiligen Medien, in denen sie offiziell angesiedelt sind, dar.

Red Dead Redemption 2 ist ein Videospiel, das sich filmischer Elemente bedient. Dies ist eine klare Weiterentwicklung zu klassischen Videospielen wie Tetris oder Pacman, in denen es nur um die Spielmechaniken geht und weniger um die Charaktere und die Geschichte dahinter. Hier werden die Spielmechaniken der Erzählung untergeordnet. Das Ehresystem dient hier als Bewertungssystem, wie der Spieler den Hauptcharakter in verschiedenen Situationen entscheiden lässt. Dadurch, dass das System die Darstellung der Geschichte und die Wirkung auf die anderen Charaktere im Spiel verändert, bekommt der Spieler ein Feedback für seine Spielweise und somit das Gefühl, interaktiv in das Geschehen einzugreifen. So entsteht, auch durch die offene, frei begehbare Spielwelt, das Gefühl der Immersion durch Interaktion und die Möglichkeit einer individuell erlebbaren Geschichte.

Bandersnatch hingegen ist ein Film, der sich der Funktionsweise des Hypertextes bedient, was sonst größtenteils dem Medium Videospiel vorbehalten war. Spricht man bei den Entscheidungen, bei denen der Zuschauer interaktiv mittels eines technischen Eingabegerätes eingreifen muss, von Spielmechaniken, so werden diese hier ebenfalls der Erzählung untergeordnet. Wie bei *Red Dead Redemption 2* dreht sich die Erzählung um den Hauptcharakter und die Interaktivität verändert seinen Stand in der Geschichte. Das Feedback für die Entscheidungen wird hier durch die erzählte Geschichte gegeben, die Konsequenzen aus den Entscheidungen zieht. Einen Unterschied stellt die Moralität des Charakters dar. Zwar gibt es in *Bandersnatch* Entscheidungen, die beide moralische Spektren abdecken (Dad töten oder nicht), allerdings spielt die moralische Dimension in den Entscheidungen von Stefan nie eine Rolle, für Arthur hingegen gibt es eine ganze Spielmechanik, die moralische von amoralischen Entscheidungen unterscheidet und in der Konsequenz Zwischensequenzen anpasst. Allerdings wird auch hier die Moralität relativiert, wenn es um das Erledigen von Missionen geht, in denen Arthur teilweise amoralische Aktionen erledigen muss, um zu bestehen. Die Immersion in die Geschichte passiert bei *Bandersnatch* alleine durch die Entscheidungen, bei *Red Dead Redemption 2* ebenfalls durch die freie Erkundung der offenen Spielwelt, die viel mehr Optionen bereithält, als die maximal vier Auswahlmöglichkeiten einer Entscheidung in *Bandersnatch*. Bei *Bandersnatch* sind die Entscheidungen ein Element der Geschichte, da Stefan seine Entscheidungen für fremdbestimmt hält und dies ein Grund für seine Wandlung in den Wahnsinn ist. Bei *Red Dead Redemption 2* spielen die Entscheidungen insofern eine erzählerische Rolle, als dass die Charakterwandlung Arthurs kurz vor seinem Tod durch das Ehresystem beeinflusst wird. Die Charakterentwicklung verläuft in beiden Titeln in unterschiedliche Richtungen: Stefan verfällt dem Wahnsinn, wobei Arthur vor seinem Tod seine gerechte Seite erkennt. Bei beiden Titeln lässt sich in der Interpretationsebene aber

anbringen, dass Entscheidungsfreiheit nur eine Illusion ist. Wäre es im Leben so einfach, immer die richtigen Entscheidungen zu treffen, würde jeder Mensch nur richtige Entscheidungen treffen, die Realität sieht allerdings anders aus. Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass der Konsument nach einem gescheiterten Erzählstrang in *Bandersnatch* erneut die Möglichkeit bekommt, seine Entscheidungen zu verändern, indem er weiter zurück in die Handlung versetzt wird, um die anderen Ausgänge zu erleben. Bei *Red Dead Redemption 2* hingegen gibt es ein solches Zurücksetzen nach dem Tod der Spielfigur, allerdings sind die Konsequenzen nach den Entscheidungen feststehend.

Trotz aller Möglichkeiten, die Handlung in beiden Titeln zu beeinflussen, ist diese Beeinflussung dennoch, betrachtet man die Erzählung mit einem gewissen Abstand, nur marginal. In *Bandersnatch* gibt es zwar fünf verschiedene Hauptenden, allerdings sind diese recht ähnlich zueinander und in allen Varianten wird der psychologische Niedergang Stefans erzählt und die Fremdbestimmung durch diverse Computerprogramme oder Drogen. Man kann den Tod Dads zwar verhindern, nicht aber den Tod von Stefans Mutter. Die Entscheidungen beeinflussen das, was geskriptet wurde, von wirklichen freien Entscheidungen kann man nicht sprechen. Ebenso verhält es sich mit der Haupthandlung von *Red Dead Redemption 2*. Immer wieder kann man zwar Entscheidungen treffen, die Nebencharaktere retten oder töten und den Ehrewert des Charakters verändern, die großen Plotpunkte der Erzählung lassen sich aber nicht durch interaktive Entscheidungen verhindern. Arthur wird immer mit Tuberkulose angesteckt, er stirbt immer, Micah verrät immer die Bande. Allerdings hat die freie Spielwelt mehr Ansätze für das, was viele unter freien Entscheidungen verstehen: hinzugehen und zu tun, was man möchte.

Die vorliegende Arbeit hat gezeigt, dass für beide Titel die Entscheidungen zwar einen erzählerischen Zweck haben, allerdings sind die Entscheidungen keineswegs freier Natur, sondern folgen immer festgelegten Pfaden. Dies kann als Allegorie zur philosophischen Denkweise gesehen werden, dass Willensfreiheit nicht existiere, gerade in *Bandersnatch* wird dies zum Thema gemacht. Ansätze zu einer kompletten Entscheidungsfreiheit gibt es nur im freien Spiel in der offenen Spielwelt in *Red Dead Redemption 2*. Handlungsbasierte Interaktivität kann, wie im Fall von *Bandersnatch* durchaus einen erzählerischen Mehrwert haben, im Spiel allerdings ist immer noch die unbeschränkte Handlungsfreiheit zuhause.

Literaturverzeichnis

Monografien

BEATTY, Louise, PARGNEY, Vincent (2018): Rockstar Games presents Read Dead Redemption II. Das offizielle Lösungsbuch.

BENTHIEN, Claudia, MATALA de Mazza, Ethel, Wirth, Uwe (2014): Handbuch Literatur & Visuelle Kultur. Handbücher zur kulturwissenschaftlichen Philologie, Berlin, Boston.

CALLOIS, Roger (1958): Man, Play and Games, Chicago.

FAULSTICH, Werner (2008): Grundkurs Filmanalyse, zweite Auflage, Paderborn.

GOFFMANN, Ervig (2002): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag, 10. Auflage, München.

HANSEN-LÖVE, Aage A. (1983): Intermedialität und Intertextualität. Probleme der Korrelation von Wort- und Bildkunst. Am Beispiel der russischen Moderne, Wien.

HUIZINGA, Johann (2001): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 18. Auflage, Hamburg.

KIM, Ki Beom (2002): Interaktivität neuer Medien. Zur Konzeptualisierung einer massenmedialen Kommunikationsform, Bremen.

LACKNER, Thomas (2014): Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven, Bielefeld.

LUHMANN, Niklas (1995): Die Realität der Massenmedien, 2. Auflage, Opladen.

MIKOS, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse, 2., überarbeitete Auflage, Konstanz.

NEITZEL, Britta (2001): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele, Weimar.

PIAS, Claus (2002): Computer Spiel Welten, München.

RAJEWSKY, Irina O. (2002): Intermedialität. Tübingen.

RIPPL, Gabriele (2013): Intermedialität: Text-Bild-Verhältnisse, Zürich.

RYAN, Marie-Laure (2006): *Avatars of Story*, Minneapolis / London.

SCHMIDT-SALOMON, Michael (2012): *Jenseits von Gut und Böse. Warum wir ohne Moral die besseren Menschen sind*, München.

STRÜBER, Sebastian (2006): *Computerspiel als Aggressor? Eine Studie über die Wirkung von Gewalt in den Medien am Fallbeispiel Counterstrike*, Saarbrücken.

WOOLLEY, Benjamin (1994): *Die Wirklichkeit der virtuellen Welten*, Basel.

Artikel aus Sammelbänden

BAZIN, André (1975): Für ein „unreines“ Kino – Plädoyer für die Adaption. In: BITOMSKY, Hartmut, Rarocki, Harun, Kaemmerling, Ekkehard (Hrsg.) (1975): *Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films*, Köln, S. 45 – 68.

FRITZ, Jürgen (1995): Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: FRITZ, Jürgen (Hrsg.) (1995): *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Videospiele*, Weinheim/München, S.11-38.

GOERTZ, Lutz (2004): Wie interaktiv sind Medien? In: BIEBER, Christoph; LEGGEWIE, Claus (Hrsg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt, S.97-118.

KIEFER, Bernd, GROB, Norbert (2003): Einleitung. In: KIEFER, Bernd, GROB, Norbert (Hrsg.): *Filmgenres Western*, Stuttgart, S. 12-40.

KOEBNER, Thomas (2003): Vorbemerkung. In: KOEBNER, Thomas (Hrsg.): *Filmgenres Science-Fiction*, Stuttgart, S. 9.

KROTZ, Friedrich (2008): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: QUANDT, Thorsten; WIMMER, Jeffrey; WOLLINGT, Jens (Hrsg.) (2008): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden, S.25-40.

MÜLLER, Ralph (2007): „Hypertext“. In: BURDORF, Burdorf (Hrsg.), *Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen*. Stuttgart.

RITZER, Ivo, SCHULZE, Perter W. (2016): Transmediale Genre-Passagen: Interdisziplinäre Perspektiven. In: RITZER, Ivo, SCHULZE, Perter W. (Hrsg.) (2016): Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven, Wiesbaden, S.1-40.

ATAD, Corey, MILLER, Matt (2019): Every Episode of *Black Mirror*, Ranked. See where the new Season Five episodes with Miley Cyrus and Anthony Mackie rank among the anthology's best. <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a49919/black-mirror-episodes-ranked/> (19.07.2019).

BIERMANN, Kia (2010): Digitaler Fingerabdruck. Browser enttarnen ihre Nutzer. <https://www.zeit.de/digital/datenschutz/2010-01/browser-fingerabdruck-eff/komplettansicht> (22.07.2019)

DUDEN (Hrsg.): Ergebnisse für „Interaktivität“. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Interaktivitaet> (06.06.2019).

HAUSSMANN, Leander (2019): Erzähl mir, was du spielst. <https://www.zeit.de/zeit-wissen/2019/03/computerspiele-red-dead-redemption-2-leander-haussmann/komplettansicht?print> (18.07.2019).

HOGGINS, Tom (2018): Red Dead Redemption 2 is the 'second biggest entertainment launch of all time' behind Grand Theft Auto V. <https://www.telegraph.co.uk/technology/2018/10/31/red-dead-redemption-2-second-biggest-entertainment-launch-time/> (20.07.2019).

JEFFREY, Cal (2018): Red Dead Redemption 2 gameplay shows off stunning levels of immersion. Rockstar is trying to strike the right balance between realistic and fun. <https://www.techspot.com/news/74455-red-dead-redemption-2-gameplay-stunning.html> (09.06.2019).

RYAN, Marie-Laure (2013): Transmediales Storytelling und Transfiktionalität. In: Renner, Karl N., von Hoff, Dagmar, Krinks, Matthias (Hrsg.) (2013): Medien Erzählen Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz, Berlin/Boston, S.88-117.

VÖLKER, Klaus (2003): Androide. In: Hügel, Hans-Otto (Hrsg.) (2003): Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, Stuttgart, S.109-114.

Artikel aus Fachzeitschriften

MATUSZKIEWICZ, Kai (2014): Internarrativität: Überlegungen zum Zusammenspiel von Interaktivität und Narrativität in digitalen Spielen. In: Diegesis, Jg. 1, Nr.3 (2014), S.24-39.

MÜLLER, Ralph (2014): Narrativität vs. Interaktivität. Zur Gattungsdifferenzierung von Hyperfiction und Computergames. In: Diegesis, Jg. 1, Nr.3 (2014), S.24-39.

NEITZEL, Britta (2008): Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, Jg. 17, Nr.2 (2008), S.145-158.

VOSS, Christiane (2008): Fiktionale Immersion. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, Jg. 17, Nr.2 (2008), S.69-86.

Website

MEWES, Bernd (2018): Black Mirror: Bandersnatch – Interaktiver Film und Videospiel. <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Black-Mirror-Bandersnatch-Interaktiver-Film-und-Videospiel-4259945.html> (19.07.2019).

NAGEL, Till Simon (2017): Gamer sind nicht mehr einsame Nerds vorm Rechner. <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article167985856/Gamer-sind-nicht-mehr-einsame-Nerds-vorm-Rechner.html> (05.06.2019)

NETFLIX, Inc. (Hrsg.) (2019): Bandersnatch Film. <https://www.netflix.com/title/80988062> (06.06.2019)

RAMACHANDRAN, Naman (2019): Netflix 'Doubling Down' on Interactive Series After 'Bandersnatch' Success. <https://variety.com/2019/digital/asia/netflix-doubling-down-on-interactive-series-bandersnatch-success-1203161088/> (20.07.2019).

ROCKSTARGAMES (Hrsg.) (o.A.): Corporate Information. <https://www.rockstargames.com/corpinfo> (17.06.2019).

ROCKSTARGAMES (Hrsg.) (o.A.): Red Dead Redemption 2. https://www.rockstarwarehouse.com/store?Action=pd&Locale=de_DE&SiteID=tk2rstar&productID=5078231300&themeID=38225800&utm_campaign=rdr2preorder&utm_content=dr2preorder&utm_medium=referral&utm_source=rockstargames.com (13.07.2019).

URBAN DICTIONARy (Hrsg.): Ergebnisse für „Open World“.
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Open%20World> (11.07.2019).

WIECHERS, Nina; AUFMKOLK, Tobias (2017): Geschichte der Olympischen Spiele.
https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/sport/geschichte_der_olympischen_spiele/index.html (05.06.2019).

Referenzierte narrative Medien

BLACK MIRROR – Bandersnatch (USA, UK, 2017, David Slade, Stream auf Netflix)

BLACK MIRROR – USS Callister (UK, 2017, Toby Haynes, Stream auf Netflix)

KING, Stephen (1982): Different Seasons, New York.

READY PLAYER ONE (USA, 2018, Steven Spielberg, Blu-Ray)

RED READ REDEMPTION 2 (USA, 2018, Sam Houser, Dan Houser, Blu-Ray)

STAR WARS (USA, 1977, George Lucas, Blu-Ray)

THE HOUSE THAT JACK BUILT (USA, 2018, Lars von Trier, Blu-Ray)

THE MATRIX (USA, 1999, Larry und Andy Wachowski, Blu-Ray)

THE SHAWSHANK REDEMPTION (USA, 1994, Frank Darabont, Blu-Ray)

UNFORGIVEN (USA, 2002, Clint Eastwood, Blu-Ray)

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname