



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Dem Krimispiel auf der Spur“

Eine Untersuchung anhand des Videospiels Persona 4 Golden

verfasst von / submitted by

Elisabeth Artner

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2020 / Vienna, 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 190 313 333

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtstudium UF Deutsch UF Geschichte,
Sozialkunde, Politische Bildung

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Stefan Krammer

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG.....	1
2. NARRATION, ERZÄHLSTRUKTUR UND MEDIENWAHL	9
2.1 ERZÄHLEN UND ERZÄHLSTRUKTUR.....	9
2.2 DAS TRANSMEDIALE ERZÄHLEN.....	12
2.3 DAS VIDEOSPIEL ALS FORM DES TRANSMEDIALEN ERZÄHLENS.....	16
3. DIE ERZÄHLSTRUKTUR IM KRIMINALROMAN	17
3.1 ZENTRALE MOTIVE DES KRIMINALROMANS	17
3.2 MYSTERY IM KRIMINALROMAN.....	19
3.2.1 <i>Das „Unheimliche“ im Kriminalroman.....</i>	<i>19</i>
3.2.2 <i>Angst und Ungewissheit im Mysterygenre.....</i>	<i>21</i>
Die Rolle des Wetters im Kriminalroman und im Kriminalfilm	21
Der Nebel als Mysterium im Kriminalroman.....	22
Der Schatten als Antagonist.....	24
3.3 DIE DETEKTIVGESCHICHTE	26
3.3.1 <i>Der Detektiv als zentrale Figur und die ermittelnden Figuren.....</i>	<i>26</i>
3.3.2 <i>Chronologischer Aufbau</i>	<i>29</i>
3.3.3 <i>Der geschlossene Raum.....</i>	<i>31</i>
3.3.4 <i>Die nicht ermittelnden Figuren.....</i>	<i>32</i>
Das Opfer.....	32
Der Täter	33
3.4 DER THRILLER	35
3.4.1 <i>Der Protagonist und die ermittelnden Figuren (Ingroup).....</i>	<i>35</i>
3.4.2 <i>Chronologischer Aufbau</i>	<i>38</i>
3.4.3 <i>Der offene Raum</i>	<i>39</i>
3.4.4 <i>Die nicht ermittelnden Figuren (Outgroup).....</i>	<i>40</i>
Das Opfer.....	40
Der Täter.....	40
4. STORY UND GAMEPLAY IM VIDEOSPIEL.....	41
4.1 LUDUS	41
4.2 PAIDIA UND DIE VIER GRUNTYPEN	43
4.2.1 <i>Paidia.....</i>	<i>43</i>
4.2.2 <i>Die vier Grundtypen.....</i>	<i>44</i>
Agon und alea	44
Mimicry und ilnyx	45

4.3	DIE ERZÄHLSTRUKTUR IM VIDEOSPIEL	47
4.3.1	<i>Die Oberflächenstruktur des Videospiels</i>	47
4.3.2	<i>Die Komplexität der Erzählstruktur im Videospiel</i>	49
5.	METHODEN	55
5.1	WAS IST DIE QUALITATIVE INHALTSANALYSE?	55
5.2	NARRATIVE STRUKTURIERTE INHALTSANALYSE	56
5.3	UNTERSUCHUNGSKATEGORIEN	57
5.3.1	<i>Detektivgeschichte</i>	57
5.3.2	<i>Thriller</i>	59
5.3.3	<i>Hybride Elemente</i>	61
5.3.4	<i>Mystery</i>	62
5.3.5	<i>Kardinalfunktionen</i>	63
6.	DAS SPIEL PERSONA 4 GOLDEN	64
7.	DIE ANALYSE VON PERSONA 4 GOLDEN	64
7.1	DETEKTIVGESCHICHTE	64
7.1.1	<i>Analysekategorien</i>	64
7.1.2	<i>Auswertung</i>	71
7.2	KATEGORIE: THRILLER	74
7.2.1	<i>Analysekriterien</i>	74
7.2.2	<i>Auswertung</i>	82
7.3	HYBRIDE ELEMENTE	85
7.3.1	<i>Die Täter</i>	85
7.3.2	<i>Die Mordopfer</i>	93
7.3.3	<i>Die Entführungsoffer</i>	98
7.3.4	<i>Auswertung</i>	98
7.4	KATEGORIE: MYSTERY	99
7.5	KATEGORIE: KARDINALFUNKTIONEN UND IHRE AUSWIRKUNGEN AUF DAS ENDE DES SPIELS	101
8.	FINALE AUSWERTUNG	103
9.	CONCLUSIO UND AUSBLICK	104
10.	QUELLENVERZEICHNIS	107

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Detektivgeschichte – Auswertungskriterien	58
Tabelle 2: Thriller – Auswertungskriterien.....	60
Tabelle 3: Hybride Elemente (Opfer) – Auswertungskriterien.....	61
Tabelle 4: Mystery – Auswertungskriterien	63
Tabelle 5: Kardinalfunktionen – Auswertungskriterien	63
Tabelle 6: Detektivgeschichte – Auswertung	74
Tabelle 7: Thriller – Auswertung	84
Tabelle 8: Hybride Elemente - Mitsuo.....	86
Tabelle 9: Hybride Elemente - Taro.....	88
Tabelle 10: Hybride Elemente – Adachi	92
Tabelle 11: Hybride Elemente - Mayumi.....	94
Tabelle 12: Hybride Elemente - Saki	96
Tabelle 13: Hybride Elemente – Morooka.....	97
Tabelle 14: Hybride Elemente - Entführungsoffer	98
Tabelle 15: Mystery - Auswertung	100
Tabelle 16: Kardinalstellen	103
Tabelle 17: Gesamtauswertung.....	104

Abkürzungsverzeichnis

NPCs	<i>Non Playable Character</i>
PC.....	<i>Playable Character</i>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Erzählstruktur im Videospiel	47
Abbildung 2: Undertale Endings	51
Abbildung 3: Hybride Elemente (Täter) – Auswahlkriterien	62
Abbildung 4: Naotos erstes Erscheinen.....	65
Abbildung 5: Naotos Geschlecht	66
Abbildung 6: Naotos gesellschaftliche Normen	66
Abbildung 7: Integration in gesellschaftliche Normen	67
Abbildung 8: Naotos Schatten	68

Abbildung 9: Naotos Akzeptanz.....	68
Abbildung 10: Eingabe des Namens	75
Abbildung 11: Charakterisierung des Protagonisten.....	76
Abbildung 12: Körperliche Belastung im Midnightchannel.....	77
Abbildung 13: Erste Konfrontation mit den Schatten	77
Abbildung 14: Endboss Shadow Yukiko	78
Abbildung 15: Yukikos Persona.....	78
Abbildung 16: Kanjis Ausbrechen aus gesellschaftlichen Normen	79
Abbildung 17: Bildung eines Social Links	81
Abbildung 18: Dojima Social Link	82
Abbildung 19: Mitsuos Motive.....	85
Abbildung 20: Mitsuos Schatten	86
Abbildung 21: Namatames Motive	87
Abbildung 22: Namatames Manipulation durch Adachi	88
Abbildung 23: Adachis Geständnis.....	89
Abbildung 24: Adachis vordergründiges Motiv.....	89
Abbildung 25: Adachis wahre Motive.....	90
Abbildung 26: Adachis unschuldige Fassade	91
Abbildung 27: Adachis Social Link.....	91
Abbildung 28: Adachis Manipulation von Namatame	92
Abbildung 29: Erstes Auftreten von Mayumi Yamano	93
Abbildung 30: Erste Begegnung mit Saki Konishi.....	95
Abbildung 31: Ameno-sagiri – das mystische Element.....	100
Abbildung 32: Kardinalstelle Good/Bad Ending	101
Abbildung 33: Kardinalstellenstammbaum.....	102

Abstract

Die Diplomarbeit ‚Dem Krimispiel auf der Spur‘ befasst sich mit der Untersuchung des Videospiels Persona 4 Golden. Die Untersuchungskriterien basierend auf den Strukturelementen des Kriminalromans, der sich weiterhin in die Gattungen Detektivgeschichte und Thriller unterteilt. Als Methode wird die qualitative Inhaltsanalyse nach MAYRING herangezogen. Dieses Analyseinstrument stammt aus der Sozialwissenschaft, kann allerdings auch für die Untersuchung der Erzählstruktur (narrativ strukturierte Inhaltsanalyse) verwendet werden. Es werden einzelne Untersuchungskriterien gesetzt, die im Anschluss auf das Videospiel Persona 4 Golden angewandt werden. Die Kriterien lauten wie folgt: die erzählte Zeit, der Ort der Erzählung und der Protagonist des Thrillers oder der Detektivgeschichte. Elemente, die vermehrt vorkommen und daher nicht sofort zugeordnet werden können, werden in der Kategorie „hybride Elemente“ zusammengefasst. Sie werden zuerst einzeln untersucht und bewertet. Das Ergebnis fließt anschließend in die finale Auswertung mit ein. Das Videospiel Persona 4 Golden enthält ebenso eine mystische Komponente in Form des Midnightchannels. Mystik findet sich auch im Kriminalroman und kann daher als Analysekriterium herangezogen werden. Der Medienwechsel vom Buch zum Videospiel bedingt auch eine Untersuchung der Kardinalstellen. Sie sind im Videospiel für den Erzählverlauf wichtig, da sie durch die Wahl des Spielenden diesen beeinflussen können. In der finalen Auswertung kann abschließend erhoben werden welche Elemente des Kriminalromans im Videospiel Persona 4 Golden vorhanden sind und ob es dem Thriller oder der Detektivgeschichte zugeordnet werden kann.

1. Einleitung

Auf den ersten Blick ist es nicht evident, dass ein Videospiel und ein Kriminalroman Gemeinsamkeiten aufweisen. Während der Kriminalroman meist einer linearen und eindeutigen Erzählstruktur folgt, ist das Videospiel aufgrund seiner interaktiven Komponente, die die Spielenden die Handlung einbezieht, an viele Verzweigungen und somit an eine flexiblere Struktur gebunden. Eine Gemeinsamkeit, beider Medien besteht jedoch in der Einbindung von einzelnen Erzählelementen und narrativen Vorlagen wie zum Beispiel Figuren, Orten oder auch dem chronologischen Ablauf der Erzählung. BACKE betont in diesem Zusammenhang die Dreiecksbeziehung aus Literatur, Film und Videospiel.¹ Die Überführung einer Vorlage in ein anderes Medium verläuft allerdings nicht immer unproblematisch.

Ein diesbezügliches Problem ergibt sich durch die vermeintliche Adaption des Originals, die als „vermeintlich“ bezeichnet wird, da es unterschiedliche Formen dieses Vorganges gibt. Adaption bedeutet in diesem Fall, das eigentliche Original in einem neuen Medium wiederzuerkennen. Im Gegensatz dazu setzt eine Transfiguration die Vorlage nur bedingt um. Sie arbeitet stattdessen mit Metamorphosen von Figuren, die aus dem narrativen Kontext herausgelöst werden.² Bei der Übertragung vom Film in ein Videospiel wird beispielsweise mit dem Werkzeug der Transformation gearbeitet, sodass die Figuren, die Schauplätze und die Handlung zwar in ein anderes Medium übernommen werden, das Original jedoch wiederzuerkennen ist.³ Als ein erfolgreiches Beispiel für die Adaption vom Buch zum Film können die Harry-Potter-Filme genannt werden, die sich stark an der Originalvorlage orientieren.

Das zweite Problem entwickelt sich bereits im Entstehungsprozess von Videospielen und Filmen, der sich von dem eines Buches wesentlich unterscheidet. Während bei einem literarischen Text der gesamte Produktionsprozess von der Idee und der Konzeption bis hin zur Materialisierung zumeist einer einzigen Person obliegt, werden die verschiedenen Produktionsstadien des Films und des Videospiels jeweils

¹ Ebda Backe, Hans-Joachim: Textual Constitution of Narrative in Digital Media S. 230

² Beutelschmidt, Thomas und Wrage, Henning: Das Buch zum Film, der Film zum Buch". Annäherung an den literarischen Kanon im DDR-Fernsehen. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag. 2004 S. 21

³ Schmid, Markus: Vom Wort zum Bild: Probleme der Literaturverfilmung am Beispiel von B. Schlinks "Der Vorleser" und S. Daldrys gleichnamiger Verfilmung. Norderstedt: GRIN Verlag. 2010 S. 5

von verschiedenen Personen und Abteilungen bestimmt.⁴ Die Drehbücher zu einzelnen Filmen können zum Beispiel aufgrund dieses geteilten Arbeitsprozesses umgeschrieben werden, falls Regisseure unterschiedliche Auffassungen von der Adaption eines Stoffes haben. Videospiele können ebenso durch die Aufteilung in mehrere Studios davon betroffen sein.

Eine weitere Herausforderung stellt die Umsetzung der Sender-Empfänger-Instanz dar. In der Auseinandersetzung kann ein filmischer Text nicht mit einem literarischen Text gleichgesetzt werden. Der Senderbezug definiert sich somit je nach Kenntnisstand des jeweiligen Rezipienten anders.⁵ Für eine filmische Transformation bedeutet dies, dass das Publikum unterschiedliche Kenntnisse über den Inhalt der Originalvorlage besitzt. Der Film muss somit nicht nur einem unerfahrenen Publikum gerecht werden, sondern auch jenen Rezipientinnen und Rezipienten, die das Original kennen, auf dem der Film basiert. Im Hinblick auf ein Videospiel ergibt sich zusätzlich das Problem der interaktiven Komponente, die durch die Spielenden beeinflusst werden kann.

Das größte Problem bei der Umsetzung von literarischen Vorlagen besteht allerdings in der visuellen Interpretation. Die Botschaft und somit das Signal, mit dessen Decodierung der Prozess der Rezeption seinen Ausgang nimmt, beinhalten die Zeichenträgerstruktur des literarischen Werks, während am Ende ein Textsystem steht, das auf eine Encodierung von Zeicheninhalten des filmischen Zeichensystems zurückgeht.⁶ Das literarische Zeichen entspricht in diesem Fall dem Geschriebenen, der Film jedoch besteht aus mehreren Komponenten wie zum Beispiel Bildern, Musik und Dialogen. Es ist demnach festzuhalten, dass der Film und das Videospiel diese Zeichenträger meist in Kombination verwenden, während sich beispielsweise die bildende Kunst auf das visuelle oder die Literatur auf das sprachliche Zeichensystem beschränken und somit homogene Systeme verwenden.⁷ Ausgehend von dieser Problematik ergibt sich für das Videospiel ein heterogenes Zeichensystem, das allerdings nicht nur auf visuelle und auditive Komponenten beschränkt ist, sondern auch die Spielenden als interaktive Zeichen berücksichtigen muss. Die Unterscheidung zu anderen Medien befindet sich auf der Ebene der Rezipierenden.

⁴ Mundt, Michaela: Transformationsanalyse. Methodologische Probleme der Literaturverfilmung. Berlin ;Boston: De Gruyter. 2011.S. 13

⁵ Ebda Mundt, Monika S. 14- 15

⁶ Ebda Mundt, Monika S. 17

⁷ Ebda Mundt, Monika S. S. 19

BACKE betont dies anhand von James Bond. Die Rezipierenden können über James Bond ein Buch lesen oder einen Film über ihn ansehen, in einem Videospiel jedoch schlüpfen sie selbst in die Rolle von James Bond und erleben seine Abenteuer selbst mit.⁸ Das Videospiel ist deshalb als Medium in den letzten Jahren immer populärer und anspruchsvoller geworden. Er bezieht sich darüber hinaus auf die Kombination aus den drei wesentlichen Faktoren der textlichen Konstitution, der Kombination von Medien und der narrativen Rezeption, die in keinem anderen Medium zu finden ist.⁹

Die textliche Konstitution geht auf die Kombination von heterogenen Zeichenträgern zurück, die für die Sender-Empfänger Instanz von Bedeutung sind, während die Medienkombination auf dem Zusammenspiel von Literatur, Film und Videospiel beruht. Die narrative Rezeption hingegen regt bis heute Diskussionen an.

Es kann dem Videospiel beispielsweise vorgeworfen werden, dass es keine narrativen Elemente besitzt. In diesem Zusammenhang lassen sich zwei wesentliche Paradigmen unterscheiden. Die ersten Computerspiele wie Tetris oder Pacman stellten eine Weiterentwicklung von mechanischen Spielen dar. Sie simulierten reale, vorstellbare Szenarien mit einer geringen Anzahl von simplen Parametern. Die Spielenden konnten dadurch ihre Eingaben visuell sichtbar auf den Computerbildschirm projizieren.¹⁰ Die Spiele der ersten Generation orientierten sich daher am Geschick der Spielenden und boten wenig erzählerische Elemente. Als zweites Paradigma galten die textbasierten Computerspiele. Sie dienten als Erweiterung und Fortführung von Erzähltexten mit elektronischen Mitteln. Diese sogenannten Hypertexte wandelten den Knopfdruck in eine Eingabe von Text um, damit die Spielenden das Videospiel bewältigen konnten.¹¹ Mit diesen Spielen fand eine Evolution statt, da sie erstmals die Textkomponente mit dem Videospiel verbanden. Ein beliebter Vertreter dieses Paradigmas war die Monkey-Island-Reihe, die sich vor allem durch den Humor in den Textboxen auszeichnete. Das narrative Element hingegen wurde trotz all dieser Faktoren noch nicht berücksichtigt.

Die historische Wende für das Videospiel wurde zwischen 1980 und 1989 eingeleitet. Einerseits begann die Umstellung von den Arcade Games in den Spielhallen zu

⁸ Backe, Hans-Joachim: Textual Constitution of Narrative in Digital Media. In: Gächter, Yvonne; Ortner, Heike (Hrsg.)[u.a.]: Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung S. 232

⁹ Ebda Backe, Hans-Joachim: Textual Constitution of Narrative in Digital Media S. 230

¹⁰ Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel: Eine Typologische Einführung. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008. S. 60

¹¹ Ebda Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. S. 62

Heimkonsolen wie dem Famicon, Atari und später dem Super Nintendo,¹² andererseits wurden im Zuge dessen sogenannte Movie-tie-in-Games für zuhause entwickelt. Diese Videospiele waren der erste Versuch, narrative Strukturen einer Filmvorlage in ein Videospiel zu integrieren. Einige dieser Experimente scheiterten allerdings deutlich. 1983 erfolgte aufgrund der Adaption des Films E.T. sogar ein Zusammenbruch der Videospieleindustrie.¹³ Ein Grund für diese Entwicklung waren schlecht adaptierte Spiele, die hauptsächlich von unabhängigen Entwicklern produziert wurden.¹⁴ E.T. ist diesbezüglich besonders hervorzuheben, da es drei bedeutende Meilensteine vereinte. Erstens war der Film von Steven Spielberg in dieser Zeitspanne besonders populär, zweitens waren Movie-tie-in-Games besonders beliebt und drittens begannen die Konsolen für zuhause einen Aufschwung zu erleben. Diese drei Faktoren sollten für den Erfolg des Spiels sorgen, doch wurde es durch die schlechte Adaption der Vorlage zu einem der unverkäuflichsten Videospiele.

Das Videospiel stand nun folgender Problematik gegenüber: Zu wenig oder keine Erzählung reduzierte das Spiel auf die visuell sichtbare Eingabe einer Aktion, eine falsch umgesetzte Erzählung allerdings führte zu schlechten Verkaufszahlen. Ein weiteres Problem, das sich allerdings erst im Verlauf der letzten Jahre herauskristallisierte, entstand durch die Einbindung sogenannter Cut-Scenes¹⁵. Stand bisher die Interaktivität mit den Spielenden im Vordergrund, entstand durch die Einbindung von Filmszenen ein Nährboden für die Erzählung. Die Problematik bezieht sich auf die Menge. Zu viele Cut-Scenes lassen das Videospiel wie einen interaktiven Film wirken und haben kaum spielbare Elemente. SCHENK begründet dies in der Ähnlichkeit von Videospiel und Fernsehen. Sie bezieht sich in diesem Fall auf Konsolen, die noch den Fernsehbildschirm als Übertragungsmedium benutzten (*depend on the same technology*). Der raumzeitliche Inhalt (*spatio-temporal content*) beinhaltet die Transformation vom Film zum Videospiel. Die mediale Verwandtschaft zwischen diesen beiden Medien (*medial kinship*) begründet sich durch den technischen Fortschritt, da es bereits möglich ist, auf Heimkonsolen wie der

¹² Wardyga, Brian J.: The Videogame Textbook. History.Business.Technology. CRC Press. 2019. S. 109

¹³ Aldred, Jessica: A Question of character. Transmediation, Abstraction, and Identification in early Games licensed from Movies. In: Wolf, Mark J: Before the crash. Early Video Game History. Detroit: Wayne State University Press. 2012 S. 91

¹⁴ Ebda Wardyga, Brian J. S. 73

¹⁵ Eine Cutscene ist eine in ein Computerspiel integrierte Filmsequenz.

Playstation 3 Filme anzuschauen.¹⁶ Dieser technische Fortschritt erschwert es jedoch, eine Grenze zwischen Film und Videospiel zu ziehen. Ein berühmter Vertreter der Gratwanderung zwischen diesen Medien ist das Videospiel Uncharted. Die Produktionsfirma Naughty Dog entwickelte das Spiel mithilfe von „motion capture“¹⁷ und Sprachrollen, die an einen Hollywoodfilm erinnerten. Uncharted erzeugt somit die Illusion eines Films, der jedoch ebenso die interaktive Komponente des Videospiels beinhaltet.¹⁸

Videospiele übernehmen demnach nicht nur die Erzählung eines Films, sondern verwenden auch Techniken, die diesem entsprechen. Die Transformation von narrativen Elementen und Vorlagen zwischen den beiden Medien kann somit aufgrund ihrer verwandtschaftlichen Verhältnisse gelingen. Die Adaption literarischer Erzählelemente in einem Videospiel ist allerdings fraglich.

Aufgrund dieser aktuellen Thematik ergibt sich daher folgende Forschungsfrage:

Inwieweit orientiert sich das Videospiel Persona 4 Golden an den narrativen Bausteinen des Kriminalromans und wie lassen sich diese in ein digitales und interaktives Medium wie dieses Videospiel integrieren?

Der Fokus dieser Diplomarbeit liegt auf der Untersuchung der einzelnen narrativen Strukturelemente und der Frage, welchem Genre des Kriminalromans sie zuzuordnen sind. Der Kriminalroman unterteilt sich in zwei bekannte Genres, die Strukturelemente in unterschiedlichen Ausprägungen aufweisen. Einerseits gibt es eine Unterscheidung von Detektivgeschichte und Thriller, während andererseits auch gemischte Formen vorliegen. Die Strukturelemente sind in beiden Fällen gleich (Täterin bzw. Täter, Opfer, ermittelnde Personen, Ort, Zeit etc.), definieren sich allerdings durch unterschiedliche Parameter. Beispielsweise ist der Ort, an dem die Erzählung stattfindet, im Detektivroman geschlossen, während er im Thriller offen gestaltet ist.¹⁹

Ziel ist es, anhand der Erzählstruktur des Videospiels Gemeinsamkeiten mit den Genres des Kriminalromans aufzuzeigen. Der Wechsel des Mediums vom linear

¹⁶ Schenk, Sabine: Running and clicking. Future narratives in Film. Berlin/Boston: De Gruyter. 2013 S.189

¹⁷ Motion Capture ist eine Technik, die im Film angewandt wird. Die Akteure werden dabei mit einer speziellen Anfertigung gefilmt, welche aus Draht und Punkten besteht. Die Punkte ergeben im Anschluss ein Gerüst, welches nach Belieben animiert werden kann.

¹⁸ Ebda Schenk, Sabine S. 190

¹⁹ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman: J.B. Metzler. 2009 S.47 und S. 64

verlaufenden Buch zu einem verzweigten Videospiel bedingt Unterschiede bezüglich einzelner Elemente wie zum Beispiel der Ermittlung der Täterin bzw. des Täters. Auch kann die Erzählung durch eine falsche Eingabe der Spielenden ein vorzeitiges Ende finden.

Das Videospiel Persona 4 Golden wurde ausgewählt, da es eine Vielfalt an unterschiedlichen Strukturelementen aufweist, die entweder einem der beiden Genres des Kriminalromans zugeordnet werden können oder sich hybrid verhalten. Sie sind in größerer Anzahl zu finden und müssen daher genau analysiert werden, bevor eine Kategorisierung erfolgen kann. Der Schwerpunkt konzentriert sich auf die Interaktivität der Spielenden mit den einzelnen Non-Playable-Characters (NPCs)²⁰. Dieser Aspekt ist zusätzlich von Interesse, da sie je nach Ausmaß die Struktur des Spiels verändern können. Das zentrale Thema des Spiels ist das Finden der eigenen Identität und orientiert sich an dem Schattenkonzept von C.G. JUNG. Der Begriff des Schattens repräsentiert die negativen Aspekte der Identität wie Hass, Wut, Neid etc., aber auch die Unterdrückung durch gesellschaftliche Zwänge. Die Werte von Moral und Ethik sind zum Beispiel hier zu finden. Der Schatten personifiziert somit jene Inhalte, die der Betroffene nicht anerkennt, die aber immer wieder an die Oberfläche gelangen können.²¹

Ziel dieser Arbeit ist es darüber hinaus, zu untersuchen, inwiefern Parallelen zwischen der Gattung des Kriminalromans und der Erzählstruktur in Videospielen vorhanden sind.

Für diese Diplomarbeit wird die qualitative Inhaltsanalyse nach MAYRING angewendet. Die qualitative Inhaltsanalyse ist für diese Untersuchung geeignet, da sie über das technische Know-how im Umgang mit großen Textmengen verfügt, um auch die interpretative Textanalyse intersubjektiv überprüf- und sichtbar durchzuführen.²² Vor der Analyse werden verschiedene Kategorien festgelegt, die dabei helfen sollen, eine Einteilung vorzunehmen und diese anschließend statistisch auszuwerten. Das wird in Kapitel 5 genauer erläutert.

²⁰ NPCs oder Non playable Characters sind jene Spielfiguren, welche der/die Spieler/-in nicht steuern kann.

²¹ Vogel, Ralf T.: Das Dunkle im Menschen . Das Schattenkonzept der Analytischen Psychologie Stuttgart: Kohlhammer. 2015 S. 14

²² Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. In: Mey/Mruck (Hg.): Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie. Wiesbaden: Springer Verlag. 2010 S. 602

Deshalb ist die Arbeit wie folgt aufgebaut:

Die ersten Kapitel umfassen die Erzählstruktur, die Struktur des Kriminalromans und die Struktur des Videospiels. Es soll erläutert werden, aus welchen Elementen sich die Erzählstruktur zusammensetzt, welche Erzählelemente im Kriminalroman vorhanden sind und welcher Struktur sie unterliegen. Abschließend soll auf die Erzählstruktur des Videospiels und ihre interaktive Komponente eingegangen werden.

In diesem Kapitel werden demnach folgende Fragen berücksichtigt:

- Was bedeutet „erzählen“?
- Warum ist eine Erzählstruktur von Bedeutung?

Danach werden die Grundstrukturen des Kriminalromans dargelegt, ebenso wie die verschiedenen Gattungen dieses Genres. Der Kriminalroman dient als Oberbegriff, während die Formen des Detektivromans und des Thrillers als Untergattungen zu bezeichnen sind.²³ Unterschieden werden diese anhand bestimmter Merkmalskataloge beispielsweise in Bezug auf den chronologischen Aufbau oder den Täter. Es muss allerdings angemerkt werden, dass es meist keine reinen Strukturformen mehr gibt.²⁴

Im Anschluss werden die einzelnen Elemente der Erzählstruktur des Videospiels erläutert. Der Fokus liegt in diesem Zusammenhang auf den einzelnen Spielweisen und der Frage, wie diese das Videospiel beeinflussen können. Abschließend soll mit dem transmedialen Erzählen eine Verbindung zwischen den literarischen Strukturelementen des Kriminalromans und der interaktiven Erzählstruktur des Videospiels geschaffen werden. Transmediales Erzählen bezeichnet die Dynamik, die die Vorstellung weckt, dass sich der Inhalt entwickelt und verformt, während er von einem Medium zum nächsten wandert.²⁵

Das vierte Kapitel befasst sich mit der interaktiven Komponente der Erzählstruktur. Es wird erläutert, wie ludus (das strukturierte Spielen) und paidia (das experimentelle Spielen) in Verbindung mit den vier Grundprinzipien (agon, alea, mimicry und ilnyx)

²³ Kniesche, Thomas: Einführung in den Kriminalroman. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 2015 S. 8

²⁴ Ebda Kniesche, Thomas S. 14

²⁵ Ryan, Marie – Laurie: Transmediales Storytelling und Transfiktionalität. In: Krings/Renner (2013) S. 88

von Callois die Spielweise eines Videospiels beeinflussen können. Agon und alea beschreiben den Unterschied zwischen ludus und paidia genauer, während mimicry und ilnyx sich auf die Spielfigur und ihre Verbindung zu den Spielenden beschränken. Anschließend wird die Erzählstruktur des Videospiels näher erläutert. Dabei wird zwischen seiner Oberflächenstruktur und den sogenannten Kardinalfunktionen unterschieden. Letztere können den Verlauf der Erzählstruktur durch ihre Irreversibilität verändern.²⁶

Das fünfte Kapitel befasst sich mit dem Aufbau des Analyseinstruments der qualitativen Inhaltsanalyse. Es wird erläutert, warum diese Methode zur Analyse der Arbeit herangezogen wird und welche Kriterien diesbezüglich ausgewählt wurden.

Das sechste Kapitel befasst sich mit jenen Elementen des Videospiels, die zur Detektivgeschichte gehören, da sich diese durch mehrere Merkmale von dem Pendant des Thrillers unterscheidet. Im anschließenden Kapitel werden hingegen jene Bereiche erläutert, die eindeutig dem Thriller zuzuordnen sind. Es soll ersichtlich werden, welche Elemente der Erzählstruktur eindeutig zu jeweils einer Untergattung des Kriminalromans zuzuordnen sind.

Strukturelemente, die Gemeinsamkeiten mit beiden Kategorien aufweisen und daher näher untersucht werden müssen, werden in den Kapiteln Hybride Elemente und „Mystery“ bearbeitet.

Diese Arbeit mit dem Titel „Dem Krimispiel auf der Spur“ soll einen Einblick in die Komplexität der Narration im Videospiel vermitteln und sie praktisch durch ein Beispiel veranschaulichen. Dabei werden die theoretische Erzähltheorie sowie die Strukturelemente des Kriminalromans und des Videospiels miteinander verknüpft, um einen Bezug zwischen den Strukturelementen des Kriminalromans und dem interaktiven Medium des Videospiels herzustellen.

²⁶ Ebda Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 210

2. Narration, Erzählstruktur und Medienwahl

2.1 Erzählen und Erzählstruktur

Das Wort „Erzählen“ leitet sich von dem lateinischen Wort „narrare“²⁷ ab und bedeutet, eine Information schriftlich oder mündlich festzuhalten und wiederzugeben. Diese primäre Definition muss allerdings durch weitere Voraussetzungen ergänzt werden, damit eine Erzählung stattfinden kann. Eine davon ist die sogenannte Interaktivität. Das Erzählen einer Geschichte involviert somit ebenso einen Sender wie einen Rezipienten. Der inhaltliche Aufbau der Geschichte ist zugleich geprägt durch die interaktive Struktur des Erzählens, die als das Zusammenspiel zwischen Kommunikator und Empfänger betrieben wird, um auf ganz spezifische Weise ein gemeinsames Erzählen zu schaffen.²⁸

Erzählen bedeutet somit, eine Verbindung zwischen Sprecher/-in und (Zu)Hörer/-in zu schaffen. Es müssen demnach zwei Personen vorhanden sein, die sich auf einer gemeinsamen Interessensebene bewegen. Um Interaktivität in einer Erzählung zu erzeugen, ist daher auch die Frage nach der Gestaltung des Inhalts von Bedeutung. STRAUB formuliert dies als Transformation von Sprache in kommunizierbare und reflektierbare Erfahrungen:

„Das Erzählen ist zwar nicht der einzige, aber ein herausragender sprachlicher Modus, aus Erlebnissen intersubjektiv kommunizierbare und reflektierbare Erfahrungen und Erwartungen zu formen.“²⁹

Der Sender muss daher seine Erlebnisse oder Informationen so formulieren und gestalten, dass sie für den Zuhörer interessant genug sind und ihn zum Nachdenken beziehungsweise Interagieren auffordern.

²⁷ Stowasser, Petschenig, Skutsch, Christ, Lošek, Petschenig, Michael, Skutsch, Franz, Christ, Alexander, and Lošek, Fritz. *Stowasser : Lateinisch-deutsches Schulwörterbuch*. Aufl. 2006. ed. Wien: Hölder-Pichler-Tempsky [u.a.], 2006. S. 329 Spalte 1

²⁸ Kern, Friederike, Morek, Miriam u.a.: Erzählen als Form, Formen des Erzählens. In: Kern, Friederike, Morek, Miriam und Ohlhus, Sören (Hg.): *Erzählen Als Form - Formen Des Erzählens*. Berlin, Boston: [DE GRUYTER]⁶, 2012. Germanistische Linguistik [295] S. 1

²⁹ Straub, Jürgen: *Erzähltheorie/Narration*. In: Mey, Günter und Kaja Muck(Hg.): *Handbuch Qualitative Forschung in Der Psychologie*. Wiesbaden: [VS Verlag Für Sozialwissenschaften]⁷, 2010 S. 136

Eine Möglichkeit, bei einem Rezipienten Interesse zu wecken, besteht darin, die Inhalte der Erzählung darstellbar zu machen. ALBES und SAUPE trennen deshalb die Erzählung in eine Handlungs- und eine Darstellungsebene.

„Erzählungen lassen sich durch eine enge und eine weite Definition bestimmen. Beide Definitionen setzen voraus, dass Erzählungen über eine Ebene der Handlung und eine Ebene der Darstellung verfügen.“³⁰

Erzählungen sollen demzufolge durch eine Vereinigung von Handlung und Darstellung das Interesse des Rezipienten wecken. Für die Darstellung des Inhaltes wird allerdings eine Reihenfolge oder Struktur benötigt, um es dem Rezipienten zu erleichtern, der Geschichte zu folgen und sie nachzuvollziehen. Wolf SCHMID belegt dies mit der Erzählstruktur. Der Begriff des Narrativen enthält demnach nicht mehr nur eine vermittelnde Darstellungsinstanz, sondern vielmehr einen bestimmten Aufbau des Dargestellten. Texte, die im strukturalistischen Sinne narrativ genannt werden, beinhalten daher eine temporale Struktur und stellen Veränderungen eines Zustands dar.“³¹

Die Struktur verleiht der Geschichte Dynamik und verhindert somit Stagnation. Es entsteht ein Prozess, durch den Veränderungen des narrativen Zustands entstehen. SCHMID führt weiter an, dass jede Zustandsveränderung anders interpretiert werden kann. Ein Zustand (oder eine Situation) soll als eine Menge von Eigenschaften verstanden werden, die sich auf eine Figur oder die Welt in einer bestimmten Zeit der erzählten Geschichte beziehen. Das bedeutet: Je nachdem, ob sich die dargestellten Eigenschaften auf das Innere der Figur beziehen oder auf Teile der äußeren Welt, kann von einem *inneren* oder einem *äußeren* Zustand gesprochen werden.³² Es ist somit zu unterscheiden, ob die Veränderung eines Zustands durch äußere Einflüsse geschieht oder durch die Motivation einer Figur. SCHMID unterscheidet in diesem Zusammenhang zwischen Agent und Patient:

³⁰ Albes, Claudia und Saupe, Anja: Auf der Suche nach dem Sinn des Erzählens. Einleitung. In: Albes, Claudia und Anja Saupe (Hg): Vom Sinn des Erzählens. Geschichte, Theorie und Didaktik. Frankfurt am Main, Wien: [Peter Lang], 2010. Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik [20] S. 9

³¹ Schmid, Wolfgang: Elemente der Narratologie. Berlin, Boston: DE GRUYTER, 2014 S. 2

³² Ebda Schmid, Wolf S. 3

„Wenn die Zustandsveränderung durch einen *Agenten* herbeigeführt wird, sprechen wir von einer *Handlung*. Wenn sie einem *Patienten* zugefügt wird, handelt es sich um ein *Vorkommnis*.“³³

Die Reihenfolge der Zustandsveränderungen hängt somit von ihrer Gewichtung ab. Im Kriminalroman beispielsweise würde die Ermittlung, die durch den Agenten vorgenommen wird, als Handlung klassifiziert werden, während die Tat als Vorkommnis passiv einem Patienten zugefügt wird. Die Dynamik zwischen dem aktiven und dem passiven Teil der Erzählung fasst STRAUB unter dem Begriff „Plot“ zusammen. Die Erzählung erhält dadurch eine spezifische Struktur oder Form, aber auch ihre Dynamik. Der Plot bestimmt ebenso, welche Rolle Ereignisse im Rahmen einer Erzählung spielen und welche Bedeutungen ihnen diesbezüglich zugeschrieben werden können. Es wird auch erfasst, ob sie aus der Perspektive des oder der Handelnden beispielsweise als Störung, Hindernis oder Glücksfall gelten.³⁴

Die Rolle der Ereignisse wird ebenso durch eine kausale und zeitliche Ordnung bestimmt. Dies bedeutet, dass Erzählungen sich in Ereignis- und Handlungsverläufen entfalten, die nicht unverbunden aufeinanderfolgen, sondern untereinander in Beziehungen (z. B. kausalen, argumentativen, korrelativen) stehen. Die Handlungen menschlicher Protagonist/-innen, aber auch andere Ereignisse werden in einer symbolischen und zeitlichen Ordnung dargestellt.³⁵

Die zeitliche Abfolge kann in diesem Fall chronologisch erfolgen oder durch eine oberflächige Struktur gegliedert werden. Die klassische chronologische Abfolge verteilt sich auf größere Untereinheiten, wie in Anfang, Mitte und Ende.³⁶

ALBES und SAUPE verorten die chronologische Abfolge sowie andere Zusammenhänge in der Handlungsebene. Die Geschehnisse müssen durch Ähnlichkeiten oder Kontraste miteinander verbunden sein, in einer chronologischen Abfolge stehen oder kausal beziehungsweise final motiviert sein.³⁷

Die Handlungsebene beinhaltet somit die zeitliche Abfolge sowie kausale Zusammenhänge. Es wird wie bei STRAUB eine oberflächliche Struktur gebildet, in der die übergeordnete Reihenfolge der Inhalte festgelegt wird.

³³ Ebda Schmid Wolf S. 3

³⁴ Ebda Straub, Jürgen S.143

³⁵ Ebda Straub, Jürgen S. 143

³⁶ Ebda Straub, Jürgen S. 143

³⁷ Ebda Albes und Saupe S. 11

„Und auch die Elemente der Darstellung sind – unter den Aspekten Erzähler, Perspektivierung, Zeitgestaltung und sprachliche Form – nach bestimmten Mustern geordnet.“³⁸

Beschäftigt sich die Handlungsebene mit der Einteilung in Anfang, Mitte und Schluss, so ordnet die Darstellungsebene die Inhalte nach spezifischen Kategorien, die den Inhalt der Erzählung betreffen. Im Hinblick auf die Aspekte *Erzähler* und *Perspektivierung* kann die bereits von SCHMID angesprochene Unterteilung zwischen äußerem und innerem Zustand herangezogen werden. Die Struktur beziehungsweise eine Änderung der Struktur oder des Zustandes würden folglich durch eine Perspektivenänderung vom äußeren in den inneren Zustand erfolgen.

Die Erzählstruktur lässt sich durch viele unterschiedliche Faktoren bestimmen, allerdings sind die bereits genannten Begriffe universell auf jedes Medium übertragbar. Es stellt sich somit die Frage, wie sich traditionelle Medien von neueren unterscheiden.

2.2 Das transmediale Erzählen

Die bereits erhobenen Merkmale lassen sich sehr gut auf traditionelle Medien wie zum Beispiel Bücher anwenden. Allerdings können bei der Adaption einer literarischen Vorlage für ein anderes Medium Probleme auftreten. Einerseits müssen zum Beispiel Elemente der Erzählung entfernt, andererseits neue hinzugefügt werden, um den Rezipienten auf der Darstellungs- und der Handlungsebene zu unterhalten.

Eine Forschungsrichtung, die sich intensiv mit dieser Diskrepanz beschäftigt, findet sich in den Medienwissenschaften. Henry JENKINS beschäftigte sich intensiv mit dem Vorgang der transmedialen Erzählung und beschreibt ihn als einen Prozess, in dem wesentliche Elemente einer Erzählung systematisch über mehrere Medien verteilt werden, um eine einzigartige Unterhaltungserfahrung zu schaffen. Jedes Medium leistet dabei einen einzigartigen Beitrag zur Entfaltung der Geschichte.³⁹

³⁸ Ebda Albes und Saupe S. 11

³⁹ Jenkins, Henry: Transmedia Storytelling 101

http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (12.1.2020)

Die Adaption eines Erzählstoffes kann durch die Wahl des Mediums somit neu entstehen. Die Uneinigkeiten und die Zerstreuung, die kategorisch für das transmediale Erzählen sind, sind teilweise der Technologie geschuldet. WILKE deutet dies in seiner Definition der Medienkonvergenz an:

„Die Digitalisierung der Medien gilt dabei in den meisten Fällen als Voraussetzung für ihre Konvergenz. Ausgelöst durch die Digitalisierung verschwimmen und verschwinden die Grenzen zwischen ehemals getrennten Medien, Kommunikations-, Produktions- und Verbreitungsformen sowie den Endgeräten. Auch die bisher existenten Grenzen zwischen Individual- und Massenkommunikation lösen sich auf.“⁴⁰

Das Auflösen der Grenzen bildet aber auch Gemeinsamkeiten. SCHMIDT beschreibt dies in seinem Medien-Kompaktbegriff, der versucht, das medienwissenschaftliche und das kommunikationswissenschaftliche Medienverständnis zu verbinden.⁴¹

Es stehen somit die verwendeten Kommunikationsinstrumente (materielle Zeichen, die zur Kommunikation benutzt werden, wie zum Beispiel natürliche Sprachen) an erster Stelle. Die Medientechniken werden eingesetzt, um Medienangebote etwa in Form von Büchern oder Filmen herzustellen, zu verbreiten oder zu nutzen. Institutionelle Einrichtungen bzw. Organisationen wie Verlage oder Fernsehsender tragen zur Verwaltung, Finanzierung und Verbreitung der Medien bei. Schlussendlich gehen aus dem Zusammenwirken aller genannten Faktoren die Medienangebote hervor.“⁴²

JENKINS beschreibt diesen Effekt als „synergy“. Er beschreibt in diesem Fall das Interesse moderner Medienfirmen, sich zu vermischen, um so ihre Marke oder Lizenz über so viele Medienplattformen wie möglich zu verteilen.⁴³

Das Zusammenwirken von Medien ist für die Verbreitung des Inhalts einer Erzählung von essentieller Bedeutung. Je besser dieser in einem Medium umgesetzt wird, desto besser ist die Rezeption.

⁴⁰ Wilke, Jürgen: Multimedia/Online-Medien, in: Fischer Lexikon Publizistik, Massenkommunikation, 2009, S. 329

⁴¹ Renner, Karl Nikolaus: Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. In: Krings, Matthias., Karl N. Renner u.a.: Transmediales Erzählen Im Zeitalter Der Medienkonvergenz. Berlin: De Gruyter, 2013, S. 4

⁴² Schmidt, Siegfried J. [u.a.]: Orientierung Kommunikationswissenschaft. Was sie kann, was sie will. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2000. S. 170

⁴³ Ebda: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (12.1.2020)

Daraus ergibt sich die Frage, welche Probleme sich bei der Übernahme eines Narrativs in ein anderes Medium ergeben. Erste Ansätze für die Lösung dieses Themas zeigt bereits Wolf SCHMID. Er unterteilt die Narration in die Bindung beziehungsweise die Loslösung des Erzählers von der Erzählung:

„Erzählen, das der unmittelbaren dramatischen Präsentation entgegengesetzt wurde, war an die Gegenwart einer vermittelnden Instanz, des ‚Erzählers‘, gebunden. Die Präsenz eines solchen Mittlers zwischen dem Autor und der erzählten Welt war für die klassische Erzähltheorie das Spezifikum des Narrativen.“⁴⁴

Die klassische Definition der Erzähltheorie ist für neuere Medien nur bedingt übertragbar, da diese nur sehr selten einen Erzähler in ihre Darstellungsebene einbeziehen. SCHMID unterscheidet daher weiter zwischen zwei Varianten von Texten: einerseits vermittelnde und andererseits mimetische narrative Texte. Erstere stellen eine die Geschichte mit einer erzählende Instanz (einem ‚Erzähler‘) entweder explizit oder implizit dar. Letztere stellen Geschichten ohne Vermittlung durch einen ‚Erzähler‘ dar. Als Beispiele zählen zu den mimetischen narrativen Texten das Drama, der Film, der Comic, das narrative Ballett, die Pantomime und das erzählende Bild.“⁴⁵

Das Herauslösen des Erzählers stellt somit einen entscheidenden Unterschied zwischen literarischen Medien und visuellen Medien dar. ALBES und SAUPE definieren ebenfalls die Unterscheidung anhand des Vorhandenseins eines Erzählers:

„Der ‚engen‘ Definition zufolge ist die Vermittlung der Handlung an einen (fiktionalen) Erzähler und damit an das Medium der sprachlichen Texte gebunden. Der ‚weiten‘ Definition zufolge ist das Vorhandensein eines Erzählers hingegen keine notwendige Bedingung einer Erzählung.“⁴⁶

Siegfried J. SCHMIDT hingegen behauptet, dass medienunabhängig ein Erzähler für die Narration bedeutsam ist. Seiner Meinung nach setzte sich die Forschung erst aufgrund des Erzählers mit Aspekten wie der Erzählperspektive sowie der Unterscheidung zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit auseinander. Eine weitere

⁴⁴ Ebda Schmid, Wolf S. 1

⁴⁵ Ebda Schmid, Wolf S. 8

⁴⁶ Ebda Albes und Saupe S. 9

Unterscheidung stellt für SCHMIDT das Erzählen in gesprochener Sprache, in schriftlicher Form oder in medienorientierten Kulturen dar.⁴⁷

Er differenziert in einzelne Kategorien, die ausschlaggebend dafür sind, ob die Notwendigkeit für einen Erzähler besteht oder nicht. Diese können genre- und medienunabhängig gesetzt werden. Ein Versuch, die Erzählung ohne Erzähler zu definieren, liegt bei Marie RYAN in Form der Storyworld vor. Dieser Begriff ist zentral für das Phänomen des transmedialen Erzählens, das die verschiedenen sprachlichen und nicht sprachlichen Texte zusammenhält. Die Fähigkeit, eine Welt in der Vorstellung zu erschaffen, oder die Fähigkeit, die mentale Repräsentation einer Welt anzuregen, sind eine elementare Voraussetzung dafür, einen Text als narrativ zu betrachten.⁴⁸

Die mentale Repräsentation anzuregen kann mit der Erregung des Interesses bei einem Rezipienten gleichgesetzt werden. Anstatt einer Handlungs- und einer Darstellungsebene unterscheidet RYAN allerdings zwischen statischen und dynamischen Komponenten.

„Ich schlage vor, Storyworlds zum einen durch eine statische Komponente zu definieren, die der Geschichte vorangeht, und zum anderen durch eine dynamische Komponente, die ihre Entfaltung beinhaltet.“⁴⁹

Die Dynamik, die bereits bei STRAUB oder bei SCHMID als Zustandsveränderung angesprochen wurde, findet sich somit auch in der transmedialen Erzählung. RYAN bezieht sich bei den statischen Komponenten auf ein Inventar von Wesen, deren Existenz präsupponiert wird. Dies setzt sich zusammen aus den Gattungen und Objekten, die die Storyworld bevölkern, und dem Ensemble der individuellen Figuren, die als Protagonisten agieren. Die Folklore, die sich auf diese Wesen bezieht (Hintergrundgeschichten, Legenden, Gerüchte), begründet die Etablierung der Wesen im erzählerischen Kontext. Hinzugefügt werden ein Raum mit bestimmten geografischen Merkmalen zur lokalen Verortung, eine Menge von Naturgesetzen und soziale Regeln und Werte.⁵⁰ Dies alles kann als Grundgerüst der Erzählung herangezogen werden.

⁴⁷ Ebda Schmidt, Siegfried S. 17

⁴⁸ Ebda Ryan, Marie-Laure S. 90

⁴⁹ Ebda Ryan, Marie - Laure S. 90

⁵⁰ Ebda Ryan, Marie – Laure S. 91

Die dynamischen Komponenten beziehen sich hingegen auf das Fortschreiten des narrativen Prozesses. RYAN unterteilt dies in physikalische Ereignisse, die die existierenden Dinge verändern, und mentale Ereignisse, die den physikalischen Ereignissen Bedeutung verleihen. Diese sollen die Beziehungen zwischen den Figuren beeinflussen und gelegentlich die soziale Ordnung verändern.⁵¹

Diese Faktoren zur Etablierung einer Erzählstruktur beziehungsweise zur Erschaffung einer „Storyworld“ helfen vor allem möglichst linearen Medien wie zum Beispiel dem Film. In den letzten Jahren zeigte sich deutlich ein Trend zu nicht linearen Medien, die vor allem das Videospiel beinhalten.

2.3 Das Videospiel als Form des transmedialen Erzählens

Den vorherigen Ausführungen kann entgegengesetzt werden, dass auch das Videospiel linear in seiner Erzählung verläuft, zum Beispiel mit dem Ziel, eine Prinzessin zu retten. Diese Vertreter der Videospiele sind allerdings nur an eine geringe Mitwirkung ihrer Spieler/-innen gebunden, zumindest in Bezug auf den Narrativ.

MURRAY beschreibt den Unterschied insofern, als Computer über die Fähigkeit verfügen, Regeln prozedural auszuführen. Durch die Mitwirkung der Spielenden sind sie partizipatorisch. Die navigierbaren Spielwelten werden räumlich dargestellt und eignen sich aufgrund der umfangreichen in einem Programm gespeicherten Informationen für enzyklopädische Datenmengen.⁵²

Im Gegensatz zur passiven Rolle eines Zuhörenden gestalten die Spielenden die erlebte Geschichte aktiv mit. Sie gewinnen damit den Eindruck einer sinnerfüllten, unmittelbar von ihnen mitbestimmten Tätigkeit⁵³. Dieses Phänomen bezeichnet MURRAY als „the sense of agency“.⁵⁴

„Handlungen im Sinne von Agency gehen über die einfache emotionale Beteiligung an einer spannenden Erzählung hinaus.“⁵⁵

⁵¹ Ebda Ryan, Marie – Laure S. 91

⁵² Murray, Janet: Hamlet on the Holodeck. New York: Simon & Schuster. 1997 S. 51

⁵³ Rauscher, Andreas: Story. In: Beil Benjamin/ Hensel, Thomas u.a: Game Studies. Mainz: Springer VS, 2018 S. 64

⁵⁴ Ebda Murray, Janet S. 126

⁵⁵ Ebda Rauscher S. 64

Die Interaktivität, die bereits als eine der Grundvoraussetzungen für das Erzählen genannt wurde, wird im Sinne des Videospiele neu definiert und um einige Facetten erweitert. Die Spielenden sind nun nicht nur aufgefordert, sich die Welt vorzustellen, sondern auch aktiv in ihr mitzuwirken. Die Videospiele versuchen laut JENKINS nicht im Sinne einer reinen Adaption den Film nachzuerzählen, sondern bieten eine Expansion des in den Filmen errichteten narrativen Grundgerüsts an, bei der die Erzählwelt qualitativ erweitert wird. Er bezeichnet dies als einen wertvollen und eindeutigen Beitrag, den jeder neue Text zum Gesamtbild beisteuert.⁵⁶

Das Medium des Videospiele ist folglich als eine Erweiterung der bisherigen Medien zu verstehen. Es bietet den Spielenden die Möglichkeit, eine bereits aus zum Beispiel Film oder Fernsehen bekannte Erzählung zu erkunden oder neue Welten zu erforschen. Die diesbezüglichen Grundgerüste stammen aus der Erzählstruktur mit ihren unterschiedlichen Kategorien (statische und dynamische Komponenten), während die Interaktivität das Narrativ zusätzlich vorantreibt. Das Videospiel ist somit eine Verlinkung aus den Inhalten der klassischen Medien (zum Beispiel Bücher) mit der Visualisierung der neueren Medien (Film) und der Einbindung der Spielenden als interaktiver Erzähler/in und Rezipient/in.

3. Die Erzählstruktur im Kriminalroman

3.1 Zentrale Motive des Kriminalromans

Der Kriminalroman gilt seit dem 19. Jahrhundert als literarische Gattung, die durch Autoren wie Arthur Conan Doyle, Agatha Christie oder G. K. Chesterton geprägt wurde. Trotz seiner Vielfalt beschränkt sich der Kriminalroman genreunabhängig auf zwei zentrale Aspekte: das Verbrechen und dessen Aufklärung.

„Verbindendes Element der hier zu diskutierenden Texte ist folglich die von den Autoren getroffene Entscheidung für das als erzählwürdig erachtete Sujet

⁵⁶ Jenkins, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York Univ. Press. 2006 S.98

„Verbrechen und Aufklärung“, die höchst unterschiedliche narrative Ausprägung findet.“⁵⁷

Laut BECK besteht der narrative Kern somit aus der Erzählung von der Aufklärung eines Verbrechens. Differenzierend hingegen sind für sie die zeitlichen spezifischen Einflüsse auf die Gattung, die postkolonial, historisch, feministisch oder allgemein sozialkritisch sein können. Der Kriminalroman widmet sich somit der literarischen Aufklärung in literarischer Form, die die Konstruktionen und Machtstrukturen der gesellschaftlichen Wirklichkeit überschreitet. Diese Texte nehmen nicht nur die intra- und intergenerischen Grenzziehungen vor, sondern suchen überdies auf narrativer Ebene zunehmend den Anschluss „an die Entwicklung des modernen Romans“.⁵⁸

Es hat sich aufgrund dessen nicht nur eine Spaltung in mehrere Unterkategorien gebildet, sondern auch hybride Formen sind im Kriminalroman möglich. Zwei wesentliche Gattungen des Kriminalromans beeinflussen die Erzählstruktur nachhaltig: die Detektivgeschichte und der Thriller. Vorab lässt sich allerdings festhalten, dass jeder Subgattung des Kriminalromans eine gewisse Struktur zugrunde liegt.

„Es gibt zwei Grundtypen oder Strukturmodelle (Tiefenstrukturen) des Kriminalromans, den Detektivroman und den Thriller. Wenn von ‚Grundtypen‘ oder ‚Strukturmodellen‘ gesprochen wird, dann ist die Rede von Modellen, also Abstraktionen, die allein durch bestimmte Merkmalskataloge definiert sind.“⁵⁹

Die Erzählung verläuft grundsätzlich linear, kann aber durch ein Element unterbrochen oder durcheinandergebracht werden. Dies dient der Lesemotivation und dem Spannungsaufbau. Dieses Element wird „red herring“ genannt. Der/Die Leser/in wird auf eine falsche Fährte geführt, was zu einem Mix aus Verraten und Verwirren führt. Das ist auch die Voraussetzung dafür, dass der/die Krimileser/in das Buch aufgrund des Spannungsaufbaus nicht zur Seite legen kann. So sind in jedem Genre des Kriminalromans „red herrings“ vertreten.“⁶⁰

Die falsche Fährtenlegung existiert durchgehend im Kriminalroman und ist somit auch in Thriller und Detektivgeschichte vertreten.

⁵⁷ Beck, Sandra: Narratologische Ermittlungen. Muster detektorischen Erzählens in der deutschsprachigen Literatur. Heidelberg: Winter Verlag. 2017 S. 79

⁵⁸ Ebda Beck, Sandra S. 9

⁵⁹ Ebda Kniesche, Thomas S.14

⁶⁰ Ebda Drobez, Susanne S. 153

3.2 Mystery im Kriminalroman

3.2.1 Das „Unheimliche“ im Kriminalroman

Eines dieser hybriden Elemente, das in der Detektivgeschichte und dem Thriller zu finden ist, ist das Mysterygenre.

„Wir nennen es MYSTERY und verstehen darunter jene planmäßige Verdunklung des Rätsels, die am Schluß [sic!] einer völlig unvorhergesehenen sensationellen Erhellung Platz macht.“⁶¹

Die Verfolgung der Lösung eines Rätsels ist in Detektivgeschichten ebenso präsent wie im Thriller. Das Verhältnis von „analysis“ zu „mystery“ entscheidet darüber, ob die Erzählung eher nach dem Prinzip der Wahrscheinlichkeit oder nach dem Prinzip des Wunderbaren angelegt ist. Im Gegensatz dazu bestimmen die Kriterien „analysis“ und „action“ den erzählerischen Aufbau des Werkes.⁶²

Das Element der Action drängt andere Handlungselemente zurück, um aktionsgeladene Momente zu steigern. Dies wird vorrangig mit dem Thriller in Verbindung gebracht. Analysis hingegen bezieht sich auf die Detektivgeschichte, in der diese im Vordergrund steht.⁶³

Das bedeutet, dass sich das Mysterygenre durch etwas Spezifischeres auszeichnen muss. SCHULZ geht von einer Entwicklung aus dem Gothic Novel aus, die sich auf die Eliminierung von übernatürlichen Elementen wie Geistern etc. spezialisiert. Er unterteilt das Mystergenre in eine surrealistische und eine realistische Form. Die erste surrealistische Form bestand gerade in der Verstärkung und Vervielfältigung übernatürlicher Horroreffekte, während die realistische Form sich nur anfangs an übernatürlichen Phänomenen orientiert, um sie im Anschluss als Trug zu entlarven.⁶⁴

Neuere Definitionen des Begriffs Mystery orientieren sich an der klassischen Definition, fügen allerdings modernere Ansichten hinzu. Das Wort Mystery wird in der englischen Sprache automatisch mit dem Kriminalroman verbunden. Im Gegensatz

⁶¹ Schulz-Buschhaus, Ulrich: Formen und Ideologien des Kriminalromans. Ein gattungsgeschichtlicher Essays. Frankfurt: Akademische Verlagsgesellschaft. 1975

⁶² Ebda Schulz-Buschhaus S.2-3

⁶³ Filz, Fabian: Lesart Thriller: Elemente des Thrillers in Leo Perutz' Werk. 2014 S. 20

⁶⁴ Ebda Schulz- Buschhaus S. 17

dazu steht der Begriff Mystery im Deutschen für etwas Fiktives, das sich in übernatürlichen Phänomenen und einem speziellen Gefühl der Unsicherheit äußert.⁶⁵

Ein wesentlicher Berührungspunkt zwischen alt und neu ist in diesem Fall die Erwähnung von Übernatürlichkeit. Modern ist allerdings das von SPIEGEL angesprochene Gefühl der Unsicherheit, auch Mystery-Stimmung genannt. Das Gefühl der Unsicherheit, die Gewissheit, nicht wirklich zu durchschauen, was genau vor sich geht.⁶⁶

Mystery ist demnach auch sehr stark mit dem Gefühl der Angst verbunden. Der Mensch sieht sich unerklärbaren Wirkungen ausgeliefert, für die es keine nachvollziehbare Ursache gibt. Die erzwungene Konfrontation mit den unerklärbaren, bedrohlichen Wirkungen bildet demnach die Realität des Unheimlichen.⁶⁷

Das Unerklärliche sind somit jene Themengebiete, die dem Menschen nicht oder nur mangelhaft zugänglich sind und zu denen er keinen Bezug aufbauen kann. Ein mögliches Themengebiet stellen laut SPIEGEL die Neomythen dar.

„Neomythen speisen sich zwar ebenfalls aus dem Unbehagen angesichts der Endlichkeit menschlichen Lebens, treten aber vor dem Hintergrund der wissenschaftlichen und technischen Umwälzungen der Neuzeit auf und präsentieren sich deshalb in einem dezidiert modernen Gewand.“⁶⁸

Neomythen beschreiben somit die Angst vor dem Ungewissen und das Durchscheitern des Fantastischen in die reale Welt. SPIEGEL spricht in diesem Zusammenhang das Fehlen der narrativen Geschlossenheit an.

„Entscheidend ist, dass der Aspekt der narrativen Geschlossenheit – oder eher: das Fehlen derselben – als zentral für das Mystery-Genre angesehen wird.“⁶⁹

Das Mysterygenre zeichnet sich damit durch ein offenes Narrativ aus, das beim Rezipienten offene Fragen hinterlassen soll. REINER stimmt in dieser Hinsicht mit seiner Unterscheidung in die Parapsychologie und das Rätselhafte mit SPIEGEL nur

⁶⁵ Spiegel, Simon: Das grosse Genre-Mysterium: Das Mystery Genre. In: Zeitschrift für Fantastikforschung. 1/2014 S.1

⁶⁶ Ebda Spiegel, Simon S. 3

⁶⁷ Reiner, Claus: Das Unheimliche und die Detektivliteratur. Entwurf einer poetologischen Theorie über Entstehung, Entfaltung und Problematik der Detektivliteratur. Bonn: Bouvier Verlag. 1973 S. 16

⁶⁸ Ebda Spiegel, Simon S. 11

⁶⁹ Ebda Spiegel, Simon S. 12

bedingt überein. Kennzeichnend für die Parapsychologie ist, dass die Existenz des Unheimlichen in seinen wesentlichen Merkmalen anerkannt wird, was aber auch eine Beibehaltung seines Geheimnischarakters bedeutet. Eine prinzipielle Erklärbarkeit seiner Phänomene, eine Zurückführung auf Ursachen und eine zukünftige Einordnung in die Einheit der Natur auf wissenschaftlicher Basis werden nicht ausgeschlossen.“⁷⁰

Das Ungewisse soll teilweise erhalten bleiben, aber es muss möglich sein, eine Begründung für das Unerklärliche zu erhalten. Das Rätselhafte hingegen geht von einem lösbaren Rätsel aus.

„Die Besonderheit dieser Variante wird dadurch geprägt, daß [sic!] das Geheimnis des Unheimlichen sich zum grundsätzlich lösbaren Rätsel umbildet; deswegen sei diese Bewußtseinsform [sic!] als das Rätselhafte bezeichnet.“⁷¹

Dieses Konzept kann für den Kriminalroman verwendet werden, da eines der zentralen Motive darin besteht, verschiedene Rätsel beziehungsweise Verbrechen aufzuklären.

Die Struktur, in der diese Rätsel aufgeklärt werden können, unterscheidet sich allerdings je nach Detektivgeschichte oder Thriller.

3.2.2 Angst und Ungewissheit im Mysterygenre

Es ist eine schwierige Aufgabe, dem Mysterium eine Form zu geben, quasi den Rezipierenden zu verdeutlichen, dass nun etwas Unerklärliches eintritt. Es sollte etwas sein, das undurchsichtig und daher gleichzeitig geheimnisvoll wirkt. Eine Komponente, die diese beiden Eigenschaften aufweist, findet sich oft im Kriminalroman, so zum Beispiel auch in „Der Hund von Baskerville“ von Arthur Conan DOYLE: der Nebel.

Die Rolle des Wetters im Kriminalroman und im Kriminalfilm

Das Wetter spielt in den meisten Romangenren eine eher untergeordnete Rolle und dient meistens zur dramatischen Unterstützung. Im Krimigenre spielt es eine

⁷⁰ Ebda Reiner, Claus S. 19

⁷¹ Ebda Reiner, Claus S. 22

übergeordnete Rolle. Ein besonders prominentes Beispiel für die Rolle des Wetters im Krimigenre ist der Thriller ‚Sieben‘.

„Eine dichte Wolkendecke und strömender Regen tauchen die Stadt durchgehend in eine triste Atmosphäre.“⁷²

Dies soll als Metapher für die triste Stimmung der Großstadt und ihrer Bewohner interpretiert werden. Während der gesamten Ermittlung regnet es in Strömen und erst gegen Ende des Films, als der Täter entlarvt wird, scheint die Sonne.

„Fincher arbeitet mit einer raffinierten ästhetischen Umkehrung, indem sich die Tragweite von Does Plan nicht im stilisierten Asphalt-Dschungel, sondern erst in der schutzlosen sonnigen Weite eines offenen Feldes offenbart.“⁷³

Die Wetter ist somit eine Metapher für die Klarheit, aber im Kontext des Films auch für die Erkenntnis der bitteren Wahrheit. Das Wetter ist somit für das Krimigenre essentiell, um bestimmte Gefühle und Eindrücke zu schaffen oder um die Stimmung zu verstärken. Eine besondere Stellung bezüglich des Wetters nimmt der Nebel⁷⁴ ein.

Der Nebel als Mysterium im Kriminalroman

„Junge, das ist wirklich keine sehr fröhliche Gegend“, sagte der Inspektor mit einem Schaudern, als er seinen Blick über den düsteren Hügelhang und den dichten Nebel gleiten ließ, der sich über den Sumpf von Grimpen ballte.“⁷⁵

Der Nebel nimmt in der Geschichte „Der Hund von Baskerville“ von Arthur Conan DOYLE erst gegen Ende eine bedeutsame Rolle ein. Wie bereits im Zitat angedeutet, wird der Nebel mit einem Schaudern oder Angst verbunden. In diesem Kontext kann der Nebel als genretypisches Klischee erscheinen, das in erster Linie eine adäquate atmosphärische Einbettung der Geschehnisse gewährleistet.⁷⁶ Das Gefühl der Angst und der Unsicherheit findet sich vor allem im Mysterygenre.

⁷² Koebner, Thomas und Wulff, Hans Jürgen: Filmgenres . Thriller. Stuttgart: Reclam. 2013 S. 427

⁷³ Ebda Koebner, Thomas S. 429

⁷⁴ Der Nebel wird in diesem Kapitel teilweise synonym mit dem Wort Wolke übernommen, da einige Referenzen aus dem frühen 18. oder 19. Jahrhundert stammen und in diesen diese beiden Begriffe als gleichwertig angesehen wurden.

⁷⁵ Doyle, Arthur Conan: Der Hund von Baskerville. Frankfurt am Main: Fischer Verlag. 2017 S. 191

⁷⁶ Weber, André: Wolkenkodierung bei Hugo, Baudelaire und Maupassant im Spiegel des sich wandelnden Wissenshorizontes von der Aufklärung bis zur Chaostheorie. Berlin: Frank und Timme. 2012 S. 297

Mit dem Aufkommen des Nebels versuchte der Autor gleichzeitig, die wahrgenommene Wirklichkeit des Protagonisten trugbildhaft zu kontaminieren. Durch die Undurchsichtigkeit des Nebels wird versucht, die Grenze zwischen dem Unbekannten und dem Bekannten, dem Unterbewussten und dem Bewussten, dem Gefühl und der Vernunft, dem Traum beziehungsweise dem Wahn und der Wirklichkeit zu verwischen.⁷⁷ Ein Grund für diese metaphorische Wirkung ist einerseits der „Hund von Baskerville“ an sich. In der Geschichte fungiert er als Bedrohung, die es zu beseitigen gilt, andererseits allerdings wird er auch mit etwas Dämonischem gleichgesetzt.

„Aber weder der Anblick ihrer Leiche noch der Anblick des toten Hugo Baskerville neben ihr ließ den drei draufgängerischen Zechen die Haare zu Berge stehen, sondern es war das Geschöpf, (...) ein unheimliches Wesen, ein großes schwarzes Ungeheuer, an einen Hund erinnernd...“⁷⁸

Der Hund repräsentiert nicht nur etwas Unheimliches, sondern zeitgleich auch etwas Beängstigendes. Es stellt sich die Frage, warum gerade der Nebel beim Menschen etwas Mythisches und Angsteinflößendes erzeugt. Ein Grund ist die vermeintliche Gefahr durch den Aufzug des Nebels.

„Die weiße Nebelbank, die nun schon die Hälfte des Moores bedeckte, bewegte sich mit jeder Minute weiter auf das Haus zu.“⁷⁹

Der Nebel ist in diesem Fall etwas Mysteriöses, eine die Unterwelt aufrufende Erscheinung,⁸⁰ die den Auftritt des Bösen symbolisieren soll. Allerdings steht er auch für die mögliche Gefahr, sich aufgrund der Undurchdringlichkeit zu verirren. Der Nebel dient somit für den Detektiv nicht nur als Antagonist, sondern auch zur Verschleierung der Wahrheit, die es zu ergründen gilt.

Werden die gesammelten Eindrücke auf die Ebene des Narrativs angewendet, so zeichnet sich der Nebel als ein ausdrucksvolles Element aus, das den Lesenden Spannung in Form von Angst vermittelt. Er kann aus dem Kontext heraus als spannungsaufbauendes Element verwendet oder auch metaphorisch interpretiert werden.

⁷⁷ Ebda Weber, André S. 298

⁷⁸ Ebda Doyle, Arthur Conan S.23

⁷⁹ Ebda Doyle, Arthur Conan S.193-194

⁸⁰ Ebda Weber, André S. 261

Der Schatten als Antagonist

Der Nebel beschreibt etwas Böses, Übernatürliches, aber auch Geheimnisvolles. Eine Komponente, die versucht, dieses in der Psychologie zu manifestieren, ist der Schatten. Die Forschung von C.G. JUNG beschäftigte sich eindringlich mit diesem Phänomen und seinen Auswirkungen auf die Psyche:

„Die Figur des Schattens personifiziert alles, was das Subjekt nicht anerkennt und was sich ihm doch immer wieder direkt oder indirekt aufdrängt.“⁸¹

Der Schatten jeder Person manifestiert sich laut C.G. JUNG daher im Unterbewusstsein und kann sich als etwas Unterdrücktes oder Bösertiges äußern. Gesellschaftliche Zwänge, moralische Werte, Verachtung, Neid oder Gier sind nur einige Begriffe, die sich diesem Schattenbegriff zuordnen lassen. Allerdings werden auch Themen darin verankert, die dem Einzelnen schlecht, fehlerhaft, minderwertig oder tabuisiert vorkommen, ohne es jedoch wirklich sein zu müssen.⁸²

Schatten und Nebel sind grob unterschieden zwei Seiten derselben Medaille. Nebel ist zumindest mit bloßem Auge wahrnehmbar, während Schatten, zumindest psychologisch gesehen, meistens unsichtbar sind, außer sie werden aktiv wahrgenommen. Beide allerdings basieren auf den Konzepten der Unsicherheit, Angst und Hilflosigkeit, die sich meistens in der Undurchsichtigkeit äußern. Während der Nebel allerdings als ein mythisches Element wirkt und nur in bestimmten Kontexten als Antagonist wahrgenommen wird, ist der Schatten deutlich negativer konnotiert. KAUFMANN stellt den Schatten allerdings in eine andere Perspektive. Es ist festzuhalten, dass der Schatten nicht mit dem Begriff des Bösen gleichzusetzen ist. Er enthält Teile der Persönlichkeit, die aus ganz verschiedenen Gründen in der ersten Lebenshälfte keinen Platz zur Entfaltung und Kultivierung fanden.⁸³

Der Schatten ist somit nicht als das Böse anzuerkennen, sondern wird auf einer persönlichen Ebene zu einem Teil des Charakters, der meistens verdrängt wird. Dieser individuelle Schatten steht meistens dem kollektiven Schatten gegenüber. Der Mensch ist ein soziales Wesen. Er besitzt nicht nur einen persönlichen Schatten, der

⁸¹ Jung, C.G.: Aion. Researches into the Phenomenology of the Self. Olten: Walter Verlag. 1950 S. 513

⁸² Ebda Vogel, Ralf T. S. 14

⁸³ Kaufmann, Rolf: Das Gute im Teufel. Eigenen Schattenseiten und Abgründen begegnen. Zürich: Walter. 1998 S.169

sich auf das Individuum bezieht, sondern er hat auch einen kollektiven Schatten der Gemeinschaft, in der er lebt. Dieser Kollektivschatten ist die Summe aller Tabus in einer Gesellschaft.⁸⁴

Der Konflikt zwischen dem individuell Verdrängten und den gesellschaftlichen Tabus führt zu einer problematischen Kollision. KAUFMANN schildert die Lösung dieses Dilemmas wie folgt:

„Eine gelungene Integration des Schattens zeigt, daß [sic!] aus angeblichem Bösen, bisweilen sogar Verteufeltem, schließlich Gutes herauswächst. Ohne Integration seines Schattens bleibt der Mensch oberflächlich und unreif.“⁸⁵

Die Akzeptanz des Verdrängten führt somit zu einer Reifung des Menschen, die ihn in seinem zukünftigen Leben unterstützen soll.

Ein weiterer Begriff, der im Schattenkonzept oft genannt wird, ist jener der Persona. Sie bildet sich in der ersten Lebenshälfte aus und steht unter der Dominanz des Aufbaus eines weltgewandten Ichs. Es wird eine äußerlich möglichst stabile Position in der Gesellschaft aufgebaut. Die bedeutsamste Fähigkeit einer Persona ist es, mit der Außenwelt in einem guten Kontakt zu stehen und deren Gegebenheiten psychisch zu verarbeiten.⁸⁶

Aus dieser bisherigen Erkenntnis ergibt sich die Spaltung zwischen dem verdrängten inneren Ich (dem Schatten) und der Maske, in der sich das Ich der Außenwelt präsentiert (die Persona). Die Persona dient somit als eine Art Verschleierung des Schattens vor der Außenwelt (Schatten). Das sich aus dieser Konstellation Konflikte ergeben, wirkt offensichtlich. KAUFMANN listet für die Konfliktlösung drei Schritte auf. Begonnen wird mit der Verdrängung und regressiven Wiederherstellung der Persona, die anschließend mit der Identifikation mit dem Schatten (und Umwertung des Schattens zum Licht) einhergeht. Schließlich entsteht der Versuch einer Integration des Schattens in die Persönlichkeit.⁸⁷

Die Konfrontation mit dem Unheimlichen beziehungsweise dem Bösen in Form des Schattens führt somit zu einer persönlichen Erleichterung.

⁸⁴ Ebda Kaufmann, Rolf S. 175

⁸⁵ S. Ebda Kaufmann, Rolf S. 174-175

⁸⁶ S. Ebda Kaufmann, Rolf S. 146

⁸⁷ Ebda Kaufmann, Rolf S. 186

3.3 Die Detektivgeschichte

3.3.1 Der Detektiv als zentrale Figur und die ermittelnden Figuren

Sherlock Holmes und Miss Marple sind nur einige von vielen bekannten Detektiven, die den Kriminalroman prägten. Diesbezüglich drängt sich die Frage auf, welche Funktion sie in der narrativen Struktur übernehmen. Die Überlegungen zur Gestalt und zur Arbeitsweise des Detektivs gehen von seiner Funktionsbestimmung aus. Die grundlegende Aufgabe des Detektivs ist die Ermittlung unter den Kriterien der Beobachtung, des Verhörs und der Beratung der Polizei. Charakterlich zeichnet er sich durch eine gute Wahrnehmung und gedankliche Kombination aus.⁸⁸

Der Detektiv ist somit der alleinige Aufklärer des Verbrechens, was ein Übermaß an Intelligenz voraussetzt. Die entsprechende Erklärung findet sich in den Anfängen der Detektivgeschichte im 19. Jahrhundert. Durch die zunehmende Industrialisierung kam es zu einer Landflucht, die die Menschen von den ruralen Betrieben zu den Fabriken in den großen Städten führte. In den Jahren zwischen 1851 und 1901 stieg die Zahl der Stadtbewohner in London deshalb um fast das Doppelte.⁸⁹

Die Industrialisierung belegt daher laut FAERBER die Stellung des Detektivs gegen den Kriminellen. Die Masse an Menschen bildet sowohl den Ausgangspunkt für den Kriminellen als auch für seinen Gegenspieler, den Detektiv.⁹⁰

Eine weitere Unterstützung für diese Theorie findet sich bei BENJAMIN. Er bezeichnet die Masse als eine Art Asyl, das den Asozialen vor seinen Verfolgern schützt.⁹¹

Die Industrialisierung wird nicht nur als Gefahrenquelle angesehen, sondern hilft dem Detektiv auch, die in ihr aufkommenden Probleme zu lösen.

„Sherlock Holmes kann somit vom Leser als bester Beweis dafür genommen werden, dass die naturwissenschaftlichen Entdeckungen seiner Zeit nicht nur

⁸⁸ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 41

⁸⁹ Hanna, Julian. Key Concepts in Modernist Literature. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2009. S. 11

⁹⁰ Faerber, Daniela Marion: Der Detektiv in der Literatur des 19. Jahrhunderts. Von Edgar Allan Poe bis Henning Mankell. United States: UMI. 2011 S.6

⁹¹ Benjamin, Walter. „Das Paris des Second Empire bei Baudelaire.“ Ein Lesebuch. Ed. Michael Opitz. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1996. S. 529

als eine Gefahrenquelle wahrgenommen werden dürfen, sondern ebenfalls just zur Bekämpfung jener Gefahren eingesetzt werden können.“⁹²

Die Entdeckungen seiner Zeit bieten somit eine Möglichkeit für den Intellekt des Detektivs. S.S. VAN DINE beschreibt dies auch in seinen „20 Regeln für das Schreiben von Detektivgeschichten“. So lautet eine Regel, dass das Verbrechen mit rein naturalistischen Mitteln aufgeklärt werden muss. Übernatürliche Mittel wie etwa unsichtbare Schrift, Gedankenlesen, spiritistische Sitzungen, Befragungen der Kristallkugel und ähnliche Methoden zur Ermittlung der Wahrheit sind tabu. Der Leser muss seinen Verstand mit dem eines rational operierenden Detektivs messen können. Dies erscheint allerdings nicht möglich, wenn übernatürliche Elemente wie beispielsweise Geister eingeführt werden.⁹³

S.S. VAN DINE spricht das bereits genannte Rätselhafte von REINER an, indem das Rätsel durch rationale Erklärungen aufgeklärt werden kann.

Der Charakterzug der Intelligenz wird allerdings von einem Hang zum Exzentrischen begleitet.

„Traditionellerweise war der Detektiv ein Exzentriker und Außenseiter, man denke nur an die prototypischen Detektivfiguren C. Auguste Dupin (bei Edgar Allan Poe) oder Sherlock Holmes (bei Arthur Conan Doyle).“⁹⁴

BENJAMIN begründet dies anhand der Entwicklung des Detektivs. Seine Theorie beinhaltet, dass sich der Detektiv aus dem Flaneur entwickelt hat.

„Die bloße Armatur ist geblieben: Der Verfolger, die Menge, ein Unbekannter, der seinen Weg durch London so einrichtet, daß [sic!] er immer in deren Mitte bleibt. Dieser Unbekannte ist der Flaneur.“⁹⁵

FAERBER versucht diese Theorie noch durch ein wesentliches Attribut zu erweitern. Sie merkt an, dass im Zusammenhang mit seiner Entwicklung zum Detektiv die Rolle des Außenseiters und Abweichlers, der sich der Betriebsamkeit der Großstädte nicht unterordnen will, eine relevante Charaktereigenschaft darstellt. Er kann diese Position allerdings nur deswegen einnehmen, weil er einer gehobenen

⁹² Faerber S. 4

⁹³ Van Dine, S.S. „Zwanzig Regeln für das Schreiben von Detektivgeschichten.“ Vogt S. 144

⁹⁴ Ebda Kniesche, Thomas S. 14

⁹⁵ Ebda Benjamin, Walter S. 537

Gesellschaftsschicht angehört. Er hat somit einen finanziell abgesicherten Status und kann es sich daher leisten, sich nicht unterzuordnen und keiner normalen Arbeit wie ein Fabrikarbeiter nachzugehen.⁹⁶

Weitere Kennzeichen sind laut FAERBER Selbstständigkeit oder auch Unabhängigkeit, Mobilität, Blasiertheit und ein Hang zur Abweichung von der Norm, aber auch die Einsamkeit einer einzelnen männlichen Hauptfigur inmitten der Großstadt.⁹⁷ Diese Charaktereigenschaften finden sich nicht nur in Sherlock Holmes, sondern auch in Lupin.

Diese Exzeptionalität und die Omnipotenz⁹⁸ des Protagonisten können allerdings für den/die LeserIn überfordernd wirken.

Unterstützend wirkt in diesem Fall die Einführung eines Partners, der sogenannten Watson-Figur. Diese für die Detektivgeschichte essentielle Figur hat drei bedeutende Funktionen. Erstens wird sie erzähltechnisch als Erzähler eingesetzt, der immer nah am Geschehen ist, ohne dass der Detektiv selber die Aufgabe des Erzählens übernehmen müsste. Zweitens dient sie als Gesprächspartner, dem die Denkvorgänge (die Deduktionen) des Detektivs mitgeteilt werden und der damit die handlungslosen Teile der Geschichte überbrückt. Schließlich gilt sie drittens als Stellvertreter für die Lesenden, damit der Detektiv die wahre Bedeutung der entscheidenden Indizien für sich behalten kann.⁹⁹

Beschreibt der Detektiv das analytische und die Watson-Figur das unterstützende Element des Kriminalromans, so kann die Polizei als das ausführende Element angesehen werden.

„Polizisten werden im Detektivroman als Menschen der Tat dargestellt, die ihren Intuitionen folgen und nichts von Theorien halten bzw. unfähig sind, sie zu entwickeln.“¹⁰⁰

Die Polizei ist somit im Detektivroman ein schlichtes Werkzeug, das die körperliche und die rechtliche Seite repräsentiert. Die eigentliche geistige und im Endeffekt

⁹⁶ Ebda Faerber, S. 9

⁹⁷ Ebda Faerber S. 8

⁹⁸ Nusser, Peter: Unterhaltung und Aufklärung. Studien zur Theorie, Geschichte und Didaktik der populären Lesestoffe. Frankfurt am Main: Peter Lang. 2000 S.84

⁹⁹ Ebda Kniesche, Thomas S.56-57

¹⁰⁰ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 46

überführende Arbeit leistet allerdings der Detektiv. Neuere Tendenzen der Detektivgeschichte weisen allerdings eine Hybridform auf: den Polizeidetektiv.

„Georges Simenon lenkte den Blick des Lesers auf die realen Bedingungen der Arbeit eines Polizeidetektivs. Indem er ihn als Kleinbürger gestaltete, der mit der Hilfe seiner Kollegen den Berufsalltag polizeilicher Ermittlungen zu bestehen hat.“¹⁰¹

Einerseits werden die Isolation und die Blasiertheit des Flaneurs aufgehoben, andererseits zeigt sich anhand des Polizeidetektivs die wichtige Arbeit der Polizei im Aufklärungsprozess.

3.3.2 Chronologischer Aufbau

Der Detektiv repräsentiert durch seine Auffassungs- und Kombinationsgabe das analysierende Element der Detektivgeschichte. Demzufolge wird der Detektivroman ebenfalls analytisch erzählt. Das Verbrechen ist bereits passiert, wenn die Handlung des Romans beginnt. Es werden immer zwei Geschichten erzählt: die Geschichte der Ermittlung oder der Aufklärung des Verbrechens und die Vorgeschichte des Verbrechens. Diese Doppelstruktur aus ‚Verbrechensgeschichte‘ und ‚Aufklärungsgeschichte‘ ist das definierende Strukturmerkmal des Detektivromans.¹⁰²

LÄMMERT bezeichnet dies als auflösende Analepse. Die Auflösung findet nicht am Anfang, sondern in aller Regel am Ende einer Erzählung statt. Mit der Hilfe des Detektivs wird ein bis dahin lückenhaftes Geschehen ergänzt.“¹⁰³

Die Verbindung der beiden Geschichten ist somit eine Fusion aus der Erzählung in der Vergangenheit (Rekonstruktion des Tathergangs), der Gegenwart (der laufenden Ermittlung) und der Zukunft (Aufklärung des Falles) mit Verweis auf die Vergangenheit.

Kritik an der zeitlichen Abfolge des Detektivromans übt LINDEMANN. Die zeitliche Asymmetrie zwischen Verbrechensgeschehen und -geschichte bzw. Aufklärungsgeschehen und -geschichte tritt nach seiner Auffassung deutlicher zutage, wenn das Geschehen und die Geschichten unter dem Aspekt von Erzählzeit und erzählter Zeit betrachtet und verglichen werden. So kann das

¹⁰¹ Ebda Nusser, Peter: Unterhaltung und Aufklärung S 84

¹⁰² Ebda Kniesche, Thomas S. 14

¹⁰³ Lämmert, Eberhard: Bauformen des Erzählens. Metz Verlag: Stuttgart. 1955 S. 108-112

Verbrechensgeschehen vor allem unter Einbeziehung des Motivs mehrere Jahre in Anspruch nehmen, während das Aufklärungsgeschehen meist von kurzer Dauer ist.¹⁰⁴

Als Lösung für dieses Problem gibt LINDEMANN an, dass statt von einem Geschehen, das durch das zentrale Rätsel unterbrochen wird, und zwei Geschichten, die sich im Anschluss an die Konstitution des Rätsels überlagern, von zwei Geschehen, dem Verbrechensgeschehen und dem Aufklärungsgeschehen, in ihrem jeweiligen Bezug zur Verbrechens- bzw. Aufklärungsgeschichte ausgegangen wird.¹⁰⁵

Diese Diskrepanz hat allerdings den Vorteil, dass Spannung erzeugt wird. SUERBAUM bezeichnet dies als Zukunftsspannung, die auf den Fortgang und auf den Ausgang einer angelaufenen Ereigniskette gerichtet ist. Die Geheimnis- oder Rätselspannung bezieht sich hingegen auf das bereits Geschehene, lässt aber den Leser bezüglich der wichtigsten Umstände und der bereits passierten Ereignisse im Ungewissen.¹⁰⁶

NUSSER bezieht die Faktoren für den Spannungsanstieg auf andere Kriterien. Der Spannungsanstieg wird durch die verschiedenen Deutungsmöglichkeiten von Indizien und Aussagen, das gezielte Legen falscher Fährten und mit Hilfe falscher Schlussfolgerungen durch Nebenfiguren erzielt. Solche Taktiken tragen nur nicht zu einem Überraschungseffekt bei, sondern lassen ebenso den Spannungsbogen durch die Preisgabe der vorenthaltenen Information abfallen.¹⁰⁷

Die asynchrone Erzählung von Aufklärungs- und Verbrechensgeschichte ist ein Charakteristikum für den Detektivroman, da sie den Spannungsbogen bestimmt.

¹⁰⁴ Lindemann, Uwe: Narrativik des Detektivromans. Zwei Geschehen- zwei Geschichten- ein Text. In: Orbis Litterarum 57.1. 2002 S. 38

¹⁰⁵ Ebda Lindemann, Uwe S. 37

¹⁰⁶ Suerbaum, Ulrich: Der gefesselte Detektivroman. Ein gattungstheoretischer Versuch. In Vogt, Jochen. Der Kriminalroman : Zur Theorie Und Geschichte Einer Gattung : 2. München: Fink, 1971. S. 89

¹⁰⁷ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 34

3.3.3 Der geschlossene Raum

„Der Raum ist neben der Zeit, der Handlung und den Figuren ein konstitutiver Bestandteil der erzählten Welt (Diegese). Wenn wir eine Erzählung lesen, ordnen wir den Ereignissen bestimmte Schauplätze zu.“¹⁰⁸

Der Ort beziehungsweise der Raum, wie er bei MARTINEZ und SCHEFFEL bezeichnet wird, ist für die Erzählstruktur des Kriminalromans von großer Bedeutung. Im Detektivroman ist der Raum isoliert und geschlossen, was zu einer begrenzten Personenanzahl beiträgt und den Kreis der Verdächtigen wesentlich dezimiert. Als Beispiel kann der fahrende Zug aus dem Roman „Mord im Orientexpress“ genannt werden. Eine besondere Form ist der geschlossene Raum, in dem ein Verbrechen hinter einer verschlossenen Tür verübt wurde.¹⁰⁹

„Eine Steigerung dieses Phänomens wird dadurch erzielt, dass statt eines abgezielten Raumes mit vielen Personen ein hermetisch abgeschlossener Raum als einzelnes Zimmer vorgestellt wird. Dabei wird die Frage aufgeworfen, wie überhaupt – vor allem der Täter – in dieses Zimmer hineingelangen und den Mord begehen konnte.“¹¹⁰

NUSSER setzt für den Raum im Detektivroman weitere bestimmte Kriterien fest. Diese konzentrieren sich auf die Art des Mordes. In diesem Fall ist zu eruieren, ob der Mord durch einen Zufall geschah, der in einem geschlossenen Raum stattfand, oder beispielsweise der Ermordete zum Selbstmord gezwungen wurde. Eine Abwandlung dieser Kategorien gestaltet sich in der Annahme, dass der Mörder es wie einen Selbstmord aussehen lassen wollte. Bezüglich der Verschlussenheit des Raumes legt NUSSEr noch die Möglichkeit fest, dass der Mord begangen wurde, als der Raum noch geöffnet war. Daraus ergibt sich die Frage, ob der Mord durch ein Mittel begangen wurde, das vor dem Abschießen bereits im Raum war. Die letzte Variante bezieht sich darauf, ob der Mord von außen begangen wurde, die Möglichkeit dazu allerdings übersehen wurde.¹¹¹

¹⁰⁸ Martinez, Matias und Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. München: C.H. Beck. 2016 S. 153

¹⁰⁹ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S.47

¹¹⁰ Schärf, Christian: Spannend schreiben: Krimi, Mord- und Schauergeschichten. Berlin: Bibliographisches Institut GmbH. 2014. S. 84

¹¹¹ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S.47

Diese Kriterien stellen für den Detektiv einen Teil des aufzulösenden Rätsels dar. Je schwieriger dieses aufgebaut wird, umso größer ist der Überraschungseffekt, wenn aufgelöst wird, wie es der Täter geschafft hat.

3.3.4 Die nicht ermittelnden Figuren

Das Opfer

Das Opfer der Erzählung, sei es nun tot oder lebendig, dient in erster Linie als Anstoß der Erzählung.

„Unter allen Figuren des Detektivromans hat das Opfer normalerweise den geringsten personalen Stellenwert, obwohl es der Bezugspunkt der Fahndungstätigkeit ist. Es löst sie aus und zentriert alle Fragen um sie.“¹¹²

Für die Erzählstruktur ist das Opfer demnach der Beginn der Ermittlungsarbeit beziehungsweise der Anfang des Rätsels. Es gilt als Anstoß und Auslöser. NUSSEER erwähnt in seinem Werk „Der Kriminalroman“, dass es den geringsten personalen Stellenwert hat, allerdings gibt er auch eine Differenzierung an. Eine davon findet sich im Detektivroman in der der Ermordete oder Bestohlene keinen persönlichen Eindruck hinterlässt, sondern nur ein Problem.¹¹³ Dies ist im Detektivroman insoweit sinnvoll, als der Detektiv selbst nicht als emotional oder mitfühlend dargestellt wird, sondern sich auf seine logische und analytische Denkweise konzentrieren soll.¹¹⁴

Es findet ebenso eine Distanzierung zwischen Opfer und Lesenden statt:

„Der Leser steht dem Opfer indifferent gegenüber, da es bereits am Anfang als handelnde Figur ausscheidet und Informationen, die zu einem späteren Zeitpunkt über das Opfer verbreitet werden, keine große emotionale Nähe zulassen.“¹¹⁵

SCHARDL bestimmt aufgrund dieser emotionalen Distanz drei verschiedene Personengruppen, die ein besonders hohes Risiko in Bezug auf die Opferrolle aufweisen.

¹¹² Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S.35

¹¹³ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 37

¹¹⁴ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 66

¹¹⁵ Roos, Claudia: Die deutsche Detektiverzählung des ausgehenden 20. Jahrhunderts : Analyse Ihrer Entwicklung Unter Berücksichtigung Möglicher Veränderungen Der Genretypischen Merkmale. Eine Untersuchung an Ausgewählten Beispielen. Berlin: Mensch-und-Buch-Verlag. 2002 S. 48.

„Bestimmte Personengruppen sind aufgrund ihres Lebensstils besonders gefährdet, wie Prostituierte oder Ausreißer. Für eine andere Opfergruppe gilt ‚zur falschen Zeit am falschen Ort‘. Diese Personen sind aufgrund situativer Faktoren einem besonderen Risiko ausgesetzt, ein Opfer zu werden. Aus literarischer Sicht interessanter sind jedoch die sogenannten Lebensstilrisiko-Opfer.“¹¹⁶

Welche Kriterien allerdings speziell für das Opfer festgelegt werden, hängt vom Täter und seinen Präferenzen ab.

Der Täter

Der Täter ist in der Detektivgeschichte ebenso wie das Opfer als Schachfigur zu sehen, die die Handlung in Gang setzt. Im Gegensatz zum Opfer, das nur am Anfang oder nur sporadisch in die Handlung eingebunden wird, ist der Täter narrativ konstant in die Erzählung eingebunden. Das Erzählinteresse und somit das Verstehen des Täters bedingt nicht ausschließlich eine explizite Erklärung in Form der direkten Belehrung, sondern entsteht komplementär in der narrativen Formierung des faktualen Geschehens. Die im Lebenszusammenhang als Vorgeschichte der Tat dargestellte innere Geschichte des Täters wird mit der Ausführung, Entdeckung und Aufklärung des Verbrechens verknüpft, um so das Verbrechen plausibler erscheinen zu lassen.¹¹⁷

Die Begehung der Tat und deren Aufklärung stehen in der Detektivgeschichte zwar im Vordergrund, aber auch die Umstände, unter denen die Geschichte entstanden ist, sind für die Erzählung essentiell.

„Warum diese Unterscheidung von zentraler Bedeutung für den Detektivroman ist, wird einsichtig, wenn man solche Texte betrachtet, die aus dem Blickwinkel des Täters erzählt werden, der in Konkurrenz zu einem Detektiv steht, wie zum Beispiel in Agatha Christies *The Murder of Roger Ackroyd* (1926).“¹¹⁸

¹¹⁶ Schardl, Viktoria. Täter Und Opfer Im Deutschsprachigen Kriminalroman : Eine Analyse Anhand Ausgewählter Beispiele. 2012. S. 24

¹¹⁷ Ebda Beck, Sandra S. 342

¹¹⁸ Ebda Lindemann, Uwe S. 43

Der Täter kann sich auf der narrativen Ebene des Verbrechensgeschehens und der Verbrechensgeschichte als der Erzähler befinden. Er muss allerdings darum bemüht sein, die Distanz zwischen dem »wahren« Verbrechensgeschehen und der hypothetischen Verbrechensgeschichte, die der Detektiv eruiert, möglichst groß zu halten, um sich selbst nicht zu verraten. Auf der Ebene der Aufklärungsgeschichte nimmt der Erzähler hingegen die Rolle einer Watson-Figur ein.¹¹⁹

Der Täter stellt das Gegenstück zum Detektiv dar. Ist der Detektiv der Repräsentant des Guten, so sind die Motive des Täters meistens böse.

„Böse Gedanken gab es zu jener Zeit zur Genüge, denn durch den beginnenden Realismus und die wissenschaftliche Aufklärung änderten sich die Motive für Verbrechen: Besitzgier, Eifersucht, wohlbegründeter Hass sowie Rache wurden die Triebfeldern der schlechten Taten.“¹²⁰

Dies sind grundlegende Motive, die SCHÄRF allerdings als trivial einstuft. Der Mörder soll auf keinen Fall eine untergeordnete Person wie beispielsweise ein Diener oder ein Gärtner sein. Diese begehen die Tat meist aus niedrigen Beweggründen wie Neid oder Habgier, was Trivialität fördert. Trivialität soll laut SCHÄRF auf diesem Feld allerdings unbedingt vermieden werden. Rache oder Hass wären laut Schärf komplexere Motive, die dem Niveau der Detektivgeschichte entsprechen.¹²¹

„Das Rätsel muss in demselben Maße auf den Täter hinführen, wie es die Frage nach dem Wie der Tat umkreist. Das bedeutet, Täter und Tat müssen im Sinne des Rätsels eine komplexe Einheit bilden. Wenn der Leser in der Mitte des Krimis am Modus des Verbrechens den Täter erkennt, wird er den zweiten Teil des Buches kaum noch lesen.“¹²²

NUSSER erweitert diese These dadurch, dass der Täter am interessantesten ist, wenn er nicht verdächtigt wird.

¹¹⁹ Ebda Lindemann, Uwe S. 43

¹²⁰ Arnold, Armin: Reclams Kriminalromanführer. Stuttgart: Reclam. 1978. S. 16.

¹²¹ Ebda Schärf, Christian S. 88

¹²² Ebda Schärf, Christian S. 88

„Um des Rätsels willen ist der Mörder auch unter allen Verdächtigen oft der Unauffälligste.“¹²³

In der Detektivgeschichte stehen die Beweggründe des Täters eher im Hintergrund. Die Suche nach ihm und seine Ergreifung sind der Fokus der Erzählung. Durch seine streng analytische Verhaltensweise wird deshalb eine emotionale Beziehung zwischen Detektiv und Täter ausgeschlossen wird, da dies den Ermittlungsverlauf beeinträchtigen könnte.

3.4 Der Thriller

3.4.1 Der Protagonist und die ermittelnden Figuren (Ingroup)

Die Ingroup und die Outgroup des Thrillers unterscheiden sich durch ihren gesellschaftlichen Stand.

„Dem mehr oder weniger in Kriminalität verstrickten Teil der Gesellschaft und der eigentlichen Outgroup der Kriminellen stehen die Angehörigen des integer erscheinenden Gesellschaftsteils und die Repräsentanten der staatlichen Ordnung gegenüber.“¹²⁴

Die strikte Trennung in gute und böse Figuren ist im Thriller eher eine Grauzone, da es häufig zu Gesinnungswechseln kommen kann. Der Protagonist des Thrillers kann neben dem Kontrast zum Täter mehrere berufliche Funktionen einnehmen.

„Im Mittelpunkt dieser Ingroup agiert der Held des Thrillers, der als Privatdetektiv, Polizeibeamter, Geheimagent usw. unterschiedliche berufliche Aufgaben erfüllen kann, stets aber die Funktion des ‚Drachentöters‘ übernimmt, des Bezwingers des personifizierten Bösen.“¹²⁵

Der Protagonist ist somit nicht mehr auf die Bezeichnung „Detektiv“ limitiert, sondern kann auch in der Polizei tätig sein. Der Kontrast zwischen Protagonist und Täter wird durch seine Überhöhung als das personifizierte Gute deutlich. Neben dieser Charaktereigenschaft weist er laut HOPPENSTAND nur eine limitierte Persönlichkeit auf. Der Thriller konzentriert sich vermehrt auf „Action“, die allerdings gleichzeitig die Ausbildung des Charakters limitiert. Der Fokus liegt daher eher auf einer schnellen

¹²³ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 38

¹²⁴ Ebda Nusser S. 60

¹²⁵ Ebda Nusser S. 60

Entwicklung der Erzählung als auf einer stagnierenden „slice of life“-Erzählung. Die Realitätsnähe und die Entwicklung von eigenständigen Charakteren bleiben daher auf der Strecke.¹²⁶

HOPPENSTAND fokussiert die Handlung des Thrillers auf „Action“ und schnelle Entwicklung, der sich der Protagonist anpassen muss. Die körperlichen Eigenschaften werden daher vor dem Charakter ausgebildet.

„Zunächst sind seine körperlichen Qualitäten zu erwähnen, die einem nach Kraft und Härte orientierten Männlichkeitsideal entsprechen. Schlagkraft, Gewandtheit und Ausdauer befähigen zu außerordentlichen Leistungen.“¹²⁷

Der Protagonist des Thrillers befindet sich in stetiger Gefahr. Daher ist es sinnvoll, ihn mit körperlicher Stärke und Geschwindigkeit auszustatten, um ihn am Leben zu erhalten und eventuelle Stolpersteine überwinden zu lassen. DORBEZ betont in diesem Sinne auch die Relevanz seiner charakterlichen Attribute, die aber auch negativ sein können.

„Der neue Romanheld hatte nicht nur einen eisernen Willen, sondern er konnte auch gut körperliche Schmerzen ertragen und seine Gefühle kontrollieren. (...) Der Detektiv ist betrügerisch, aggressiv, bestechend, brutal und außerdem Gefangener einer chaotischen Gesellschaft.“¹²⁸

NUSSER erweitert den Charakter des Protagonisten zusätzlich um positive Eigenschaften, die ihn weiterhin zum „Bekämpfer des Bösen“ erheben:

„Zu den körperlichen Qualitäten gesellen sich die dazugehörigen Tugenden: Stolz, Entschlossenheit, Kaltblütigkeit, Tapferkeit, ja Tollkühnheit.“¹²⁹

Der Protagonist des Thrillers steht somit in einem deutlichen Kontrast zum Detektiv. Versuchte der Detektiv, sich durch Exzentrik von der Gesellschaft abzuheben, ist der Protagonist des Thrillers in ihr gefangen.¹³⁰ Die hohe psychische und körperliche

¹²⁶ Hoppenstand, Gary: On the American Thriller. In: Hoppenstand, Gary (Hg): The American Thriller (Critical Insights). Michigan: Salem. 2014 S. 12

¹²⁷ Ebda Nusser: Der Kriminalroman S. 61

¹²⁸ Dorbez, Susanne: „Der Kriminalroman und sein gesellschaftlicher Stellenwert. Wie literarische Verbrechen im Wandel der Zeit zu Bestsellern wurden“. 2014 S. 49

¹²⁹ Ebda Nusser: Der Kriminalroman S. 61

¹³⁰ Stenzel, Gudrun: „Kriminalgeschichten“. In: Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Ein Handbuch. Hrsg. von Günter Lange unter Mitarbeit von Hannelore Daubert, Bernd Dolle-Weinkauff, Hans-Heino Ewers [u.a.]. 2., korrigierte und ergänzte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2012, S. 333- 348. S. 345

Belastung sind auf das zentrale Thema des Thrillers zurückzuführen: Angst. Dieses Gefühl ist im Thriller wesentlich eindringlicher als im Detektivroman vorhanden. Im Gegensatz zum Detektivroman, wo es im Wesentlichen darum geht, ob und wie der Täter ermittelt werden kann, geht es im Psychothriller um das Grauen und die Angst selbst. Im Thriller kommt es zu einer Konfrontation zwischen der monströsen Psyche eines Täters und der stabilen Psyche des Protagonisten; dadurch kann das Grauen für den/die LeserIn gesteigert werden. Die Vorstellung, dass das Monströse, Perverse oder Bestialische ein konstitutiver Bestandteil eines Menschen ist, bildet eine der großen Konstanten, die moderne Leser zu Thrillern hinziehen.¹³¹ HOPPENSTAND bezeichnet dies als Verbindung von Abenteuer und Horrorgeschichte. Der amerikanische Thriller implementierte erfolgreich Elemente der Horrorgeschichte in seiner Handlung. Diese Elemente bestanden aus der Furcht und der Entwicklung von Angst.¹³² Die Kombination von Horror und dem Monströsen bedeutet allerdings auch, dass der Protagonist den gestellten Aufgaben oder Inhalten psychisch und physisch gewachsen sein muss. Eine bevorzugte Technik, der sich der Thriller in diesem Fall bedient, ist die Charakterisierung des Protagonisten als beispielsweise unbehelligtem Passant. In diesem Fall werden die Eigenschaften eines Helden nicht vorausgesetzt, sondern müssen vom Protagonisten selbst im Verlauf der Handlung erworben werden.¹³³

Die Einbringung eines „unbeteiligten“ Protagonisten steigert das realitätsnahe Gefühl.

„Damit erfüllt die Figur des Helden die für den Identifikationsprozess des Lesers so wichtige Doppelfunktion auf perfekte Weise: Sie erleichtert ihm, sich seinen Wunschvorstellungen hinzugeben, sein empirisches Erfahrungsfeld tagträumend zu verlassen; sie bestätigt zugleich immer auch seinen Normenhorizont.“¹³⁴

Es ändert sich somit im Gegensatz zum Detektivroman die Erzählperspektive. Erlebt der/die LeserIn in der Detektivgeschichte die Geschichte durch die Watson-Figur, so kann er/sie sich im Thriller direkt in den Protagonisten hineinversetzen.¹³⁵

¹³¹ Ebda Schärf, Christian S. 34

¹³² Ebda Hoppenstand, Gary S. 14

¹³³ Ebda Hoppenstand, Gary S. 13

¹³⁴ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 63

¹³⁵ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 55

Der Thriller spielt mit einer offenen und dynamischen Erzählstruktur, was sich auch an den Figurenkonstellationen zeigt. Der Thriller agiert hier mit mehreren Variationen, da der Gefährte des Protagonisten nicht immer ein Polizist sein muss. Diese Rolle kann beispielsweise auch die Geliebte des Helden übernehmen und dabei entsprechend weibliche Mittel einsetzen. Eine weitere entscheidende Eigenschaft der Helfer ist, dass sie im Verlauf der Erzählung wechseln können. Dies entspricht den typischen Merkmalen des Thrillers, der eine offene Konstruktion und eine dynamische Fahndungsarbeit voraussetzt. Die Hauptfigur muss sich somit ständig neuen Situationen und Begegnungen aussetzen.¹³⁶ NUSSEER spricht zwar zuerst von einer Vereinzelung des Helden,¹³⁷ doch ist dies in neueren Interpretationen nur noch selten der Fall.

3.4.2 Chronologischer Aufbau

Im Gegensatz zur Detektivgeschichte definiert sich der Thriller durch einen synthetischen Aufbau. Der Thriller, auch psychologischer Verbrechenroman genannt, wird hauptsächlich synthetisch (chronologisch) erzählt. Der Ablauf der Handlung erfolgt größtenteils linear von der Gegenwart in die Zukunft. Das schließt die Verwendung von Anachronien wie Rückblicken und besonders Vorausdeutungen zur Spannungserzeugung zwar nicht aus, doch sind solche Durchbrechungen des linearen zeitlichen Ablaufs meist nur kurze Einschübe.¹³⁸

Der Thriller setzt seinen Fokus daher weniger auf die Vergangenheit, sondern eher auf die fortlaufende Zukunft.

„Die Spannung, die der Thriller erzeugt, ist stets in die Zukunft, auf den Ausgang der fortlaufenden Ereignisse gerichtet, wieder im Gegensatz zum Detektivroman, der eine rückwärts gerichtete Spannung aufbaut.“¹³⁹

Der chronologische Aufbau der Erzählung hat somit Einfluss auf den Aufbau der Spannung und den Fokus der Erzählung. Während im Detektivroman die Spannung erst gegen Ende, wenn das Rätsel gelöst wird, aufgebaut wird, ist im Thriller ein konstanter Wechsel zwischen Aufbau und Abbau zu beobachten.

¹³⁶ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 65

¹³⁷ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 62

¹³⁸ Ebda Kniesche, Thomas S. 15

¹³⁹ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S.56

„Der Leser ist bei den Morden oft ‚live‘ dabei und erlebt, wie der Name der Gattung verrät, während der gesamten Lektüre Nervenkitzel. Vor allem durch das Element der Spannung unterscheidet sich der Thriller vom Kriminalroman. Es geht in der anfänglichen Entwicklungszeit auch oft um politische Strukturen und Machtverhältnisse, die der Leser nicht durchschaut – wir sprechen hier vom Politthriller, der auch in der Literatur der Gegenwart wieder an Bedeutung gewinnen konnte.“¹⁴⁰

In der Erzählstruktur des Thrillers kann es des Weiteren zu einer Unterbrechung in Form von „Cliffhangern“ kommen. Diese Technik wird verwendet, um Spannung aufzubauen oder die „Action“ zu verlängern. Der „Cliffhanger“ ist nur im Thriller zu finden und tritt in der Detektivgeschichte nicht auf.¹⁴¹

Die Erzählzeit wird dadurch absichtlich unterbrochen, um Spannung aufzubauen.

3.4.3 Der offene Raum

Während die Detektivgeschichte sich auf einen geschlossenen und isolierten Raum beschränkt (zum Beispiel ein Zugabteil), spielen Thriller meist in offenen Räumen wie zum Beispiel Großstädten.

„Der überschaubaren Umgebung, dem isolierten, oft die Aura des Zufluchtsortes ausstrahlenden Raum des Detektivromans steht im Thriller der Raum der Großstadt, verbunden mit dem jähem Wechsel der Umgebung, gegenüber.“¹⁴²

Die Großstadt bietet dem Täter durch ihre Größe nicht nur eine große Vielfalt an Verstecken, sondern fördert auch die Dynamik zwischen ihm und dem Protagonisten. Meist ist er am Anfang der Erzählung bereits bekannt, sodass sich ein Katz-und-Maus-Spiel zwischen den Hauptfiguren entwickeln kann.

„Die (im Spionageroman schon kosmopolitische) Vielfalt der Schauplätze und die zur Großstadt gehörende Vielseitigkeit entsprechen der ständig bewegten Handlung.“¹⁴³

¹⁴⁰ Ebda Dobrez, Susanne S. 47-48

¹⁴¹ Watson, Kate: The Crime Thriller in Context. In: Hoppenstand, Gary (Hg.): The American Thriller (Critical Insights). Michigan: Salem. 2014 S. 5

¹⁴² Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 64

¹⁴³ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S.67

Während die Detektivgeschichte für die Ermittlungen Pausen benötigt, wird dies im Thriller durch einen stetigen Schauplatzwechsel unterbrochen. Das fördert die Dynamik der Erzählung und dient einem konstanten Spannungsaufbau.

3.4.4 Die nicht ermittelnden Figuren (Outgroup)

Das Opfer

Im Thriller vermittelt das Opfer noch einen zusätzlichen psychologischen Effekt. Je grausamer der Mord beziehungsweise umso emotionaler die Identifikation zwischen Leser/in und Opfer dargestellt wird, umso gerechter erscheinen die Brutalität des Ermittlers und seine Methoden. Zusätzlich wird die Gefahr durch den Täter verstärkt und seine Bösigkeit demonstriert.¹⁴⁴

Der Täter

Die Verbindung zwischen Antagonisten und Protagonisten spielt im Thriller eine wesentliche Rolle. Einerseits gibt es kein verstecktes Katz-und-Maus-Spiel wie im Detektivroman, sondern der Täter ist meist gegen Anfang der Erzählung bereits bekannt. Durch diesen offenen Kampf spielt in diesem Zusammenhang auch der Charakter des Antagonisten eine zentrale Rolle.

„Die Skala allein ihres Äußeren reicht vom Hässlichen über das Anormale bis zum Außermenschlichen, Tierischen, die Skala ihres Verhaltens von Hinterlist und Brutalität bis zum offenen Sadismus.“¹⁴⁵

Ein weiterer Unterschied ist das Agieren von Tätergruppen, allerdings mit einer zentralen Figur, die sich meist im Hintergrund aufhält.

„Die Kriminellen treten im Thriller, wie bereits erwähnt, häufig scharenweise auf, jedoch existiert immer eine zentrale Täterfigur, ein sogenannter master criminal, der Drahtzieher allen Übels. Bei den Verbrechern handelt es sich um geradezu ins monströse verzerrte Anti-Helden, welche die Sündenböcke der modernen Gesellschaft repräsentieren.“¹⁴⁶

¹⁴⁴ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S.66

¹⁴⁵ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 58

¹⁴⁶ Krieg, Alexandra: Auf Spurensuche. Der Kriminalroman und seine Entwicklung von den Anfängen bis zur Gegenwart. Marburg: Tectum Verlag. 2002 S. 81

Diese Darstellung erscheint im Thriller nicht unrealistisch, da der Täter meist ein Feindbild der Gesellschaft darstellen soll, das es zu vernichten gilt. Je grausamer der Bösewicht ist, umso größer sind die Herausforderung für den Helden und die Angst der Leser/in vor ihm. Ein weiterer gemeinsamer Aspekt in Bezug auf Pro- und Antagonist ist das bereits beschriebene Gefühl, aus der Gesellschaft auszubrechen

„Aber auch die Gesellschaft als solche hat Anteil am Verbrechen, an der sie konstituierenden Kriminalität. Sie erscheint tief gespalten und total korrumpiert, jeder ihr zugehörige wird meist auf irgendeine Art und Weise ebenfalls schuldig.“¹⁴⁷

Pro- und Antagonist verfolgen somit das gleiche Ziel (einen Veränderung der Gesellschaft), haben aber unterschiedliche Methoden, um dieses zu erreichen. Die grundlegende Spaltung in Gut und Böse findet sich somit nicht nur im Zusammenspiel zwischen Ermittelnden und Täter, sondern auch in der Gesellschaft. Im Thriller ist in der Folge nicht nur ein einfacher Mord möglich, sondern auch Massenmord.¹⁴⁸

4. Story und Gameplay im Videospiel

Das Videospiel verfügt im Gegensatz zu anderen Medien über eine interaktive (dynamische) Komponente, die das Narrativ beeinflussen kann. Eine laufende Debatte im Hinblick auf die Erzählstruktur im Videospiel betrifft den Unterschied zwischen ludus und paidia.

4.1 Ludus

Die Ludologie geht davon aus, dass Videospiele keine Erzählung darstellen. Sie beschäftigt sich mit den Grundprinzipien des Videospiele, die dieses als reines Spiel darstellen. Diese Essenz gehört einer eigenen Gattung an und kann nicht in die Kategorien der Erzählung eingeordnet werden.¹⁴⁹

¹⁴⁷ Ebda Krieg, Alexandra S. 81

¹⁴⁸ Ebda Drobez, Susanne S.47

¹⁴⁹ Domsch, Sebastian: Storyplaying. Agency and narrative in Video Games. Berlin, Boston: De Gruyter. 2013 S. 13

Ludus beschreibt nach DOMSCH die Reduzierung des Videospiels auf seine spielerische Komponente, ohne dass es eine Erzählung besitzen muss.

„Die Ludologie fokussiert sich als Teilbereich der Spielewissenschaft auf das digitale Spiel, weil darin die meisten Elemente des Spielphänomens gebündelt zur Anwendung kommen. Nichtsdestotrotz bezieht sie sich auch auf Erkenntnisse über das Spiel im Allgemeinen und betreibt Grundlagenforschung dazu.“¹⁵⁰

Die Ludologie beschäftigt sich somit mit dem Play Paradigma, Determinanten, Charakteristika, Strukturen und den Konsequenzen. Das Play Paradigma schafft einen konzeptionellen Raum für die wissenschaftliche Analyse von Determinanten (warum wir spielen), Charakteristika (was wir spielen), Strukturen (wie wir spielen) und Konsequenzen (welche Auswirkungen das Spielverhalten hat) des Spielens sowie der Zusammenhänge zwischen den einzelnen Komponenten.¹⁵¹

Ludologen vertreten somit eine rationale Ansicht, die sich allein auf die Vorgänge und die strikte Struktur in einem Videospiel konzentriert.

BACKE fügt ludus eine emotionale Definition hinzu. Er versteht ludus in Abgrenzung zu seinem Pendant, der paidia, als das Vergnügen, das bei der Lösung einer absichtlich geschaffenen und willkürlich bestimmten Schwierigkeit empfunden wird. Es entsteht somit eine innere Befriedigung in dem Bewusstsein, ein schwieriges Problem selbst bewältigt zu haben.¹⁵²

Ludus beschreibt somit auch das positive Gefühl bei der Bewältigung einer schwierigen Aufgabe im Videospiel, das sich anhand eines Kampfes gegen einen Endboss oder bei der Lösung eines Rätsels einstellt.

Kritik an einer einseitigen ludologischen Sichtweise übt DOMSCH:

Wenn Narratologen die Ansicht vertreten, dass Videospiele Erzählungen sind, so sollten diese seiner Ansicht nach auch deren Eigenschaften, wie zum Beispiel Hintergrundgeschichten von Charakteren oder Weltregeln ansprechen. In diesem

¹⁵⁰ Junge, Jens und Vossler, Jonas (u.a.): Spielerisches Gestalten – Ludologie als transdisziplinärer Forschungsbereich. (https://www.ludologie.de/fileadmin/content/pdf/Spielerisches_Gestalten.pdf) 16.1.2020 S. 147

¹⁵¹ Ebda Junge, Jens S. 145

¹⁵² Ebda Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 265

Sinne sind Videospiele Erzählungen, weil sie diesen bereits besitzen, ohne ihre Position als eigenständiges Medium zu verlieren.¹⁵³

DOMSCH beschreibt hier den Zusammenhang zwischen dem Narrativ und der Spieldynamik. Selbst wenn eine Erzählung wiedergegeben wird, würden die Videospiele nicht ihren Status als Spiel verlieren.

Ein Versuch, Videospiele von einer generellen Strukturierung zu trennen, besteht in der Unterscheidung zwischen ludus und paidia.

4.2 Paidia und die vier Grundtypen

4.2.1 Paidia

SCHWINGELER bezeichnet ludus und paidia als game und play.

„Die Pole ludus und paidia lassen sich auf die Unterscheidung von game und play beziehen. Das game unterscheidet sich vom play in der Form, dass play freier und weniger von Regeln bestimmt ist als das game.“¹⁵⁴

Beschreibt ludus die Regeln und Ordnung des Spiels, so ist paidia das Chaos, in dem der/die Spieler/in freie Handhabe in seinen/ihren Entscheidungen hat. BACKE beschreibt paidia als eine bestimmte psychologische Haltung, die mit Neugier und Entdeckungsdrang zu beschreiben wäre. Sie umfasst somit primär Umwelterfahrungen (also den kindlichen Drang, alles zu berühren, zu riechen, zu schmecken), das Ausloten sozialer Verhältnisse (Provokation und Ignorieren von Verboten) und den selbstzerstörerischen Impuls, sich Schmerzen zuzufügen.¹⁵⁵

Paidia beschreibt den kindlichen Aspekt der Spielenden in Bezug auf ihre Erfahrungen in der Spielwelt. Narrativ gesehen könnte paidia mit der Neugier auf ein neues Kapitel oder einen neuen Erzählstrang gleichgesetzt werden. In vielerlei Hinsicht kann sich dies auch auf die Kommunikation mit NPCs auswirken, wenn die Möglichkeit dazu gegeben wird.

Videospiele beinhalten somit eine Kombination aus ludus und paidia, die beide in modernen Videospielen vertreten sind. Es muss allerdings festgehalten werden, dass

¹⁵³ Ebda Domsch, Sebastian S. 13

¹⁵⁴ Schwingeler, Stephan. Kunstwerk Computerspiel - Digitale Spiele Als Künstlerisches Material : : Eine Bildwissenschaftliche Und Medientheoretische Analyse. Bielefeld :: Transcript Verlag, 2014.S. 46

¹⁵⁵ Ebda Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 265

diese beiden Komponenten nur als Spielweisen zu verstehen sind. Psychologische Aspekte im Hinblick auf die Frage, warum jemand ein Videospiel spielt, finden sich bei Callois' vier Grundtypen. Er teilt die Spiele in vier wesentliche Kategorien auf: agon (Wettstreit), alea (Glückspiel), mimicry (Maskierung) und ilnyx (Verunsicherung).

BOHMAN-KALAJA fasst das Modell von Callois' psychologischen Aspekten folgendermaßen zusammen. Agon ist in diesem Fall für Spiel geeignet, die den Wettstreit suchen. Alea hingegen repräsentiert jene, die sich von äußeren Begebenheiten leiten lassen, die nicht in ihrer Hand liegen, wie zum Beispiel das Schicksal oder die Mystik. Mimicry repräsentiert das Verlangen, eine andere Person zu sein oder in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen. Ilnyx schließlich steht für das Verlangen nach Spannung und Unsicherheit, wie zum Beispiel die Liebe zu Achterbahnen.¹⁵⁶

Alle vier Attribute, so unterschiedlich sie auch erscheinen, können ebenfalls in Kombination miteinander auftreten.

4.2.2 Die vier Grundtypen

Agon und alea

Agon und alea verdeutlichen den Unterschied zwischen ludus und paidia, da sie mit unterschiedlichen Spielweisen agieren. Agon beinhaltet laut Callois eine ganze Gruppe an Spielen, die sich dem Wettkampf verschrieben haben. Die Spieler/-innen können sich in diesen aneinander messen und es besteht eine Gleichberechtigung für alle Beteiligten.¹⁵⁷

Agonale Spiele sind auf dem simplen Prinzip von Sieg oder Niederlage aufgebaut. Das bedeutet, dass durch faires Kräfteressen die Eindeutigkeit von Sieg oder Niederlage gewährleistet werden kann. Es wird somit ein idealer Wettkampf beschrieben.¹⁵⁸

¹⁵⁶ Bohman-Kalaja, Kimberly: Reading Games: An Aesthetics of Play in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. Illinois: Dalkey Archive Press. 2007 S.19

¹⁵⁷ Callois, Robert: Man, Play and Games. Illinois: University of Illinois Press. 2001. S. 14

¹⁵⁸ Ebda Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 260

Spieler/-innen können sich in diesen Wettkämpfen messen. Das Ziel von agonischen Spielen ist die Etablierung eines Siegers und in Konsequenz die Aktivität des Spielers/der Spieler/-in.¹⁵⁹

Im Gegensatz dazu bezieht sich alea (Glückspiel) auf die Passivität des/der Spieler/-in.

„Während agonale Betätigungen ihren Reiz aus der möglichst vollständigen Eliminierung von Zufall und der damit verbundenen Betonung persönlicher Leistung beziehen, erwächst der Reiz aleatorischen Handelns aus der willentlichen Abhängigkeit vom Zufall.“¹⁶⁰

Der/Die Spieler/-in ist alea unterworfen. Nicht Leistungen oder Geschick bestimmen das Ergebnis, sondern Glück.

Ein Beispiel für den Unterschied zwischen agonischen und aleatorischen Spielen zeigt sich im Vergleich der Computerspiele God of War und Total War. Beide Spiele beziehen sich auf den Krieg und die Vernichtung des Gegners (agon), allerdings unterscheiden sie sich durch ihr Genre. God of War wird als hack and slay¹⁶¹ bezeichnet, was in Konsequenz dazu führt, dass das primäre Ziel darin besteht, sich mit mehreren Waffen und ohne strategische Überlegungen durch die einzelnen Level zu schlagen. Im Umkehrschluss enthält Total War zusätzlich ein aleatisches Element, da es ein Strategiespiel ist. Sicher müssen sich die Spielenden auf ihre Fähigkeiten verlassen, allerdings ist durch das taktische Planen eine Art des Zufalls gegeben. Der/Die Spieler/in weiß nicht, wie der/die Gegner/in sich verhält, und muss daher seinen/ihren Zug abwarten. Es kann somit davon ausgegangen werden, dass keine genaue Trennung zwischen den beiden Begriffen gezogen werden kann, sondern sie sich eher ergänzen. Agon und alea beziehen sich daher eher auf das Spielgenre und dessen Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf.

Mimicry und ilnyx

Agon und alea beziehen sich darauf, wie gespielt wird, mimicry und ilnyx hingegen beziehen sich auf die Beziehung zwischen der Spielfigur und dem/der Spieler/-in. Mimicry wird bestimmt durch die Voraussetzung, eine Illusion zu akzeptieren. Diese

¹⁵⁹ Ebda Caillois, Robert S. 16-17

¹⁶⁰ Ebda Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 261

¹⁶¹ Hack and slay fokussiert sich im Gameplay mehr auf den Kampf, als taktisches Denken.

inkludiert auch, sich in einen anderen Charakter hineinzusetzen und sich entsprechend zu verhalten. Der/Die Spieler/in wünscht sich somit, jemand zu sein, der er/sie in der realen Welt nicht ist. Er/Sie vergisst, versteckt oder verliert vorübergehend seine/ihre eigene Persönlichkeit, um eine fremde annehmen zu können.¹⁶²

Der Vorteil von Mimicry besteht darin, dass der/die Spieler/-in in eine andere Rolle hineinschlüpfen kann. Im Spiel World of Warcraft kann sich ein männlicher Spieler zum Beispiel eine weibliche Spielfigur erschaffen. Ebenso kann eine eher schüchterne Persönlichkeit durch den Avatar in die Rolle des furchtlosen Helden schlüpfen. Dieses Prinzip wirft allerdings die Frage nach der Identifikation auf. Inwieweit kann sich ein/e Spieler/-in mit seinem/ihrer Avatar oder dem Protagonisten eines Spieles identifizieren? Ebenso kristallisiert sich der Unterschied zwischen einem Avatar mit und/oder ohne Eigenschaften heraus. Eine leere Hülle kann leichter mit den Emotionen, den Erwartungen und der Persönlichkeit eines Spielenden belebt werden als zum Beispiel ein fertiger Charakter. Allerdings hat Letzteres den Vorteil, dass sich die Spielenden mit ihm identifizieren können oder seine/ihre Wunschvorstellungen (wie er/sie gerne wäre) auf ihn projizieren kann. In einem Videospiel mit Erzählstruktur ist darüber hinaus die Motivation des Protagonisten ausschlaggebend für den Verlauf der Erzählung. BACKE bezeichnet dies als eine passive Form der mimicry in Kombination mit ilnyx.¹⁶³

Der letzte Begriff, den Caillois in seiner Einteilung verwendet, ist ilnyx.

„Im Kontrollverlust der alea ähnlich ist ilnyx unmittelbar auf den Spieler selbst bezogen. Findet alea ihren Prototyp in der Ungewißheit [sic!] über den Ausgang eines Losentscheids, ist dies für ilnyx das Abspringen von einem Sprungbrett, das momentane Empfinden von Verunsicherung oder Schock.“¹⁶⁴

Illyx stellt im Prinzip den/die Spieler/-in in den meisten Fällen vor die Wahl, etwas Unmoralisches, Zerstörerisches oder Berauschendes zu erleben. Ein Beispiel hierfür wäre, wenn der/die Spieler/-in im Videospiel vor die Wahl gestellt wird, einige Personen zu töten oder zu verschonen.

¹⁶² Caillois, Roger S. 19

¹⁶³ Ebda Backe, Hans - Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 264

¹⁶⁴ Ebda Backe, Hans . Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 262

Alle vier Grundtypen können in Verbindung zueinander gesetzt werden und ergänzen sich gegenseitig. Es handelt sich nach BACKE nicht um konkrete Spielformen, sondern vielmehr um Tätigkeiten, die ausschließlich von psychologischen Grundprinzipien motiviert sind. In Endeffekt sind es also vier unterschiedliche Antriebe, die Menschen zum Spielen motivieren.¹⁶⁵

Agon, alea, mimicry und ilnyx sind somit insofern für die Erzählstruktur bedeutsam, als sie den Spielenden einen psychologischen Antrieb zur weiteren Verfolgung des Narrativs bieten. Ein Zusammenspiel dieser vier Elemente ist in den meisten Videospielen der heutigen Zeit nicht unüblich.

Das Modell von Caillois sowie das Prinzip von ludus und paidia beantworten somit die Frage, warum ein Videospiel gespielt wird beziehungsweise welche Motivationen der/die Spieler/-in hat, um im Spiel voranzukommen. Diese Faktoren beeinflussen das Erzählen im Videospiel dahingehend, dass es zwischen Gameplay und Erzählung einen dynamischen Prozess gibt. Allerdings gibt es auch im Videospiel Elemente, die eine Erzählstruktur gewährleisten.

4.3 Die Erzählstruktur im Videospiel

4.3.1 Die Oberflächenstruktur des Videospiels

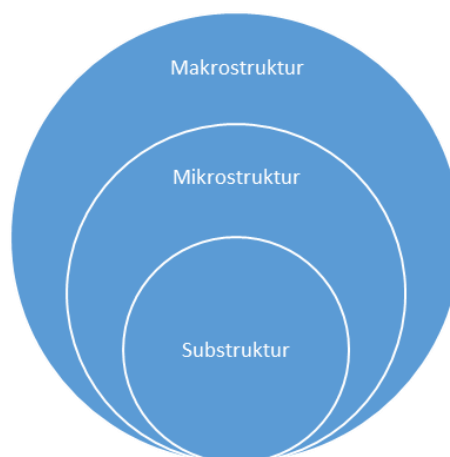


Abbildung 1: Erzählstruktur im Videospiel

¹⁶⁵ Ebda Backe, Hans - Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 260

Um eine Balance zwischen den Elementen zu erhalten, ist eine Struktur notwendig. BACKE teilt die Erzählstruktur des Videospiels in drei Gruppen.

„Die unterste Ebene der Substruktur bildet den Rahmen für alle Handlungen, die nur durch die Weltregeln bestimmt und reglementiert sind. (...) Erst auf der Ebene der Mikrostruktur bestimmen Zielvorgaben, taktisch-strategische Überlegungen und Gewinnstreben als ludische Motivationen das Spiel. Diese beiden Spielebenen werden von der Makrostruktur zusammengehalten, die verschiedene mikrostrukturelle Einheiten – Partien, Levels, Quests – organisiert und zueinander ins Verhältnis setzt.“¹⁶⁶

Die Substruktur bildet laut BACKE das Grundgerüst des Spiels. In ihr werden Charaktere, Setting und narrative Inhalte wie die Erzählung an sich etabliert. Die Mikrostruktur setzt übergeordnete Ziele und gibt dem/der Spieler/-in die Möglichkeit, verschiedene, je nach Spielgenre angepasste Werkzeuge zu nutzen, um die Zielsetzung zu erfüllen. Einen Rahmen bildet in diesem Fall die Makrostruktur, die gleichzeitig eine Einteilung für die vorhergenannten Strukturen schafft.

Die Unterteilung des Hauptziels in mehrere Zwischenziele verweist häufig auf eine Levelstruktur. Diese Makrostruktur kann sowohl räumlich als auch zeitlich differenziert gestaltet sein. Die verschiedenen Level können beispielsweise strikt linear aufeinander folgen (z. B. in Super Mario Bros. oder Dead Space). Es kann aber auch freigestellt sein, in welcher Reihenfolge welcher Level bzw. Spielabschnitt absolviert wird (z. B. in Fahrenheit oder Blade Runner). Die Makrostruktur kann auch weitgehend offen gestaltet sein. Open-World-Spiele wie GTA IV setzen z. B. auf eine Spielwelt, in der der Spieler keine klassische Levelstruktur vorfindet. Die ludische Ordnung ergibt sich dort vielmehr aus den Missionen, die der Spieler annimmt.¹⁶⁷

Die Mikro- und die Makrostruktur können als dynamische Prozesse angesehen werden, da sie die Erzählung durch Ziele und Levels vorantreiben. Je komplexer die Erzählung im Videospiel ist, umso dynamischer werden die Prozesse. In der Mikrostruktur werden dem/der Spieler/-in Ziele gesetzt. Sie unterteilt die

¹⁶⁶ Ebda Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 354

¹⁶⁷ Fromme, Johannes und Könitz, Christopher: Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzungen eines hybriden Medienphänomens. In: Marotzki, Winfried und Meder, Norbert: Perspektiven der Medienbildung. Wiesbaden: Springer VS . 2014 S. 261

Makrostruktur in kleine Untereinheiten wie Levels und Quests.¹⁶⁸ Es hängt allerdings von der Strenge der Struktur ab, inwiefern die Vorgaben dieser Abschnitte bindend sind. Offene Spiele wie GTA zum Beispiel lassen dem/der Spieler/-in die Wahl der Quests und der Reihenfolge, in der er/sie sie absolvieren will. Es kommt hier bereits zu einer Mischung aus ludus und paidia. Die Struktur markiert das Potenzial für alle unterschiedlichen Tätigkeiten im Spiel und bestimmt, welche sie dem/der Spieler/-in erlaubt. Sie wird somit nur von den Spieldesignern festgelegt, die die Spielwelt und die dazugehörigen Regeln kreieren.¹⁶⁹

Während die Mikroebene einen Übergang von ludus und paidia darstellt, ist die Substruktur durchweg von paidia geprägt. Es befinden sich in ihr Elemente, die in Bezug auf den/die Spieler/-in nicht obligatorisch für die Erzählung sind, aber doch die Dynamik erhalten und die Abwechslung fördern.

Als Beispiel kann hierzu das Videospiel „Zelda: The Ocarina of Time“ herangezogen werden. Super Mario zum Beispiel beinhaltete noch eine simple Erzählstruktur, während Zelda eines der ersten Spiele war, das sich intensiver mit der Strukturierung des Videospieles beschäftigte. In Super Mario war es das Ziel die Prinzessin zu retten. Es gab zwar eine Makrostruktur und eine eingeschränkte Mikrostruktur, aber eine kaum etablierte Substruktur. Zwar etablierte Zelda ein ähnliches Ziel, aber hier wurde versucht, in der Substruktur neben dem Hauptstrang der Erzählung einzelne Quests für die Spielenden zu etablieren, die optional waren.

4.3.2 Die Komplexität der Erzählstruktur im Videospiel

In heutigen Vertretern der Videospiele ist eine Oberflächenstruktur allerdings zu wenig. Um das Spielerlebnis und gleichzeitig die Komplexität der Erzählung zu erweitern, wurde für bestimmte Videospiele die Möglichkeit eingeführt, auf der Mikroebene Entscheidungen zu treffen, die das Narrativ gravierend beeinflussen.

„Jeder plot-point ist eine Weggabelung, eine Verzweigung, an der sich der Erzähler für eine Fortsetzung und gegen andere Möglichkeiten der Handlungsentwicklung entscheidet.“¹⁷⁰

¹⁶⁸ Ebda Domsch, Sebastian S. 56

¹⁶⁹ Ebda Domsch, Sebastian S. 55

¹⁷⁰ Bauer, Matthias: Romantheorie und Erzählforschung. Stuttgart: Metzler. 2005 S. 152

Im Videospiel können diese plot points wesentlich öfter und flexibler als in einem Roman gestaltet werden, da die Spielenden diese durch das aktive Eingreifen in die Geschichte bestimmen können. Am leichtesten zu erkennen wäre nach dieser Definition das „Game Over“ und somit die Beendigung des Spiels. Es könnte an dieser Stelle diskutiert werden, inwieweit der/die Spieler/-in darauf Einfluss hat. Einerseits hängt das Ende von seinem/ihrer Geschick (agon) ab, andererseits führt diese abrupte Beendigung des Spiels auch zu einem Ende der Erzählung. Das bedeutet in der Konsequenz, dass es bereits zwischen den einzelnen Oberflächenstrukturen Elemente geben muss, die zu unterschiedlichen Enden führen und von dem/der Spieler/-in beeinflussbar sind. Roland BARTHES trennt die Elemente aufgrund ihrer Funktionen.

„Der Sinn muß [sic!] von vornherein das Kriterium der Einheit bilden: zu Einheiten werden sie durch den funktionalen Charakter gewisser Segmente der Geschichte: daher die Bezeichnung Funktionen, die diesen grundlegenden Einheiten sofort verliehen wurde.“¹⁷¹

BARTHES argumentiert, dass bestimmte Segmente einer Erzählung eine Funktion und damit einen nachvollziehbaren Sinn ergeben müssen. Diesen nachvollziehbaren Sinn bezeichnet er als Kardinal.

„Kardinal wird eine Funktion allein dadurch, daß [sic!] die Handlung, auf die sie sich bezieht, eine für den Fortgang der Geschichte folgentragende Alternative eröffnet (aufrechterhält oder beschließt), kurz, daß [sic!] sie eine Ungewißheit [sic!] begründet oder beseitigt.“¹⁷²

Die Kardinalfunktion bewirkt somit eine Art Richtungswechsel in einer Erzählung, aber auch dieser und seine Anzahl sind durch Regeln bestimmt. Diese Wechsel sind in einer bestimmten Reihenfolge angeordnet, die nur jene Variation gestattet, in der die Sinnkonstitution nicht gefährdet wird. Zu einem Narrativ gehören deshalb eine konstante Gruppe von stereotypen, funktionstragenden Figuren sowie eindeutige Handlungen bzw. Handlungsmuster dieser Figuren. Die Struktur des Narrativen wird somit nicht im Prozess der Narration geschaffen, sondern liegt dieser bereits zugrunde und bildet das Muster für diesen Prozess. Das Narrativ ist in Konsequenz

¹⁷¹ Barthes, Roland: Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen. In: Barthes, Roland: Das semiologische Abenteuer. Frankfurt: Suhrkamp. 1988 S.106

¹⁷² Ebda Barthes, Roland S. 112f

die ordnungsstiftende Instanz der Geschichte, die ihre konkrete Realisierung in der Narration erfährt.¹⁷³

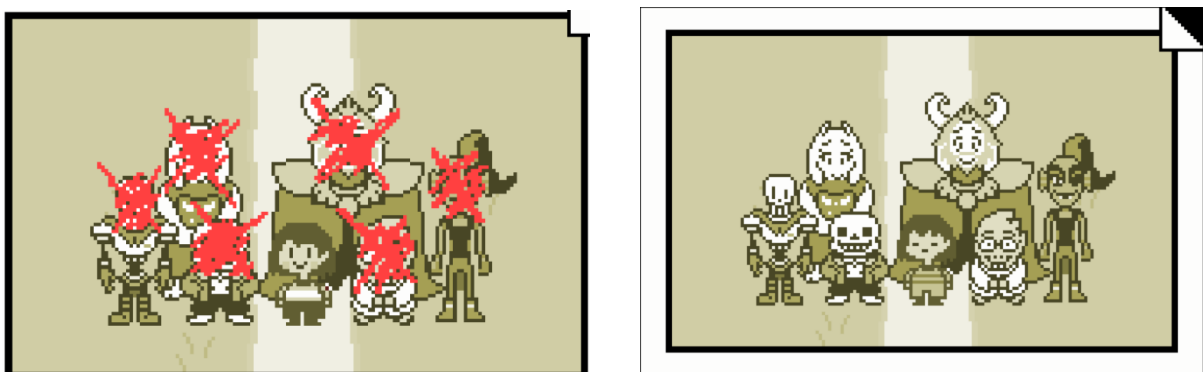
BACKE unterteilt diesen Prozess in Kardinalfunktionen und Katalysen.

„Funktionen zerfallen, wie bereits an anderer Stelle erläutert, in Kardinalfunktionen und Katalysen. Kardinal ist jede Funktion, die eine für die Geschichte folgentragende Alternative eröffnet, aufrechterhält oder schließt.“¹⁷⁴

Eine Kardinalfunktion bestimmt daher nachträglich den Verlauf des Videospiels, Katalysen hingegen nicht.

„Zwischen zwei solchen Kardinalfunktionen können mehrere Katalysen verortet sein, Funktionen, die ihrerseits weder Risiko noch Unsicherheit in sich tragen.“¹⁷⁵

Ein Beispiel, um den Unterschied zwischen Kardinalfunktionen und Katalysen zu beschreiben, bietet sich am Videospiel Undertale. Ziel des Spiels ist es, den Untergrund zu verlassen, um wieder an die Oberfläche zu kommen. Dem/Der Spieler/-in steht es allerdings frei, die Monster oder Endgegner, die sich ihm/ihr stellen, zu töten oder zu verschonen. Eine wesentliche Kardinalfunktion, die in diesem Fall über das Ende des Spiels entscheidet, ist, ob die Spielfigur Papyrus getötet wird oder nicht.



(Bildquelle: Undertale 2015)

Abbildung 2: Undertale Endings

¹⁷³ Matuszkiewicz, Kai: Internarrativität. Überlegungen zum Zusammenspiel von Interaktivität und Narrativität in digitalen Spielen. In: Computerspiele in narratologischer Perspektive. DIEGESIS 3/1.2014. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/152> (18.1.2020)

¹⁷⁴ Ebda, Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 209

¹⁷⁵ Ebda Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 209

Entscheidet sich der/die Spieler/-in für den sogenannten Genocide Run,¹⁷⁶ erwartet ihn/sie gegen Ende nicht nur einer der schwierigsten Kämpfe im gesamten Spiel, sondern auch das Bad Ending.¹⁷⁷ Im Gegensatz dazu kann der/die Spieler/-in sich aber auch für den Pacifist Run¹⁷⁸ entscheiden, bei dem er/sie keinen Gegner töten darf.

Die Kardinalfunktionen stellen in diesem Spiel somit die einzelnen Kämpfe gegen die Monster dar, während die Katalysen eher die Gespräche mit ihnen sind. Öfter wird allerdings die Kardinalfunktion eher in die Konversation verlagert.

BARTHES stellt der Kardinalfunktion allerdings noch etwas entgegen: das Indiz.

„Die Funktionen implizieren metonymische Relata, die Indizien metaphorische Relata, die einen entsprechen einer Funktionalität des Tuns, die anderen einer Funktionalität des Seins.“¹⁷⁹

Während die Kardinalfunktion eine endgültige Entscheidung darstellt und die Katalysen eine für den weiteren Verlauf der Erzählung nicht tragende Entscheidung, bewegt sich das Indiz in einer Grauzone. Es impliziert die Möglichkeit, etwas zu tun. BARTHES teilt die Indizien weiterhin in eigentliche Indizien und Informanten. Während Erstere auf einen Charakter, ein Gefühl, eine Atmosphäre oder eine Philosophie verweisen, beschränken sich Informationen hauptsächlich auf die Ausschmückung.¹⁸⁰

Würde nach dieser Definition weiterverfahren, so wäre das Videospiel lediglich ein Prozess aus Entscheidungen, der zu verschiedenen Enden führt. Das Ergebnis dieser teilweise vielfältigen Wege würde allerdings zu Chaos und Unübersichtlichkeit führen. Um dem Videospiel zu einer Struktur in diesem Wirrwarr zu verhelfen, teilt BARTHES die Zusammenfassung von mehreren Kardinalfunktionen in sogenannte Mikrosequenzen ein, die den Kapiteln in Romanen entsprechen. Die Mikrosequenz ist somit als kleinste Gruppe von Ereignissen auf zweifache Weise für das Videospiel relevant. Einerseits erleichtert sie für den Rezipierenden das Verständnis und die Erinnerung, da sie den Verstehensprozess in einem kategorisierbaren,

¹⁷⁶ In diesem Spielverlauf tötet der/die Spieler/-in jede Spielfigur.

¹⁷⁷ Das Bad Ending steht im Kontrast zum Happy Ending, da es nur den Spielenden als Überlebenden darstellt.

¹⁷⁸ Im Gegensatz zum Genocide Run muss der/die Spieler/-in jede Spielfigur am Leben lassen.

¹⁷⁹ Ebda Barthes, Roland S.111

¹⁸⁰ Ebda Barthes, Roland S.115

zusammenhängenden Vorgang darstellt. Andererseits fasst sie die Kardinalfunktionen zusammen. Dies bedeutet die Eröffnung aller potentiellen Möglichkeiten und die abschließende Entscheidung für eine der Alternativen.¹⁸¹

Würde nun diese Theorie auf das bereits angesprochene Spiel Undertale angewendet, so wäre der Beginn der Kardinalfunktion die Eröffnung des Kampfes, die eröffnete Möglichkeit, den Gegner verschonen oder zu töten, Die Beendigung der Mikrosequenz wäre die endgültige Entscheidung des/der Spieler/in. Nun kann es aber vorkommen, dass in einem Abschnitt mehrere Mikrosequenzen aufeinander folgen und somit für den/die Spieler/-in wieder eine Unübersichtlichkeit entsteht. Zusätzlich erschwerend kommt noch hinzu, dass manche Kardinalfunktionen keine gravierenden Auswirkungen auf das Ende haben.

„Sicherlich wäre es sinnvoll, hier eine Abstufung in reversible und irreversible Kardinalfunktionen vorzunehmen, da nicht jede Entscheidung des Spielers den gleichen Stellenwert und die gleiche Konsequenz birgt.“¹⁸²

Als Beispiel wäre hier die Möglichkeit des neutralen Endes in Undertale zu erwähnen. Der/Die Spieler/-in darf, um zu diesem Ende zu gelangen, keine Hauptfigur im Spiel töten, sondern nur die Nebenfiguren. Die verschiedenen Stellenwerte der Kardinalfunktionen führen somit zu mehreren Verzweigungen, die zu unterschiedlichen Enden führen. Eine Möglichkeit, Ordnung für den/die Spieler/-in herzustellen, sieht BACKE in der hierarchischen Kette aus Kardinalfunktion, Mikrosequenz, Sequenz, Stemma und Geschichte. Sequenzen greifen ineinander, denn ihr Ergebnis bestimmt, welche Kardinalfunktion erfolgt. Es entsteht somit eine Verbindung zwischen jeder von ihnen. Diese unmittelbaren Beziehungen können nur auf der obersten Organisationsebene der Geschichte entfallen. Es können sogenannte Stemmata existieren, die nicht durch das Ergebnis einer Kardinalfunktion miteinander verbunden sind, sondern durch gemeinsame Figuren und deren aufrechterhaltene Beziehungen.¹⁸³

Die Geschichte bildet den Rahmen der Erzählung. Sie beinhaltet die Figuren, das Setting und die Handlung. In Undertale wären dies das Entkommen aus dem Untergrund sowie die einzelnen Monster und der Hauptcharakter. Die Stemma bilden

¹⁸¹ Ebda Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 211

¹⁸² Ebda Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 210

¹⁸³ Ebda Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 212

die einzelnen Level, die absolviert werden müssen. In den einzelnen Leveln gibt es Sequenzen (Unterhaltungen mit Charakteren, Kämpfe etc.), die dem/der Spieler/-in in Mikrosequenzen Entscheidungen in Form von Kardinalfunktionen überlassen und nach deren Abschluss sich neue Sequenzen auftun können. Unterstützend spielen hierbei die bereits angesprochenen vier Grundtypen von Callois sowie ludus und paidia eine entscheidende Rolle, da sie den/die Spieler/-in zu verschiedenen Entscheidungen motivieren können.

Entscheidung ist somit ein wesentlicher Aspekt in einem Videospiel. DOMSCH stellt sich die Frage: Was bedeutet entscheiden? Eine Entscheidung beinhaltet seiner Ansicht nach zumindest zwei verschiedene Optionen. Dies stellt somit die Grundvoraussetzung dar.¹⁸⁴

Im Videospiel müssen dem/der Spieler/-in somit mindestens zwei Entscheidungsmöglichkeiten geboten werden. DOMSCH macht die Wahl einer Entscheidung von der vorangegangenen Information abhängig. Er unterscheidet zwischen „keiner Information“, „unvollständiger Information“ und „vollständiger Information“. Entscheidend sind das Ausmaß der Information und ihre resultierende Konsequenz. Im Fall von beispielsweise keiner vorhandenen Information wird die Entscheidung willkürlich und nicht rational getroffen werden können.¹⁸⁵

Je nachdem, wieviel Information einem/einer Spieler/-in gegeben wird, fällt seine/ihre Entscheidung für den weiteren Spielverlauf mehr oder weniger rational aus. Ein weiterer Aspekt, den DOMSCH im Hinblick auf die Entscheidung anführt, ist jener der Konsequenz. Alle Entscheidungen besitzen eine Wirkung, da ansonsten nur die Illusion entsteht eine Veränderung bewirkt zu haben.¹⁸⁶

Der Entscheidungsprozess wird somit durch die Menge der Informationen und der Konsequenz bestimmt. Dies kann einerseits auf der spielerischen Ebene durch zum Beispiel Tastenkombinationen in einem Kampf oder auf narrativer Ebene geschehen.

Im Gegensatz zum starren und teilweise linearen Verlauf des Romans ist das interaktive Videospiel in seiner Erzählstruktur wesentlich komplexer und bietet je nach Genre der/dem Spieler/-in verschiedene Möglichkeiten. Allerdings muss in diesem Zusammenhang auch festgehalten werden, dass das Interaktive ohne das

¹⁸⁴ Ebda Domsch, Sebastian S. 113

¹⁸⁵ Ebda Domsch, Sebastian S. 114

¹⁸⁶ Ebda Domsch, Sebastian S. 141

Narrative nicht existieren kann. Es bedarf somit einer Balance zwischen beiden Komponenten, um ein für den Rezipienten angenehmes, übersichtliches und interessantes Videospiel zu kreieren.

5. Methoden

5.1 Was ist die qualitative Inhaltsanalyse?

Die qualitative Inhaltsanalyse ist eine Methode in der Sozialwissenschaft und wurde von Philipp MAYRING etabliert. Sie konzentriert sich auf die Grundformen des Interpretierens von Text und versucht diese mit inhaltsanalytischen Regeln beschreibbar und überprüfbar werden zu lassen. Mit diesem Verfahren können Zuordnungen von Kategorien zum Textmaterial regelgeleitet vorgenommen werden und sie lassen sich gegebenenfalls auch quantitativ (Kategorienhäufigkeiten in bestimmten Textsegmenten) weiterverarbeiten. Aus diesem Grund positioniert sich die qualitative Inhaltsanalyse bezüglich qualitativer oder quantitativer Methoden in einer Art Zwischenstellung.¹⁸⁷

Die Methode beschäftigt sich damit, die interpretierten Aussagen und Fakten sichtbar beziehungsweise darstellbar erscheinen zu lassen.

„Ziel der Inhaltsanalyse ist, darin besteht Übereinstimmung, die Analyse von Material, das aus irgendeiner Art von Kommunikation stammt. Eine Definition des Begriffs hat jedoch mit einer großen Schwierigkeit zu kämpfen: Inhaltsanalyse beschäftigt sich längst nicht nur mit der Analyse des Inhalts von Kommunikation.“¹⁸⁸

MAYRING bestätigt, dass mittlerweile aufgrund der ansteigenden Medienvielfalt zahlreiche Anwendungen für die qualitative Qualitätsanalyse zu finden sind. Die Methode beschränkt sich somit nicht mehr nur auf orale Kommunikation, sondern auch auf schriftliche (Roman) beziehungsweise visuelle Medien (Film und Videospiele). Ein Anwendungsbereich für die qualitative Inhaltsanalyse ist die Narration.

¹⁸⁷ Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. In: Mey/Mruck (Hg.): Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie S.601

¹⁸⁸ Mayring, Philipp. Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen Und Techniken. 12., überarb. Aufl.. ed. Weinheim [u.a.]: Beltz, 2015 S. 11

5.2 Narrative strukturierte Inhaltsanalyse

STRAUB verankert den sogenannten „narrative turn“ in der Anwendung der qualitativen Inhaltsanalyse nicht nur auf der methodischen Ebene der Datenerhebung (narratives Interview u. a.), sondern auch aufgrund grundsätzlicher (theoretischer) Aspekte. Er bezieht sich auf eine interpretative Methodologie, die erzählanalytische Ansätze und zunehmend auf Erzähltexte (und andere symbolische Medien) angewendete Auswertungsverfahren hervorbrachte.¹⁸⁹

Ein mögliches Untersuchungskriterium bezüglich der Erzähltexte stellt die Struktur dar. Das Ziel der strukturierten Inhaltsanalyse ist es, „eine bestimmte Struktur aus dem Material herauszufiltern. Das können formale Aspekte, inhaltliche Aspekte oder bestimmte Typen sein; es kann aber auch eine Skalierung, eine Einschätzung auf bestimmten Dimensionen angestrebt werden.“¹⁹⁰ Diese Form der Analyse geht somit von einem zuvor erstellten Kategoriensystem aus und legt im ersten Schritt Kategorien fest, unter die zum Beispiel Textbestandteile als eine Kategorie fallen. In einem zweiten Schritt werden konkrete Textstellen identifiziert und der jeweiligen Kategorie zugeordnet. Im letzten Schritt werden die Codierregeln formuliert, die eindeutige Zuordnungen zwischen den einzelnen Kategorien ermöglichen.¹⁹¹

Der Kern der strukturierenden Vorgehensweise ist es, anhand von Material ausgewählte inhaltliche Aspekte zu identifizieren, zu konzeptualisieren und das Material im Hinblick auf solche Aspekte systematisch auszuwerten.

Das Verfahren, das in der kommenden Analyse verwendet werden soll, ist die inhaltliche Strukturierung. In diesem Fall wird das zu untersuchende Material zu bestimmten Themen und Inhaltsbereichen extrahiert und zusammengefasst.

In der folgenden Analyse werden die narrativen Strukturelemente des Kriminalromans, wie ermittelnde Personen, Ort oder chronologischer Ablauf, der jeweiligen Kategorie (Detektivgeschichte oder Thriller) zugeordnet. Zwar sind sie in ihrer Funktion identisch, doch unterscheiden sie sich in ihren einzelnen Parametern (Ort im Detektivroman geschlossen, im Thriller offen). Das bedeutet in der

¹⁸⁹ Ebda Straub, Jürgen S.139

¹⁹⁰ Mayring, Philipp: Einführung in die qualitative Sozialforschung. eine Anleitung zu qualitativem Denken. Basel: Beltz. 2002 S. 118

¹⁹¹ Halbmayer, Ernst: Einführung in die empirischen Methoden der Sozialanthropologie. <https://www.univie.ac.at/ksa/elearning/cp/ksamethoden/ksamethoden-94.html>. Zuletzt aktualisiert: 18.6.2010 (18.1.2020)

Konsequenz, dass für die einzelnen Parameter Codierregeln festgelegt werden müssen. Strukturelemente, die Merkmale von beiden Kategorien aufweisen, da sie vermehrt im Videospiel vorkommen, werden unter „hybride Elemente“ zusammengefasst. Nach der Festlegung der Kategorien und ihrer entsprechenden Codierregeln werden diese auf das zu untersuchende Videospiel (Persona 4 Golden) angewandt. In einer statistischen Auswertung erfolgt abschließend nach jeder Kategorie ein Ergebnis in Bezug auf die Frage, ob oder wie stark die zu untersuchende Kategorie im Videospiel vertreten ist. Anhand dieser Ergebnisse kann somit eruiert werden, welche Strukturelemente des Kriminalromans wie stark im Spiel Persona 4 Golden ausgeprägt sind. Durch die Kategorie der Kardinalfunktionen lässt sich zusätzlich erfassen, wie und wann sich die Erzählstruktur ändert.

5.3 Untersuchungskategorien

Um die Forschungsfrage „Inwieweit orientiert sich das Videospiel Persona 4 an den narrativen Bausteinen des Kriminalromans und wie lassen sich diese in ein digitales und interaktives Medium integrieren?“ beantworten zu können, müssen ausgehend vom bereits erhobenen Material Kategorien zur Analyse erstellt werden. Die erfassten Strukturelemente beinhalten die ermittelnden Personen, den Ort der Erzählung, den chronologischen Ablauf und die nicht ermittelnden Personen, die aus dem Täter, dem Opfer und die Verbundenheit zur Polizei bestehen. Sie lassen sich den zwei Untergattungen des Kriminalromans (Detektivgeschichte und Thriller) zuordnen, allerdings müssen aufgrund der unterschiedlichen Ausprägungen verschiedene Parameter gesetzt werden.

5.3.1 Detektivgeschichte

Im Kapitel 3.3 wurden bereits im Detail die Strukturelemente der Detektivgeschichte erläutert. Darauf aufbauend ergeben sich daher für die Analyse folgende Kategorien: Detektiv, Aufbau und chronologischer Ablauf.

Die Detektivgeschichte zeichnet sich namensgebend durch den Detektiv aus. Er hebt sich von den restlichen Figuren durch seinen Intellekt oder das Aussehen ab. Der Detektiv besticht ebenso als Exzentriker und Außenseiter, der sich nicht in die Gesellschaft integrieren lassen will. Meistens steht er auch im Zentrum der Handlung. Genauso bedeutsam wie der Detektiv selbst ist/sind die Watson- Figur/en, durch die die Geschichte erzählt wird. Aufgrund des chronologischen Aufbaus muss

auch eruiert werden, wann der Detektiv in die Geschichte integriert wird und wann er die Lösung des Rätsels präsentiert.

Ein weiteres relevantes Kriterium ist die Frage, wie beziehungsweise ob er mit der Polizei zusammenarbeitet und ob er bei der Ermittlung wissenschaftlich vorgeht, selbst wenn unnatürliche Ereignisse passieren.

Die Kategorie des Raumes gilt ebenfalls als wesentliches Kriterium für die Detektivgeschichte, da diese an einem geschlossenen/isolierten Ort stattfinden muss.

Da sich die Detektivgeschichte und der Thriller in ihren Strukturelementen ähneln, müssen verschiedene Parameter gesetzt werden, um sie voneinander zu differenzieren. Es ergeben sich daher für die Analyse der Detektivgeschichte folgende Kriterien:

Detektivgeschichte		
Kategorie	Codierregeln	
Detektiv	Aussehen und Charakter	Intelligenz Außenseiter/Exzentriker Ablehnung der gesellschaftlichen Normen Steht im Zentrum der Erzählung
	Watson-Figur(en)	Unterstützen den Detektiv Geschichte wird aus ihrer Sicht erzählt
	Auftritt in der Erzählung	Am Anfang der Erzählung
	Naturwissenschaftliches Arbeiten	Versucht das Phänomen wissenschaftlich zu erklären
	Zusammenarbeit mit der Polizei	Negativ Sieht die Polizei nur als Werkzeug
Chronologischer Aufbau	Auflösende Analepse	Rätsel wird erst am Ende gelöst
Der geschlossene Raum	Geschlossener/isolierter Raum	Kleinstadt

Tabelle 1: Detektivgeschichte – Auswertungskriterien

Die Detektivgeschichte zeichnet sich anhand der vorliegenden Kategorien durch den namensgebenden Detektiv aus, der Intelligenz besitzt, als Außenseiter

beziehungsweise Exzentriker für die Ablehnung der gesellschaftlichen Normen steht und sich im Zentrum der Erzählung befindet. Die Watson-Figuren unterstützen den Detektiv bei der Ermittlung und die Geschichte wird aus ihrer Sicht erzählt. Der Detektiv tritt am Anfang der Erzählung auf und versucht, die Ermittlung wissenschaftlich zu erklären, scheitert aber an mystischen oder übersinnlichen Phänomenen. Die Polizei ist für ihn nur ein Werkzeug, das er für die Ermittlung benötigt, weshalb die Beziehung zwischen diesen beiden Instanzen meist negativ konnotiert ist. Der Aufbau der Detektivgeschichte wird als auflösende Analepse bezeichnet, das bedeutet, dass das Rätsel erst am Ende der Erzählung mit Rückblicken gelöst wird. Der Ort der Detektivgeschichte befindet sich meist in einem geschlossenen Raum oder einer Kleinstadt, woraus sich eine überschaubare Anzahl an potenziellen Verdächtigen ergibt.

5.3.2 Thriller

Im Kapitel 3.4 wurden die Strukturelemente des Thrillers erhoben und in Kontrast zur Detektivgeschichte gesetzt. Es lassen sich folglich ähnliche Kategorien bilden, aber mit unterschiedlichen Ausprägungen. Zusammenfassend ergeben sich daher folgende Kategorien: der Protagonist, der Ort der Erzählung und der chronologische Ablauf.

Der Thriller unterscheidet sich maßgeblich von der Detektivgeschichte. Der Protagonist ist im Gegensatz zum Detektiv körperlich und psychologisch belastbarer, da die Verbrechen, mit denen er konfrontiert wird, meistens bestialisch und monströs sind. Der Charakter ist somit ein essentielles Kriterium. Ein weiterer Unterschied ist die Anzahl der Helfer, die dem Protagonisten assistieren, und deren Austauschbarkeit. Es besteht im Thriller zwischen dem Protagonisten und der Polizei eine gute und funktionierende Beziehung.

Der chronologische Aufbau ist durch einen synthetischen Aufbau gekennzeichnet, der durch wenige Rückblicke gekennzeichnet ist und sich in Richtung Gegenwart wendet. Das Rätsel wird im Laufe der Erzählung aufgelöst und nicht gegen Ende, wie in der Detektivgeschichte.

Der Schauplatz des Thrillers befindet sich in einem großen und offenen Raum wie zum Beispiel einer Großstadt, um dem Täter genug Möglichkeit zum Verstecken zu geben.

Die Outgroup des Thrillers besteht aus dem Täter und dem Opfer. Auf den Täter wird der größere Fokus gelegt, da er als bössartig und psychisch krank dargestellt wird. Er erhält somit ebenso wie der Protagonist bestimmte Charaktereigenschaften. Oft ist der Täter nicht allein, sondern wird als Führer einer kriminellen Organisation eingeführt.

Der Thriller unterscheidet sich durch die verschiedenen Parameter von der Detektivgeschichte.

Für die Kategorie „Thriller“ ergeben sich somit folgende Kriterien:

Thriller		
Kategorie	Codierregeln	
Der Protagonist	Charakter und körperliche Eigenschaften	Emotionalität vorhanden Körperlich belastbar Gefangen in gesellschaftlichen Normen
	Rolle in der Erzählung	Unbeteiligter Zivilist Polizist
	Helfer des Protagonisten	Austauschbar Freunde
	Zusammenarbeit mit der Polizei	Positiv Kooperation mit der Polizei
Chronologischer Aufbau	Synthetischer Aufbau	Rätsel wird im Verlauf der Erzählung gelöst
Offener Raum	Offener/frei begehbbarer Raum	Großstadt

Tabelle 2: Thriller – Auswertungskriterien

Der Protagonist unterscheidet sich vom Detektiv in seiner Charakterisierung als der Held, der das Böse bezwingt, und in seiner körperlichen Belastbarkeit. Er ist im Gegensatz zum Detektiv in den gesellschaftlichen Normen gefangen, versucht aber auszubrechen. Der Held kann mehrere Funktionen ausüben, zum Beispiel als

Polizist oder als unbeteiligter Zivilist. Aufgrund dieser Multifunktionalität und der möglichen Besetzung als Polizist hat der Protagonist des Thrillers meist eine positive Beziehung zur Polizei. Die Helfer des Protagonisten befinden sich aufgrund der Freundschaft zu ihm mit ihm auf Augenhöhe. Sie sind allerdings im Verlauf der Handlung austauschbar. Der Thriller folgt einem chronologischen Aufbau, der die Lösung des Rätsels bereits am Anfang oder in der Mitte der Erzählung beinhalten kann. Aufgrund dieser Tatsache muss der Raum für den Thriller groß und offen gestaltet werden, meist in Form einer Großstadt.

5.3.3 Hybride Elemente

Der Kriminalroman ist eine hybride Literaturgattung, die sich vor allem in den letzten Jahrzehnten herausbildete. Es können somit einige Elemente in einer Erzählung Merkmale beider Gattungen aufweisen. Dieses Phänomen tritt besonders häufig auf, wenn im Fall des Kriminalromans mehrere Opfer beziehungsweise Täter auftreten.¹⁹² In Persona 4 Golden gibt es drei Mordopfer, vier Entführungsoffer und drei Täter, die sich durch verschiedene Kriterien unterscheiden.

Hybride Elemente			
Kategorie	Codierregeln		
		Detektivgeschichte	Thriller
Die Mordopfer	Mayumi Yamano Saki Konishi Kinshiro Morooka	Lässt die Ermittlung beginnen	-
		Kein Bezug zum Täter	Persönliche Verbindung zum Täter
		Keine Beziehung zum Protagonisten	Beziehung zum Protagonisten
Die Entführungsoffer	Yukiko Kanji Rise Naoto	Weitere Kategorien (Opfer)	
		Tot	Lebendig
		Für die weitere Erzählung relevant	Red Herring

Tabelle 3: Hybride Elemente (Opfer) – Auswertungskriterien

¹⁹² Ebda Kniesche, Thomas S. 19

Hybride Elemente (Täter)			
		Detektivgeschichte	Thriller
Die Täter	Mitsuo Kubo Taro Namatame Tohru Adachi (Ameno Sagiri)	Keine Charakterisierung	Charakterisierung
		Handelt alleine	Anführer Befiehlt Handlanger
		Tötet aus niederen Beweggründen	Tötet aus komplexen Beweggründen

Abbildung 3: Hybride Elemente (Täter) – Auswahlkriterien

Die Kategorie des Opfers unterteilt sich in die Mordopfer und die Entführungsoffer, die unterschiedlichen Einfluss auf die Erzählstruktur haben. Durch ihre Anzahl treten verschiedene Merkmale auf. In der Detektivgeschichte lässt das Opfer die Ermittlung beginnen und hat verminderten persönlichen Bezug zum Täter oder dem Detektiv. Im Thriller hingegen kann es zu beiden Instanzen Kontakt gehabt haben. Bezüglich der Vielfalt und der beiden Kategorien ergeben sich weitere Parameter. Das Opfer kann in diesem Fall tot oder lebendig sein. Eine weitere Unterscheidung besteht darin, ob das jeweilige Opfer für die weitere Ermittlung von Bedeutung ist oder nicht.

Die Täter hingegen folgen einem genauen Muster. In der Detektivgeschichte tötet der Antagonist aus niederen Beweggründen wie zum Beispiel Neid oder Habgier. Er handelt alleine und es findet keine Charakterisierung statt. Im Thriller hingegen wird der Täter im Kontrast zum Protagonist als das personifizierte Böse dargestellt. Es findet somit eine Charakterisierung statt. Er ist meist der Anführer einer kriminellen Organisation und begeht seine Taten aus komplexen Motiven.

5.3.4 Mystery

Mystery ist in der Detektivgeschichte und im Thriller zu finden, allerdings wird es im Spiel Persona 4 Golden unterschiedlich dargestellt. Einerseits dient es als Gameplayelement, andererseits als narratives Element. Hauptsächlich wirkt es sich auf den Spannungsaufbau aus. Es soll erhoben werden, inwieweit das Rätsel gelöst

wird (offenes/geschlossenes Narrativ), wann die Auflösung in der Erzählung erfolgt und ob das Phänomen wissenschaftlich zu erklären ist.

Mystery		
Kategorie	Codierregeln	
	Detektivgeschichte	Thriller
Mystery als narratives Element	Geschlossenes Narrativ	Offenes Narrativ
	Wissenschaftlich überprüfbar	Nicht wissenschaftlich überprüfbar

Tabelle 4: Mystery – Auswertungskriterien

Die Kategorie Mystery beschränkt sich bei der Detektivgeschichte auf ein geschlossenes Narrativ, was bedeutet, dass es am Ende der Erzählung keine offenen Fragen mehr geben darf. Das mystische Phänomen muss wissenschaftlich überprüfbar sein. Im Gegensatz dazu lässt der Thriller ein offenes Narrativ mit nicht wissenschaftlich überprüfbaren Phänomenen zu.

5.3.5 Kardinalfunktionen

Im Videospiel lässt sich, wie im Kapitel 4.3.2 beschrieben, die Erzählstruktur durch den Einsatz von irreversiblen Kardinalfunktionen verändern. Im Gegensatz dazu gibt es allerdings auch Kardinalfunktionen, die für die Veränderung nur optional sind.

Kardinalfunktionen		
Kategorie	Codierregeln	
Narrativ relevante Entscheidungen	Ändert den Handlungsverlauf deutlich	Bad Ending Good Ending
Narrativ bedingt relevante Entscheidungen	Sind für die Änderung optional	Secret Ending

Tabelle 5: Kardinalfunktionen – Auswertungskriterien

Die irreversiblen Kardinalfunktionen verändern das Ende des Spiels maßgeblich. Es soll daher eruiert werden, wie viele Kardinalfunktionen durchlaufen werden müssen, um das jeweils andere Ende zu erreichen. Im Gegensatz dazu sind die reversiblen Kardinalfunktionen zwar optional, schalten allerdings ein sogenanntes „Secret Ending“ frei. Das Secret Ending ist für den Spielenden für den ersten Spieldurchgang

nicht erreichbar und muss durch gezielte Vorbereitungen und Entscheidungen freigeschaltet werden.

6. Das Spiel Persona 4 Golden

Das Spiel Persona 4 wurde erstmals im Jahr 2008 für die Playstation 2 publiziert und 2012 als Persona 4 Golden auf der Playstation Vita mit neuen Inhalten neu veröffentlicht. Es gliedert sich in drei Hauptbereiche.

Der erste Hauptbereich ist die Erzählung. Der vom Spieler benannte Held wird für ein Jahr in das kleine Dorf Inaba versetzt. Dort geschehen seltsame Morde, die durch das Hineinwerfen in eine mysteriöse Welt in einem Fernseher bewerkstelligt werden. Ziel ist es somit, den Mörder zu finden und unschädlich zu machen. Die mysteriöse Welt, der sogenannte Midnightchannel, wird von Kreaturen bevölkert, die als „Schatten“ bezeichnet werden. Das Spiel betritt somit den zweiten Hauptbereich, der sich mit der Findung der Identität auseinandersetzt. Die Umsetzung erfolgt mit dem „Schattenkonzept“ von C.G. JUNG, der dies als unterdrückten Teil der Persönlichkeit darstellt. Der dritte Bereich kennzeichnet sich hauptsächlich durch das Gameplay. Das Spiel wird in einzelne Tage unterteilt, an denen der/die Spieler/-in sich seinen/ihren Tagesablauf selbst gestalten kann.¹⁹³

Die Fotos in der Diplomarbeit wurden mit der Konsole PS Vita aufgenommen.

7. Die Analyse von Persona 4 Golden

7.1 Detektivgeschichte

In diesem Kapitel werden die Analysekriterien der Detektivgeschichte auf das Spiel Persona 4 Golden angewandt. Es soll überprüft werden, ob diese im Videospiel vorhanden sind und wie stark sie ausgeprägt sind.

7.1.1 Analysekategorien

Wie bereits im Kapitel 5.3.1 ergeben sich für die Detektivgeschichte folgende Analysekategorien: Detektiv, Ort und chronologischer Ablauf der Erzählung. Der

¹⁹³ Dwulecki, Sven: „I Am Thou... Thou Art I...”—How Persona 4's Young Adult Fiction Communicates Japanese Values." *Creatio Fantastica* 56.1 (2017): 97-113 S. 101

folgende Abschnitt beleuchtet die Untersuchungskriterien des Detektivs genauer und untersucht, ob sie im Videospiel Persona 4 Golden auftreten.

Der Detektiv Naoto Shirogane

Im Videospiel Persona 4 Golden wird die Figur des/der Spieler/-in nicht als Detektiv in die Erzählung eingeführt. Die Rolle des Detektivs übernimmt in diesem Fall die Figur Naoto Shirogane.

Aussehen und Charakter



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 4: Naotos erstes Erscheinen

Auf den ersten Blick wirkt Naoto wie ein gewöhnlicher Junge, allerdings besitzt er eine schnelle Auffassungs- und eine effiziente Kombinationsgabe.¹⁹⁴ Die erhöhte Intelligenz¹⁹⁵ im Gegensatz zum Rest der Gruppe lässt darauf schließen, dass er ein Detektiv ist. Eine weitere Klassifizierung findet durch seinen Titel „Detective Prince“ statt. Diese äußeren Merkmale (vgl. KNIESCHE und HANNA) lassen bereits auf den klassischen Detektiv schließen, allerdings ist auch der Charakter von Naoto typisch. Zu Beginn der Erzählung schließt er sich nicht dem Protagonisten und der Gruppe an und ermittelt alleine. Das Merkmal des typischen Außenseiters¹⁹⁶ trifft hiermit zu.

Die Exzentrik¹⁹⁷ lässt sich in seinem Aussehen finden. Im Verlauf des Spiels muss Naoto vom Protagonisten und seinen Kameraden gerettet werden. Im Gespräch mit

¹⁹⁴ Ebda Kniesche, Thomas S. 14

¹⁹⁵ Ebda Hanna, Julian. S. 11

¹⁹⁶ Ebda Kniesche, Thomas S. 14

¹⁹⁷ Ebda Kniesche, Thomas S. 14

seinem/ihrem Schatten wird enthüllt, dass Naoto eigentlich ein Mädchen und daher transsexuell ist.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 5: Naotos Geschlecht

In Naotos Dungeon¹⁹⁸ gibt es vor dem Kampf ein Gespräch mit seinem/ihrem Schatten. Der Schatten beinhaltet in diesem Fall die unterdrückten Teile der Persönlichkeit.¹⁹⁹ Er wirft Naoto vor, dass er seiner/ihrer Vorstellung von dem Ideal eines Mannes niemals entsprechen würde, da er/sie eigentlich weiblich ist. Es entsteht somit eine Diskrepanz zwischen Vorstellung und Realität, die dadurch gestärkt wird, dass die Vorbildfunktion für Naoto in den Detektivromanen männlich konnotiert ist.

(Bildquelle: Persona 4
Golden 2012)

*Abbildung 6: Naotos
gesellschaftliche Normen*



¹⁹⁸ Als Dungeon bezeichnet man im Videospiel jenes Levels, welches sich vor dem finalen Kampf eines größeren Gegners befindet.

¹⁹⁹ Ebda Jung, C.G. S. 513

Die männlichen Detektive spielen somit eine große Rolle in der Prägung von Naotos Charakter. Allerdings spielt das männliche Ideal nicht nur im Detektivroman eine essentielle Rolle.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 7: Integration in gesellschaftliche Normen

Nach dem Kampf erklärt Naoto, dass das Berufsfeld, in dem er/sie sich befindet, meist männlich geprägt ist. Die Transsexualität resultiert damit nicht nur aus dem Lesen von Detektivromanen mit männlichen Protagonisten, sondern wird auch durch die gesellschaftlichen Normen beeinflusst. Deren Imitation spricht für einen Versuch, sich in die gesellschaftlichen Normen zu integrieren. Dieses Verhalten entspricht allerdings nicht dem klassischen Detektiv, der sich nicht in die Gesellschaft integrieren will.²⁰⁰

Die wissenschaftliche Arbeitsweise,²⁰¹ die dem Detektiv im Kriminalroman zugeschrieben wird, wird im Spiel verzerrt. Die Wissenschaft hilft nicht bei der Aufklärung des Falls, sondern wird als Hilfsmittel zur Überwindung des psychischen Konflikts genutzt. Die Gestaltung des letzten Raumes, in dem sich der Schatten befindet, ist ein Indiz für diese Theorie. Der Raum wird als Labor dargestellt mit einem Operationstisch und Werkzeugen in der Mitte, die auch im naturwissenschaftlichen Bereich für Experimente verwendet werden.

²⁰⁰ Ebda Faerber, S. 9

²⁰¹ Ebda Faerber S. 4



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 8: Naotos Schatten

Der transformierte Schatten gleicht einem Roboter oder Androiden. Diese Darstellung ist eine Metapher und soll die gewünschte Umwandlung des Geschlechts von Naoto repräsentieren. Dieser Wunsch nach einer Anpassung an die gesellschaftlichen Normen, während er den Zwängen des idealen männlichen Detektivs unterworfen ist, manifestiert sich in Naoto so stark, dass es zu einer Verdrängung in den Schatten führt. Wie bei C.G. JUNG beschrieben, wird in diesem Fall die eigentliche Persona verdrängt, der Schatten konfrontiert und anschließend nach einer erfolgreichen Konfrontation wieder in die Persona integriert.²⁰² Nach dem Sieg über den Schatten werden die Beweggründe von Naoto näher erläutert:



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 9: Naotos Akzeptanz

²⁰² Ebda Kaufmann, Rolf S. 186

Die Isolation lässt Naoto zum Außenseiter und Exzentriker werden, während die Transsexualität durch (meist) männliche Vorbilder in den Detektivromanen bedingt ist. Letztere ist ein Versuch, sich in die Gesellschaft zu integrieren. In diesem Fall sind allerdings nicht die Normen der sozialen Gesellschaft gemeint, sondern die auferlegten Geschlechternormen in einem spezifischen Berufsfeld. Naotos Schatten ist das Gegenteil eines Detektivs: kindlich, nach Gesellschaft (Freunden) suchend und emotional. Der Detektiv gilt aber als selbstständig, unabhängig, von der Norm abweichend und logisch denkend.²⁰³

Es kann festgehalten werden, dass Naoto Shirogane zwar über die Intelligenz und den Status als Außenseiter und Exzentriker verfügt, es sich bei der Entwicklung des Charakters aber eher um eine Integration statt um eine Abgrenzung von der Gesellschaft handelt. Die Transformation und die Verschleierung des eigenen Geschlechts, um sich in die gesellschaftlichen und berufsspezifischen Normen integrieren zu können, zeigt dies sehr deutlich.

Ein weiterer Aspekt, der gegen Naoto als Detektiv spricht, ist seine/ihre Stellung in der Erzählung. In der Detektivgeschichte steht der Detektiv im Zentrum der Erzählung. In *Persona 4 Golden* allerdings ist Naoto das letzte Mitglied, das sich dem Team anschließt. Dieses Team besteht aus den ehemaligen Entführungsoptionen, die sich nach ihrer Rettung dem Protagonisten anschließen. Naoto ist der/die letzte, der sich dem Protagonisten anschließt, da er den Fall alleine lösen möchte. Er tritt zwar schon früher in der Erzählung auf, aber nur als Neben- und nie als Hauptcharakter.

Die Watson-Figur/en

Der Detektiv wird zwar als Außenseiter und Exzentriker charakterisiert, aber auch dieser benötigt für den/die LeserIn eine Figur, die sich auf dem gleichen Stand wie der/die LeserIn befindet. Dies ist in diesem Fall die Watson-Figur, die nach dem gleichnamigen Kameraden von Sherlock Holmes benannt ist. Eine weitere Funktion der Watson-Figuren besteht darin, dass die Geschichte aus ihrer Perspektive erzählt wird und sie den Detektiv unterstützen.²⁰⁴ In *Persona 4 Golden* wird allerdings aus der Sicht des Protagonisten erzählt. Der Detektiv wird in diesem Fall selbst zur Watson-Figur, da er sich in die Gruppe des Protagonisten integriert. Trotz dieser

²⁰³ Ebda Faerber S. 8

²⁰⁴ Ebda Kniesche, Thomas S.56-57

Integration behält er/sie aber für den Detektiv seinen Intellekt und seine Kombinationsgabe. Die Watson-Figur soll auf einer identen Wissensebene mit dem/der Leserin sein, der Detektiv hingegen ist diesen intellektuell immer einen Ermittlungsschritt voraus.²⁰⁵ Er/Sie unterstützt die anderen Charaktere, nicht nur im Kampf, sondern auch mit seinen/ihren Überlegungen zur laufenden Ermittlung.

Auftritt des Detektivs in der Erzählung und der chronologische Ablauf

Der Detektiv wirkt von Anfang an bei den Ermittlungen mit. Wie bereits bei den Watson-Figuren erwähnt, wird Naoto erst nach dem zweiten Mord und der ersten Entführung in die Handlung des Spiels integriert, daher ist er/sie chronologisch nicht am Anfang der Ermittlungen anwesend. Die Doppelstruktur aus Verbrechensgeschichte und Aufklärungsgeschichte, die mit dem Auftritt des Detektivs in der Erzählung beginnt und als das definierende Strukturmerkmal des Detektivromans gilt, wird somit nicht eingehalten.²⁰⁶ Das finale Rätsel wird allerdings analog zur Detektivgeschichte am Ende der Erzählung mittels Rückblicken aufgeklärt, was einer auflösenden Analepse entspricht. Diese bewirkt, dass nicht bereits am Anfang, sondern erst am Ende einer Erzählung mit der Hilfe des Detektivs ein lückenhaft erzähltes Geschehen aufgeklärt wird. Die Lösung des Rätsels kann auch mit sogenannten Rückblenden erfolgen.²⁰⁷ In Persona 4 Golden gibt es mehrere Verdächtige, allerdings wird der finale Verdächtige mittels Rückblenden am Ende des Spiels überführt, was dem chronologischen Ablauf der Detektivgeschichte entspricht.

Wissenschaftliches Arbeiten bei der Aufklärung des Falles

Der Detektiv geht bei seinen Ermittlungen sachlich, wissenschaftlich und logisch vor. Übersinnliches oder paranormale Aktivitäten müssen naturwissenschaftlich begründbar sein. Anfangs versucht Naoto die Geschehnisse noch rational zu erklären, allerdings ist der Einfluss des Übernatürlichen zu stark. Es bestätigt sich die Theorie von VAN DINE, dass ein Detektiv Dinge, die sich außerhalb seines rationalen Verstandes befinden, nicht erklären kann.²⁰⁸

²⁰⁵ Ebda Kniesche, Thomas S.56-57

²⁰⁶ Ebda Kniesche, Thomas S. 14

²⁰⁷ Ebda Lämmert, Eberhard S. 108-112

²⁰⁸ Ebda Van Dine, S.S. S. 144

Zusammenarbeit mit der Polizei

In der Detektivgeschichte sieht die Ermittelnden die Polizei als Werkzeug zur Ergreifung des Täters, wobei es immer wieder zu Spannungen kommen kann. Er sieht die Polizei nicht als ermittelnde Instanz, sondern lediglich als Werkzeug bei der Verhaftung des Täters.²⁰⁹ Die Polizei ist im Gegenzug auf die Ermittlungsarbeit des Detektivs angewiesen, da er die Fälle erfolgreich abschließt. Dieses Abhängigkeitsgefüge kann zu Spannungen zwischen den beiden Instanzen führen. Naoto ist der Polizei gegenüber nicht nur aus diesem Grund negativ eingestellt, sondern auch aufgrund der Angst, als Mädchen in der männlich geprägten Gesellschaft nicht akzeptiert beziehungsweise nicht ernst genommen zu werden.

Geschlossener Raum

Der Schauplatz der Detektivgeschichte ist ein isolierter, meist abgeschotteter Ort, um den Kreis der Verdächtigen einzuschränken. Die Handlung von Persona 4 Golden spielt in einem einsamen Dorf namens Yasoinaba in den Bergen. Zwar werden im Verlauf der Handlung andere Orte besucht, aber diese sind narrativ nicht von Bedeutung. Der geschlossene Ort entspricht somit den Kriterien der Detektivgeschichte.

7.1.2 Auswertung

Die einzelnen Kategorien der Detektivgeschichte wurden auf das Videospiel Persona 4 Golden angewandt und brachten folgende Ergebnisse:

Der Ermittler Naoto Shirogane steht im Videospiel Persona 4 Golden für die Rolle des Detektivs. Er/Sie erfüllt die Kriterien der Intelligenz und des Außenseiters beziehungsweise des Exzentrikers durch seine/ihre Charaktereigenschaften. Naoto will sich allerdings in die gesellschaftlichen Normen integrieren, was durch seine/ihre Repräsentation durch den Schatten evident wird. Das Streben nach der Integration wird durch den Wunsch nach einer geschlechtlichen Umwandlung beziehungsweise die Fassade des männlichen Detektivs gewährt. Er/Sie nimmt darüber hinaus nicht die zentrale Stellung in der Erzählung ein. Hier findet sich der Protagonist, der durch den/die Spieler/-in gesteuert wird. Naoto schließt sich nach seiner/ihrer Rettung dem Team an. Er integriert sich somit zu den sogenannten Watson-Figuren, behält aber

²⁰⁹ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 46

seine/ihre Intelligenz und Kombinationsgabe als Detektiv. Er/Sie unterstützt zwar den Protagonisten im Kampf und bei der Ermittlung, aber die dies tut er/sie in seiner/ihrer Funktion als Watson-Figur und nicht als Detektiv. Die Geschichte wird somit nicht, wie es in der Detektivgeschichte üblich wäre, aus seiner/ihrer Sicht erzählt, sondern aus der Sicht des Protagonisten. Anfangs versucht Naoto, das Phänomen des Midnightchannels mit wissenschaftlichen Mitteln zu erklären, scheitert aber beim Versuch. Der Detektiv, kann laut VAN DINE bei der Einführung von übersinnlichen Elementen nicht zu einer

rationalen Erklärung kommen.²¹⁰ Naoto steht zwar der Polizei negativ gegenüber, aber nicht, da er sie als schlichtes Werkzeug ansieht, sondern weil sie ihn/sie als Mädchen beziehungsweise als Kind in einem männlich orientierten Berufsfeld nicht akzeptieren oder ernst nehmen würden.

Die Lösung des Rätsels wird am Ende des Spiels mit Rückblenden erläutert, was der auflösenden Analepse entspricht. Dies entspricht dem chronologischen Aufbau der Detektivgeschichte. Die Erzählung findet ebenso in einem geschlossenen Raum statt, was gleichzeitig einer limitierten Anzahl an Verdächtigen entspricht. Dieses Merkmal entspricht ebenfalls der Detektivgeschichte.

Die Analyse der Kategorie „Detektivgeschichte“ kam daher zu folgenden Ergebnissen:

²¹⁰ Ebda Van Dine, S.S. S. 144

Detektivgeschichte			
Kategorie	Codierregeln		Auswertung
Detektiv	Aussehen und Charakter	Intelligenz	Ja
		Außenseiter/Exzentriker	Ja
		Ablehnung der gesellschaftlichen Normen	Nein
		Steht im Zentrum der Erzählung	Nein
	Watson-Figur(en)	Unterstützen den Detektiv	Nein
		Geschichte wird aus ihrer Sicht erzählt	Nein
	Auftritt in der Erzählung	Am Anfang der Erzählung	Nein
	Naturwissenschaftliches Arbeiten	versucht das Phänomen wissenschaftlich zu erklären scheitert aber daran	Ja
	Zusammenarbeit mit der Polizei	Negativ	Ja
		Sieht Polizei nur als Werkzeug	Nein
Aufbau	Auflösende Analepse	Finales Rätsel wird erst am Ende gelöst	Ja
Der geschlossene Raum	Geschlossener/ isolierter Raum	Kleinstadt	Ja

Tabelle 6: Detektivgeschichte – Auswertung

Nach der ersten Analyse kann festgestellt werden, dass das Spiel Persona 4 Golden Elemente der Detektivgeschichte aufweist. Bei der Analyse des Detektivs konnten allerdings überwiegend Defizite verzeichnet werden. Die Kategorien des chronologischen Aufbaus und eines geschlossenen Orts wurden jeweils zu 100 % erfüllt. Der namensgebende Detektiv jedoch konnte 60 % der angegebenen Codierregeln nicht erfüllen. Es ist somit zu hinterfragen, ob die Anteile der Detektivgeschichte als solche zu benennen sind, da der namensgebende Detektiv nicht vollständig den angegebenen Kriterien für diese Gattung entspricht.

Grafisch dargestellt enthält Persona 4 Golden 50 % der angegebenen Kriterien für eine Detektivgeschichte. Diese setzen sich aus den vier übereinstimmenden Merkmalen des Detektivs und den zwei Übereinstimmungen beim chronologischen Aufbau und dem geschlossenen Raum zusammen. Die sechs Merkmale, die der Kategorie „Nein“ zuzuordnen waren, sind hauptsächlich auf die Repräsentation des Detektivs im Videospiel zurückzuführen. Werden die Anteile einander gegenübergestellt, ergibt sich eine klare Spaltung. Persona 4 Golden enthält somit einige Elemente der Detektivgeschichte, die sich allerdings nur marginal ausprägen.

7.2 Kategorie: Thriller

Der Thriller unterscheidet sich von der Detektivgeschichte in mehreren Aspekten. Die genannten Analyse Kriterien bleiben bis auf die Veränderung vom Detektiv zum Protagonisten gleich. Die Parameter müssen allerdings aufgrund der unterschiedlichen Literaturgattung neu bewertet werden.

7.2.1 Analyse Kriterien

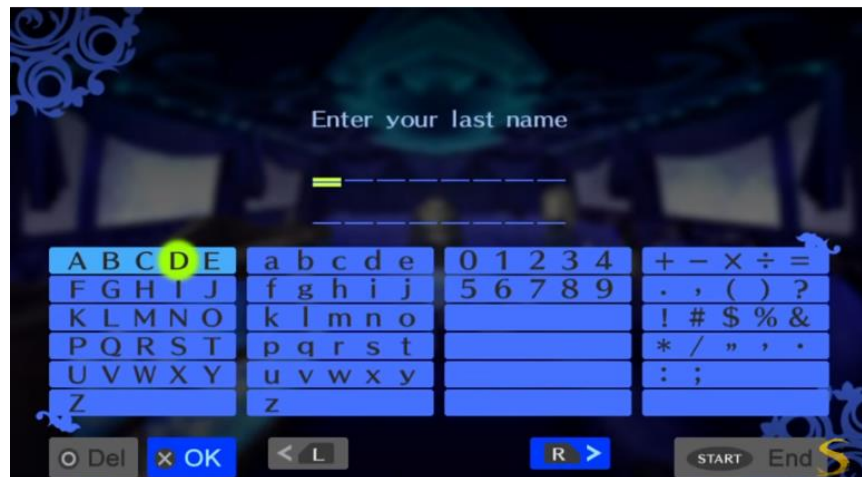
Die Analyse Kriterien des Thrillers setzen sich aus dem Protagonisten, dem chronologischen Ablauf der Erzählung und dem Raum zusammen. Es soll untersucht werden, ob das Spiel Persona 4 Golden Elemente des Thrillers aufweist und wie hoch ihre Anteile in der Erzählung sind.

Der Protagonist

Der Protagonist wird im Spiel Persona 4 Golden von dem/der Spieler/-in gesteuert. Er ist somit eine Kombination aus vorgefertigten Einstellungen und einer leeren Hülle, die von dem/der Spieler/-in teilweise selbst gestaltet werden kann. In der Eingangssequenz des Spieles wird es dem/der Spieler/-in überlassen, wie er/sie den Charakter benennt, allerdings kann er/sie das Aussehen des Protagonisten nicht bestimmen.

(Bildquelle: Persona 4
Golden 2012)

Abbildung 10:
Eingabe des Namens



Die Eingabe des Namens findet im Prolog des Spiels statt. Der/Die Spieler/-in findet sich in einer traumartigen Sequenz im sogenannten Velvet Room wieder. Durch die First-Person²¹¹-Sicht ist nicht ersichtlich, welches Geschlecht die Spielfigur haben wird. Es steht dem/der Spieler/-in somit frei, den Namen der Figur zu wählen.

Im Verlauf der Erzählung kann er/sie aber seine Charakterzüge durch verschiedene Optionen eingeben. Der einzige Einfluss, den der/die Spieler/-in auf den Protagonisten nehmen kann, ist seine/ihre Entscheidung in den einzelnen Dialogen. Es trifft hierbei laut BACKE eine passive Form des mimicry auf das Grundprinzip der ilnyx.²¹²



²¹¹ Der/Die Spieler/-in war.

²¹² Ebda Backe, Ha

(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 11: Charakterisierung des Protagonisten

Dem/Der Spieler/-in wird in diesem Beispiel die Möglichkeit gegeben, seine/ihre Persönlichkeit in das Spiel einfließen zu lassen. Mimicry sieht in diesem Fall vor, dass der/die Spieler/-in sich aktiv in die Spielfigur hineinversetzen kann.²¹³ Das Prinzip wird aber in diesem Fall ins Passiv gesetzt, da die Antworten bereits vorgefertigt sind und er/sie daher nur eine Option zu wählen braucht. Ein Beispiel für aktives mimicry wäre die Eingabe von Antworten, die von dem/der Spieler/-in selbst formuliert werden. Zusätzlich greifen die Prinzipien von ilnyx und agon ein. Die Funktion von ilnyx bestärkt den/die Spieler/-in, in dieser Situation eine Variante zu wählen, die für ihn/sie etwas Fremdes und eventuell Verbotenes darstellt (siehe Option zwei im Bild).²¹⁴ Das Prinzip von agon²¹⁵ würde allerdings aus strategischer Sicht Option drei vorschlagen, um die Charaktereigenschaften des Helden zu verbessern. Es findet somit eine Charakterisierung statt, da die Geschichte ebenso aus der Sicht des Avatars (dem/der Spieler/-in) erzählt wird.

Ein weiteres Merkmal des Helden ist seine körperliche und psychische Belastbarkeit.



²¹³ Ebda Caillois, Roger S. 19

²¹⁴ Ebda Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 262

²¹⁵ Ebda Caillois, Robert S. 14

(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 12: Körperliche Belastung im Midnightchannel

Bereits beim ersten Eintreten in den sogenannten Midnightchannel²¹⁶ wird ersichtlich, dass der Nebel für die Hauptfiguren körperlich anstrengend ist. Eine weitere Belastung erfolgt mit der Konfrontation der sogenannten Schatten.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 13: Erste Konfrontation mit den Schatten

Wie bereits im Kapitel 3.2.2 angesprochen, ist der Schatten die unterdrückte Form der Persona, die das Individuum leugnet oder verdrängt.²¹⁷ Schatten stellen in Persona 4 Golden die Zwischen- und Endgegner dar. Der Unterschied zwischen diesen beiden Kategorien liegt darin, dass Zwischengegner meist in großer Anzahl in Levels vorkommen und dem/der Spieler/-in nach ihrem Kampf Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten hinterlassen.²¹⁸ Endgegner hingegen treten meist ein bis zwei Mal im gesamten Spiel auf und stellen den Abschluss eines Levels dar. Sie werden zusätzlich dramatisch in Szene gesetzt.²¹⁹ In Persona 4 Golden treten die kleineren Schatten als Zwischengegner auf. Die Endgegner erwarten den/die Spieler/-in gegen Ende des Dungeons.



²¹⁶ Der Midnight existieren.

²¹⁷ Ebda Jung,

²¹⁸ Baumgartlin

von kooperativ

Sozialwissensch

²¹⁹ Ebda Backe

und 368

der Menschen

ams. Nutzungsmotive
g für

Computerspiel S. 227

(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 14: Endboss Shadow Yukiko

Die Endbosse entstehen durch die Verdrängung des Schattens, der sich daraufhin in dieser Form manifestiert. Es kommt somit zu einer Konfrontation des Schattens. Nach dem Kampf verwandelt sich der Schatten wieder in eine sogenannte Persona.²²⁰



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 15: Yukikos Persona

Die Persona weist physische Ähnlichkeiten mit dem Schatten auf. Dies zeigt sich zum Beispiel anhand der roten Federn in Yukikos Schatten und der anschließenden Persona. Grund hierfür ist die Verbindung zwischen Persona und Schatten. Die Persona stellt die Vermittlung zwischen den inneren Schattenaspekten und den

²²⁰ Ebda Kaufmann, Rolf S. 186

äußeren Gegebenheiten dar.²²¹ Persona und Schatten stellen daher zwei Seiten einer Medaille dar, die fließend ineinander übergehen können. Es erfolgt in Persona 4 Golden somit nicht nur eine physische Bekämpfung, sondern auch eine Konfrontation auf psychischer Ebene. Der Protagonist muss somit körperlich und psychisch belastbar sein, um sich diesen Herausforderungen stellen zu können. Diese Attribute treffen insofern auf den Helden des Thrillers zu, als er Schmerzen ertragen muss und als starker Retter inszeniert wird.^{222 223}

Ein Merkmal, das nicht auf den Protagonisten von Persona 4 Golden zutrifft, ist das Ausbrechen aus gesellschaftlichen Normen.²²⁴ Im Gegensatz zu den anderen NPCs besitzt der Held des Spiels keinen Schatten, den es zu bezwingen gilt. Die anderen Gruppenmitglieder besitzen jedoch alle einen, der jeweils in den einzelnen Dungeons bekämpft wird. Die Schatten manifestieren sich meist aus unterschiedlichen Gründen. Im Fall von Kanji entsteht der Schatten aus der Angst, homosexuell zu sein, und basiert auf seinem Ideal zum Begriff „Männlichkeit“.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 16: Kanjis Ausbrechen aus gesellschaftlichen Normen

Die gesellschaftliche Norm, die hier dargestellt wird, ist jene des idealen Mannes. Die Angst entsteht durch den Spott, den Kanji ertragen musste. Das Schneidern von Kleidung wird von ihm und der Gesellschaft nicht mit Männlichkeit assoziiert. Der Schatten rebelliert somit gegen die gesellschaftlichen Normen, indem er sich im

²²¹ Ebda Kaufmann, Rolf S. 35

²²² Ebda Nusser: Der Kriminalroman S. 61

²²³ Ebda Dorbez, Susanne S. 49

²²⁴ Ebda Stenzel, Gudrun S. 345

Midnightchannel manifestiert und droht, seinen Besitzer zu verschlingen. Dies führt zum sogenannten „Game Over“²²⁵ und zu einem vorzeitigen Ende des Spiels. Die Figuren, die sich dem Protagonisten anschließen, zählen zwar zur Ingroup des Thrillers,²²⁶ jedoch beziehen sich die Gefangenschaft durch die gesellschaftlichen Normen und der Ausbruch aus ihnen auf die Hauptfigur.²²⁷ Der Protagonist erfüllt somit nur teilweise die Anforderungen an die Kriterien des Thrillers.

Rolle in der Erzählung und chronologischer Ablauf

Während Naoto Shirogane bereits als sogenannter Detective Prince und daher als Detektiv in der Erzählung kategorisiert wird, ist der Protagonist ein Zivilist, der in die Erzählung hineingezogen wird. Diese Technik wird gerne vom Thriller verwendet, um den Identifikationsprozess zwischen der Hauptfigur und dem/der LeserIn zu vereinfachen. Der Held ist somit nicht von Anfang an mit den typischen Charaktereigenschaften ausgestattet, sondern muss sie im Laufe der Handlung erwerben.²²⁸ Der Fokus auf diesem Prozess und die Steuerung durch den/die Spieler/-in lassen ihn/sie die Erzählung durch die Augen der Spielfigur miterleben. Sie wird somit aus der eigenen Sicht erzählt.²²⁹ Diese Kriterien können dem Thriller zugeordnet werden. Der Aufbau der Erzählung hingegen entspricht diesem nicht, da er nicht, wie für den Thriller typisch, synthetisch²³⁰ verläuft. Die Ermittlungen richten sich zwar in die Gegenwart, aber es wird nach jedem Verbrechen erst durch Rückblenden aufgelöst, wer der Täter ist, was kennzeichnend für die Detektivgeschichte ist.

Helfer des Protagonisten

Die weiteren Charaktere der Ingroup beschränken sich auf die geretteten Entführungsoffer, die sich nach ihrer Rettung dem Team des Protagonisten anschließen und eine freundschaftliche Beziehung zu ihm pflegen. Sie unterstützen den Detektiv bei der Ermittlungsarbeit und im Kampf. Letzteres macht sie allerdings

²²⁵ Das „Game Over“ tritt ein, wenn ein/e Spieler/-in zum Beispiel beim Kampf gegen einen Gegner verliert und alle Leben verbraucht. Das Resultat ist der Beginn vom Anfang des Levels und vom letzten Speicherpunkt.

²²⁶ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 60

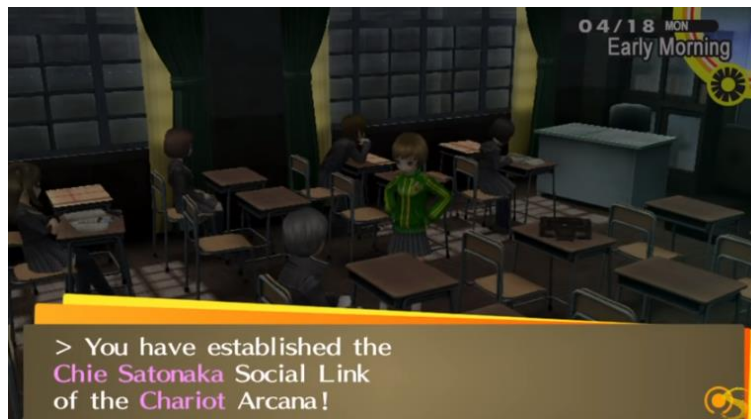
²²⁷ Ebda Dorbez, Susanne S. 49

²²⁸ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 63

²²⁹ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 55

²³⁰ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 65

auch austauschbar.²³¹ Nach der Rettung der einzelnen Gruppenmitglieder wird der sogenannte „Social Link“ freigeschaltet.



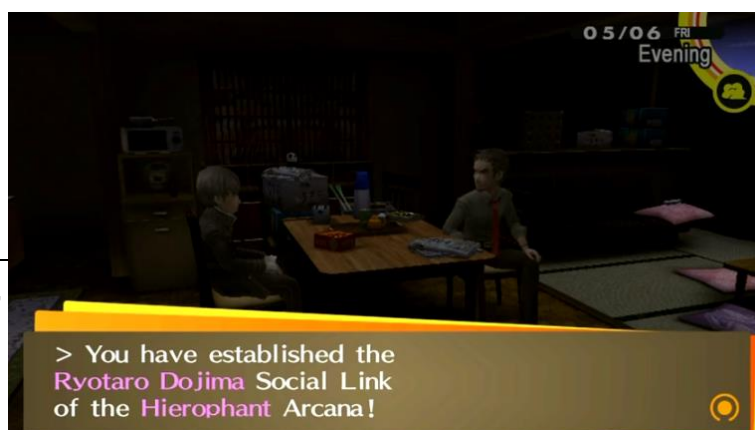
(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 17: Bildung eines Social Links

Die Social Links dienen in Persona 4 Golden der Weiterführung einer Charaktergeschichte. Sie sind optional und müssen daher von dem/der Spieler/-in nicht beachtet werden. Diese Wahl an Optionen bedingt allerdings auch die Austauschbarkeit von Charakteren. Der/Die Spieler/-in kann beispielsweise entscheiden, ob sie manche Social Links stärker ausbaut als andere. Ein weiteres Indiz für die Austauschbarkeit von Figuren ist im Kampfsystem des Spiels verortet. Der/die Spieler/-in darf in einen Dungeon nur drei weitere Charaktere mitnehmen, während die anderen draußen warten müssen. Die Charaktere können frei gewählt werden.

Zusammenarbeit mit der Polizei

Der Protagonist arbeitet zwar nicht mit der Polizei zusammen, sieht sie im Gegensatz zum Detektiv allerdings als positiv an. Der Grund hierfür ist sein Onkel Dojima. Er übernimmt zwar die Rolle des helfenden Polizisten, vermittelt aber gleichzeitig eine positive Rolle für den Protagonisten. Er gibt der Spielfigur ein Zuhause und ist sein Onkel.



²³¹ Ebda Nusser,

(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 18: Dojima Social Link

Der/Die Spieler/-in hat die Möglichkeit, mit Dojima einen Social Link aufzubauen. Dies ermöglicht nicht nur eine Vertiefung des Charakters, sondern hilft ihm/ihr auch im weiteren Verlauf des Spiels und in den Kämpfen. Das Verwandtschaftsverhältnis wirkt sich somit positiv auf die Rezeption der Polizei aus. Die Zusammenarbeit mit jener wird allerdings trotzdem verweigert.

Ort

Der Ort Yasoinaba ist ein kleiner, abgelegener Ort in den Bergen. Die Erzählung ist somit auf diesen Raum beschränkt. Nach einiger Zeit kann zwar ein mobiles Gefährt in Form eines Rollers freigeschaltet werden, aber die Orte, die damit besucht werden können, sind für die Erzählung nicht relevant. Sie beinhalten keinen Nutzen für die narrative Struktur, da sie nur dem Aufbau der Social Links dienen.

7.2.2 Auswertung

Die einzelnen Kategorien zum Thriller brachten folgende Ergebnisse:

Der Protagonist des Thriller besitzt durch die Wahl des/der Spielers/in die Möglichkeit, der Spielfigur Charaktereigenschaften zu verleihen. Hier trifft die passive Form der mimicry auf ilnyx. Durch die ihm gestellten Herausforderungen in den einzelnen Dungeons und die Bekämpfung der Schatten ist der Protagonist körperlich und psychisch belastbar. Die weiteren Personen in der Ingroup sind in den gesellschaftlichen Normen gefangen und wollen aus ihnen ausbrechen. Der Held dagegen tut dies nicht, da er keinen eigenen Schatten besitzt, den es zu bekämpfen gäbe. Er ist ein unbeteiligter Zivillist, der in die Geschehnisse der Handlung verstrickt wird und dort die typischen Eigenschaften des Helden des Thrillers erwirbt. Die Sichtweise der Erzählung ist an die des Protagonisten gebunden, da dieser von dem/der Spieler/-in gesteuert wird.

Die Figuren der Ingroup sind austauschbar, da sie im Kampf ausgewechselt werden können und eine Spezialisierung auf bestimmte Social Links stattfinden kann. Sie fungieren nach ihrer Rettung ebenso als Freunde für den Protagonisten.

Das Verhältnis zwischen dem Helden und der Polizei ist positiv, da der Held bei einem Polizisten lebt und durch die Verbindung mit ihm über den Social Link mehr über seine Persönlichkeit erfahren kann. Eine Kooperation mit der Polizei in der Ermittlung tritt jedoch nicht ein.

Die Auflösung des Rätsels erfolgt chronologisch und am Ende der Erzählung, was der auflösenden Analepse entspricht. Dieses Merkmal tritt nur in der Detektivgeschichte auf und ist daher nicht zum Thriller zu zählen.

Der Ort, an dem sich die Erzählung zuträgt ist eine kleine, abgeschottete Stadt in den Bergen. Dies lässt nur einen kleinen Kreis an Verdächtigen zu und ist deshalb der Detektivgeschichte zuzuordnen. Die Handlungsorte von Thrillern sind meistens in Großstädten gelegen, da dort die Jagd nach dem bereits bekannten Täter schwieriger gestaltet werden kann.

Thriller			
Kategorie	Codierregeln		Auswertung
Der Protagonist	Charakter und körperliche Eigenschaften	Charaktereigenschaften vorhanden	Ja
		Körperlich belastbar	Ja
		Gefangen in gesellschaftlichen Normen	Nein
	Rolle in der Erzählung	Unbeteiligter Zivilist/ Polizist	Ja
		Geschichte wird aus seiner Sicht erzählt	Ja
	Helfer des Protagonisten	Austauschbar	Ja
		Freunde	Ja
	Zusammenarbeit mit der Polizei	Positiv	Ja
		Kooperation mit der Polizei	Nein
Chronologischer Aufbau	Synthetischer Aufbau	Rätsel wird im Verlauf der Erzählung gelöst	Nein
Offener Raum	Offener/frei begehbbarer Raum	Großstadt	Nein

Tabelle 7: Thriller – Auswertung

Die Analyse ergab, dass der Protagonist mit sieben übereinstimmenden Merkmalen die häufigste Übereinstimmung zeigt. Lediglich in den beiden Kategorien „Ausbrechen aus den gesellschaftlichen Normen“ und „Kooperation mit der Polizei“ stimmt er nicht mit den Kategorien des Thrillers überein. Der chronologische Aufbau und der Raum der Erzählung stimmen überhaupt nicht überein. Werden die Vergleichswerte der Detektivgeschichte herangezogen, so ergibt sich ein typischer Thrillerprotagonist, der sich im chronologischen Aufbau eines geschlossenen Raumes befindet.

Werden alle Anteile des Thrillers statistisch ausgewertet, ergibt dies eine leichte Tendenz zum Thriller gegenüber der Detektivgeschichte. Sieben Merkmale, also 64 %, stimmen mit den Analysekatégorien des Thrillers überein. Diese sind alle dem Protagonisten der Handlung zuzuschreiben, was zu dieser deutlichen Mehrheit geführt hat. Die restlichen 36 % entsprechen Rahmenelementen wie dem

chronologischen Aufbau, dem Raum und zwei Elementen des Protagonisten, die nicht mit den Analysekriterien übereinstimmen.

Persona 4 Golden besteht überwiegend aus Elementen, die dem Thriller entsprechen. Dies ist allerdings nur auf den Protagonisten zurückzuführen.

7.3 Hybride Elemente

Die Hauptfigur, der Ort und der chronologische Ablauf lassen sich sehr gut in jeweils eine der beiden Hauptkategorien zuordnen, da sie meist alleine auftreten. Die Elemente, die in diesem Kapitel behandelt werden, treten jedoch häufiger auf und weisen dementsprechend auch je nach Fall unterschiedliche Merkmale auf. Es ist daher notwendig, die einzelnen Fälle genauer zu betrachten.

7.3.1 Die Täter

Die Täter repräsentieren unabhängig von Detektivgeschichte und Thriller das Gegenstück zum Protagonisten. Sie handeln meist aus bösen oder niederträchtigen Motiven und sollen somit den Kontrast verdeutlichen. Unterschiede ergeben sich jedoch, wenn die Täter nach der jeweiligen Gattung getrennt werden.

Mitsuo

In Persona 4 Golden gibt es insgesamt vier Täter. Einer davon entspricht dem Muster im Detektivroman, da er aus niederen Beweggründen handelt, alleine arbeitet und kaum Charakterisierung erhält.

Der erste Täter, der die Merkmale der Detektivgeschichte aufweist, ist Mitsuo.

(Bildquelle: Persona
4 Golden 2012)

*Abbildung 19:
Mitsuos Motive*



Mitsuo tötet den Lehrer des Protagonisten Morooka und versucht, den Mord wie die Tatorte zuvor aussehen zu lassen. Die Vorgangsweise und das Herausfallen aus dem Tatmuster führen zu seiner Überführung. Mitsuo tötet aus niederen Beweggründen, da er sich nach Aufmerksamkeit sehnt. Dies ist die einzige Charaktereigenschaft, die der/die Spieler/-in von ihm erfährt. Deutlicher wird dies zusätzlich durch die Gestaltung seines Dungeons und seines Schattens.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 20: Mitsuos Schatten

Der Schatten symbolisiert ein Baby, das sich mit einer Ritterrüstung umgibt, was die kindlichen Ansichten von Mitsuo zum Ausdruck bringen soll. Der Dungeon, der wie ein Videospiel in Pixelgrafik aufgebaut ist, steht für die kindliche Ansicht, dass die Fahndung nach ihm für Mitsuo nur ein Spiel darstellen soll.

Hybride Elemente (Täter – Mitsuo)		
Kategorie	Codierregeln	
	Detektivgeschichte	Thriller
Mitsuo Kubo	Keine Charakterisierung	
	Handelt alleine	
	Tötet aus niederen Beweggründen	

Tabelle 8: Hybride Elemente - Mitsuo

Mitsuo erhält durch die kaum vorhandene Interaktion mit dem Protagonisten keine oder zumindest keine ausreichende Charakterisierung. Er handelt alleine, da er sich

nach Aufmerksamkeit sehnt. Dies ist auch gleichzeitig sein Tatmotiv, was als niedriger Beweggrund eingestuft werden kann.

Mitsuo ist aufgrund der vorliegenden Kriterien daher eindeutig in die Kategorie der Detektivgeschichte einzuordnen.

Taro Namatame

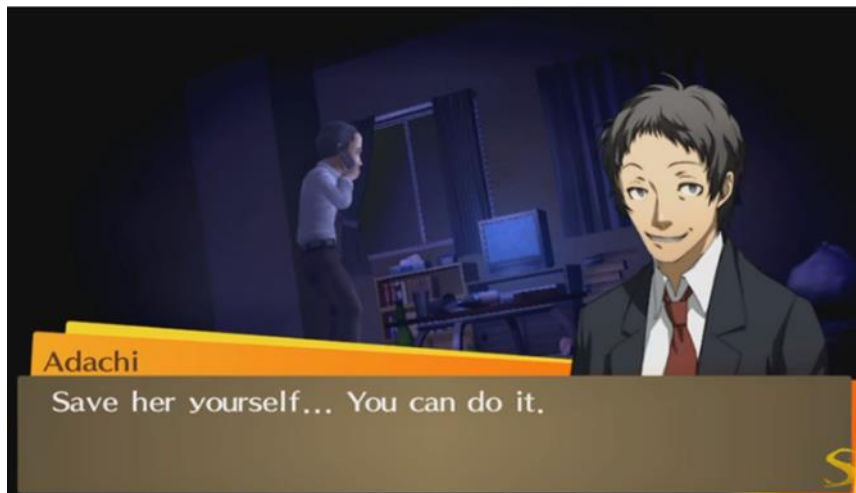
Taro Namatame wird am Anfang der Erzählung bereits als Nebencharakter eingeführt. Er hatte eine Affäre mit dem Mordopfer Mayumi Yamano. Im Verlauf der Erzählung wird er als trauernde Figur dargestellt, die eine Transformation vollzieht. Diese Transformation beginnt mit der Publizierung seiner Affäre mit Mayumi Yamano und ihrer darauffolgenden Ermordung. Taro verliert nicht nur seine politische Position, sondern auch noch die Liebe zu Mayumi. Er ist daher am Anfang des Spiels eine traurige und bemitleidenswerte Figur. Dies ändert sich durch den Kontakt zu Adachi, der ihn dazu manipuliert, die späteren Entführungsoffer in den Midnightchannel zu befördern. Im Gegensatz zu ihm entführt Taro zwar die verschiedenen Opfer, aber er zeigt keine Tötungsabsicht. Dies wird bei der Entführung eines Kindes ersichtlich.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 21: Namatames Motive

Die falsche Ansicht, dass der Midnightchannel die Menschen rettet und nicht tötet, wurde ihm von Adachi eingeredet, als er nach der zweiten Ermordung in der Polizeistation anrief.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 22: Namatames Manipulation durch Adachi

Er ist ein somit ein Handlanger, der von Tohru Adachi mit falschen Informationen manipuliert wurde. Trotz der fehlgeleiteten Absicht handelt er allerdings aus komplexen Beweggründen, da er fälschlicherweise versucht, die Menschen zu retten.

Hybride Elemente (Täter – Taro)		
Kategorie	Codierregeln	
	Detektivgeschichte	Thriller
Taro Namatame		Charakterisierung
		Handlanger
		„Tötet“ aus komplexeren Beweggründen

Tabelle 9: Hybride Elemente - Taro

Es findet bei dem Täter Taro Namatame eine Charakterisierung statt, da der/die Spieler/-in die Transformation von der trauernden Figur über den fehlgeleiteten Retter bis schlussendlich zum geläuterten Bürger miterleben kann. Er ist ein Handlanger von Tohru Adachi. Diese beiden Kategorien entsprechen eindeutig dem Thriller. Die letzte Kategorie ist jedoch mit Bedacht zu bewerten, da Taro seine Opfer eigentlich nicht töten will, die komplexen Beweggründe jedoch vorhanden sind.

Tohru Adachi

Tohru Adachi ist der primäre Antagonist in Persona 4 Golden. Die ersten kriminellen Taten, die er beging, waren die Morde an Mayumi Yamano und Saki Konishi. Er gesteht sie, als er im Midnightchannel vom Protagonisten und seinem Team gestellt wird.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 23: Adachis Geständnis

Die Behauptung, es wäre ein Unfall gewesen, ist ein Herunterspielen des Mordes seinerseits. Das lächelnde Porträt und die teilweise verhöhnende Stimmlage lassen auf ein sadistisches Verbrechen schließen, was für den Antagonisten des Thrillers typisch ist.²³² Als Motiv für seine Tat gibt er unerwiderte Liebe an.

(Bildquelle: Persona 4 Golden
2012)

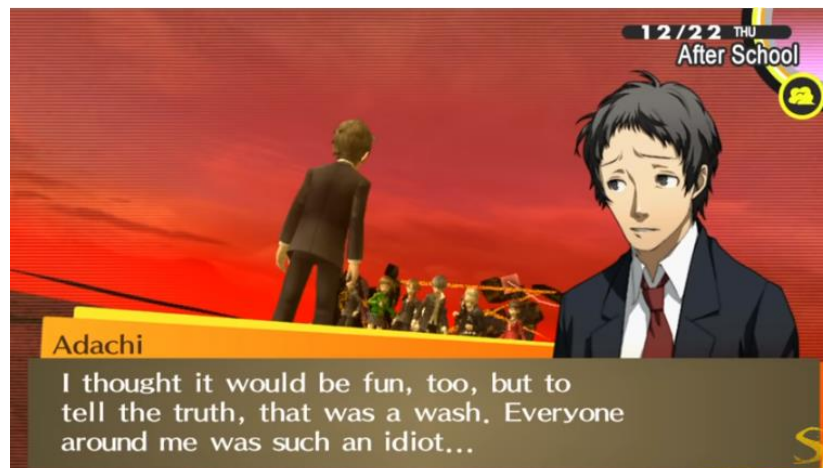
*Abbildung 24: Adachis
vordergründiges Motiv*



Dieses Motiv ist allerdings nur für den Beginn seiner kriminellen Machenschaften zu sehen. Es zeichnet sich hier

²³² Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 58

bereits ein Ausbrechen aus der gesellschaftlichen Norm ab, das er mit dem Protagonisten teilt. Im Gegensatz zum ihm jedoch benutzt der Antagonist wesentlich radikalere Methoden, um sein Ziel zu erreichen.²³³ In diesem Fall schreckt Adachi nicht vor Mord zurück, wenn er nicht das bekommt, was er will.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 25: Adachis wahre Motive

Trifft der/die Spieler/-in Adachi später im Dungeon an, so offenbaren sich seine wahren Motive. In diesem Fall wird sogar das Ausbrechen aus der Gesellschaft noch einmal deutlich erwähnt. Dies wird gepaart mit Arroganz und Langeweile, die Adachi zu den weiteren Handlungen antreiben.

Ein weiteres Indiz für die Zuordnung zum Thriller ist seine Charakterisierung. Im Verlauf der Handlung wird Adachi als lebenswerter und tollpatschiger Polizist präsentiert, der sich sogar nach dem Anblick des ersten Mordopfers übergeben muss. Darüber hinaus gibt er dem Protagonisten und seinem Team manchmal „unabsichtlich“ Tipps.

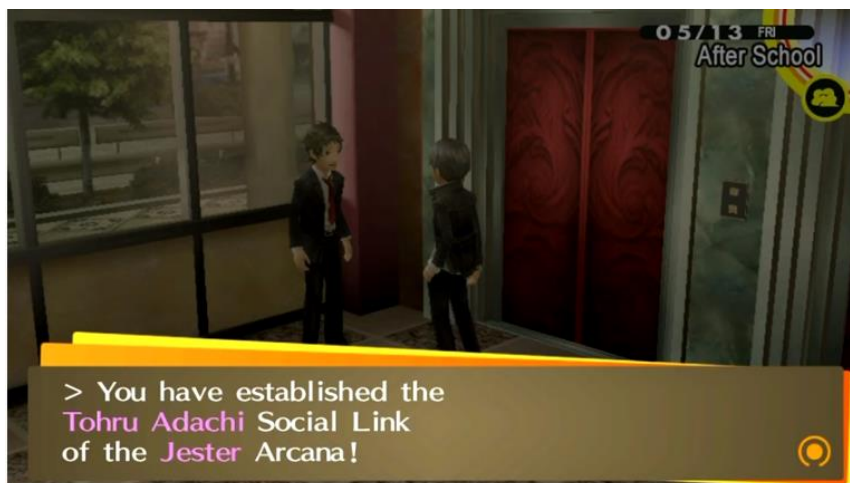
²³³ Ebda Krieg, Alexandra S. 81



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 26: Adachis unschuldige Fassade

Seine Stellung bei der Polizei und diese Erscheinung lassen nicht darauf schließen, dass er die Morde begangen beziehungsweise die Entführungen angezettelt haben soll.²³⁴ Eine weitere Form der Charakterisierung findet ähnlich wie bei Dojima in Form eines Social Links statt.



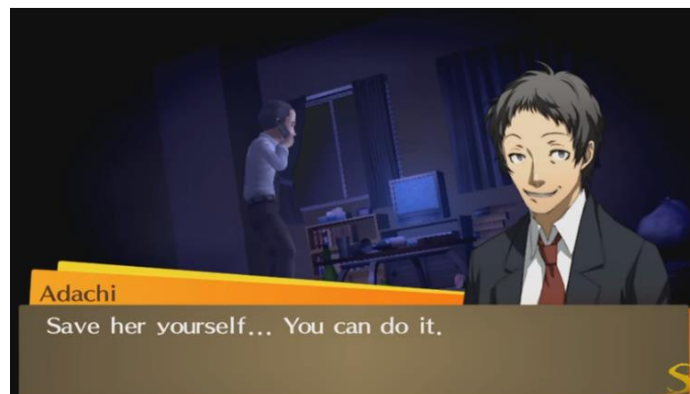
(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 27: Adachis Social Link

Durch diese Etablierung entsteht eine persönliche Verbindung zwischen dem Protagonisten und dem Täter, die für den Detektivroman untypisch ist. Der/Die Spieler/-in erfährt in den Konversationen mit Adachi mehr über ihn und die Frage, warum er nach Inaba versetzt wurde. Diesen Social Link gab es im Originalspiel nicht, er wurde erst in Persona 4 Golden hinzugefügt.

²³⁴ Ebda Nusser, Peter: Der Kriminalroman S. 38

Wie bereits bei Taro Namate angesprochen, stiftet Adachi ihn zu weiteren Entführungen an.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 28: Adachis Manipulation von Namatame

Diese Tat ist ebenfalls kennzeichnend für den Thriller, da der Täter meist mit Handlangern arbeitet, um sich selbst zu schützen.²³⁵

Hybride Elemente (Täter – Adachi)		
Kategorie	Codierregeln	
	Detektivgeschichte	Thriller
Taro Namatame		Charakterisierung
		Criminal mastermind
		Tötet aus komplexeren Beweggründen

Tabelle 10: Hybride Elemente – Adachi

Tohru Adachi ist dem Täter des Thrillers zuzuordnen, da er aus komplexen Motiven tötet. Das Anfangsmotiv besteht aus unerwidelter Liebe und transformiert sich zu Arroganz und Langeweile. Er ist ebenso ein Mörder, der einen Handlanger für seine weiteren Taten manipuliert. Es findet eine Charakterisierung durch den Social Link zum Protagonisten statt und durch die Wandlung vom unscheinbaren Polizisten zum eiskalten Soziopaten. Tohru Adachi ist daher eindeutig der Kategorie Thriller zuzuordnen.

²³⁵ Ebda Krieg, Alexandra S. 81

7.3.2 Die Mordopfer

Die Mordopfer spielen im Kriminalroman eine wesentliche Rolle. Sie geben dem Ermittler den Anstoß und einen Grund, in Aktion zu treten. Wie beim Täter hat Persona 4 Golden mehrere Opfer, die sich in die drei Mordopfer und die Entführungsoffer spalten.

Mayumi Yamano

Der Charakter von Mayumi Yamano spielt in Persona 4 Golden eine besondere Rolle. Einerseits ist sie kein PC²³⁶, da der/die Spieler/-in sie nicht kontrollieren kann, andererseits auch kein NPC²³⁷, weil der Hauptcharakter nicht im Spiel mit ihr interagieren kann. Sie tritt zum ersten Mal in Erscheinung, als der Protagonist seinen Wohnort verlässt, um nach Inaba zu ziehen.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 29: Erstes Auftreten von Mayumi Yamano

In den Nachrichten wird ihre Affäre mit dem Politiker Namatame offiziell publiziert. Später wird ebenfalls von der Klatschpresse erwähnt, dass sie nach Inaba gezogen sei, um sich dem Medienrummel zu entziehen. In der Nacht vor ihrem Tod hat der Protagonist eine verschwommene Vision, in der Mayumi um Hilfe ruft. Am Morgen darauf wird ihre Leiche an einer Fernsehantenne hängend gefunden.

²³⁶ Im Gegensatz zum NPC oder NSC können die sogenannten Playable Characters von dem/der Spieler/-in kontrolliert werden.

²³⁷ Auch NSC (Nicht-Spieler Charakter) Begriff aus Fantasy-Rollenspielen, der sich auch in Computerspielen zur Bezeichnung aller nicht direkt von Spielern gesteuerten Figuren eingebürgert hat. (BACKE S. 442)

Mayumi hat zwar im späteren Verlauf des Spiels einen zentralen Stellenwert, aber ihr Mord setzt die Handlung nicht in Gang. ROOS spielt hierbei auf die Emotionalität dem Mordopfer gegenüber an.²³⁸

Im Fall von Mayumi Yamano spielen die Emotionalität und das Interesse allerdings eine ganz andere Rolle. Der Protagonist des Spiels hat mit ihrem Charakter keine persönliche Bindung oder Kontakt, daher ist sie für den/die Spieler/in zunächst uninteressant. Im weiteren Verlauf der Handlung allerdings wird ihr Fall immer wieder mit der laufenden Ermittlung in Verbindung gebracht, um eventuelle Parallelen aufzudecken. Es ist schwer zu identifizieren, welchem Genre dieser Mord zuzuordnen ist. Einerseits gibt es keine emotionale Bindung zwischen dem Protagonisten und dem Opfer und die zentralen Handlungsfäden führen immer wieder zu ihr zurück, wie es im Detektivroman beschrieben wird. Andererseits erfährt der/die Spieler/-in im weiteren Verlauf der Handlung einiges über die Person des Opfers und warum sie ermordet wurde, was eher dem Genre des Thrillers entspricht.

Hybride Elemente (Mayumi)				
Kategorie	Codierregeln			
	Weitere Kategorien		Detektivgeschichte	Thriller
Mayumi Yamano	Tot			-
	Für die weitere Erzählung relevant			Persönliche Verbindung zum Täter
			Keine Beziehung zum Protagonisten	

Tabelle 11: Hybride Elemente - Mayumi

Anhand der vorgenommenen Analyse kann belegt werden, dass Mayumi Yamano Merkmale beider Kategorien aufweist. Sie hatte eine persönliche Verbindung zum

²³⁸ Ebda Roos, Claudia: S. 48.

Täter, was typisch für den Thriller ist, aber keine Beziehung zum Protagonisten, was kennzeichnend für die Detektivgeschichte wäre. Sie ist darüber hinaus für die weitere Erzählung relevant, was auf beide Kategorien zutrifft. Dieser Mord kann daher beiden Kategorien zugeordnet werden.

Saki

Saki Konishi ist eindeutig der Gruppe der NPCs zuzuordnen, denn der/die Spieler/-in kann vor ihrem Mord mit ihr interagieren. Vor ihrem Mord trifft sich der Protagonist mit einer Spielfigur in einem Café. Hier kommt es zur Interaktion mit Saki:



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 30: Erste Begegnung mit Saki Konishi

Sie arbeitet entgegen den Vorstellungen ihrer Eltern im lokalen Supermarkt Yunes und ist mit Yosuke befreundet. Im Gespräch mit den drei Charakteren wird allerdings ersichtlich, dass Yosuke in Saki verliebt ist, diese Liebe aber nicht erwidert wird. Nach dem Mord an Mayumi Yamano sieht man Saki Konishi im Fernsehen, wie sie nur sehr schwach zensiert zu diesem befragt wird. Sie fand die Leiche, als sie früher von der Schule nachhause ging. Einen Tag danach wird dem/der Spieler/-in durch eine Vision angedeutet, dass sie ermordet wurde.

Hier beginnen sich bereits einige Gemeinsamkeiten zwischen dem ersten und dem zweiten Mordfall abzuzeichnen. Beide Opfer waren am Tag vor ihrem Tod im Fernsehen zu sehen und wurden an einer Fernsehantenne hängend gefunden. Allerdings ist bereits der narrative Aufbau von Saki deutlich anders als jener von

Mayumi. Der/die Spieler/-in konnte mit dieser Figur eine Art emotionale Bindung aufbauen, auch wenn diese nur über einen Nebencharakter besteht.

In der Gattung des Thrillers befinden sich meist der oder die Mörder in der Outgroup, während der Held sowie andere „gute“ Nebencharaktere in der Ingroup platziert werden.

Im Gegensatz zu Mayumi hat der Protagonist eine persönliche Beziehung zu dieser Figur und erhält auch einige Informationen über sie, weshalb nun die Ermittlungen des Protagonisten beginnen. Die persönliche Beziehung bildet sich über die Interaktion mit ihr im Café und kann durch die Social Links von Yosuke und ihrem Bruder Naoki vertieft werden

Ein weiterer wesentlicher narrativer Unterschied ist, dass dieser Mord zwar die Handlung auslöst, die Figur von Saki Konishi allerdings nur sehr selten erwähnt wird. Folgt der/die Spieler/-in dem Social Link von Yosuke beziehungsweise dem von Sakis Bruder Naoki, erhält er/sie weitere Informationen über den Charakter. Die Entscheidung liegt allerdings in der Hand des/der Spielers/in, ob er/sie das möchte.

Hybride Elemente (Saki)				
Kategorie	Codierregeln			
	Weitere Kategorien		Detektivgeschichte	Thriller
Saki Konishi	Tot		Lässt die Ermittlung beginnen	-
	Für die weitere Erzählung relevant		Kein Bezug zum Täter	
				Beziehung zum Protagonisten

Tabelle 12: Hybride Elemente - Saki

Der Mord an Saki Konishi lässt die Ermittlungen beginnen, da über die Nebenfigur Yosuke eine persönliche Beziehung zu der Figur aufgebaut werden kann. Sie hatte

keinen Bezug zum Täter und ist für die Erzählung relevant. Der Ermittlungsbeginn und der nicht vorhandene Bezug zum Täter lassen auf die Detektivgeschichte schließen, allerdings hatte sie, wenn auch nur über eine Nebenfigur, eine persönliche Beziehung zum Protagonisten.

Morooka

Der Mord an Morooka ist im Gegensatz zu den bisherigen Morden für die weitere Erzählung nicht relevant. Er stellt den sogenannten ‚red herring‘ dar. Diese Taktik wird im Kriminalroman angewandt, um vom eigentlichen Täter abzulenken.²³⁹ Tatsächlich war Mitsuo für seinen Tod verantwortlich, weshalb dies beinahe funktioniert hätte.

Hybride Elemente (Morooka)				
Kategorie	Codierregeln			
	Weitere Kategorien		Detektivgeschichte	Thriller
Morooka	Tot			-
		Red Herring	Kein Bezug zum Täter	
				Beziehung zum Protagonisten

Tabelle 13: Hybride Elemente – Morooka

Morooka ist für die weitere Erzählung nicht relevant, da er den sogenannten Red Herring, also ein Ablenkungsmanöver im Detektivroman darstellt. Er hatte keinen Bezug zum Täter, da es zwischen Mitsuo und ihm keine Verbindung gab. Es besteht jedoch eine Beziehung zum Protagonisten, da er dessen Lehrer war. Aufgrund dieser Analyse Kriterien kann der Mord an Morooka der Detektivgeschichte zugeordnet werden.

²³⁹ Ebda Drobez, Susanne S. 153

7.3.3 Die Entführungsoffer

Der größte Unterschied zwischen den Entführungs- und den Mordopfern besteht darin, dass Erstere noch am Leben sind. Sie sind für die weitere Erzählung relevant, da sie zu Helfern des Protagonisten werden. Es gibt somit auch eine Beziehung zum Protagonisten. Der Bezug zum Täter ist nur teilweise vorhanden, da in diesem Fall Namatame für die Entführungen verantwortlich war.

Hybride Elemente (Entführungsoffer)				
Kategorie	Codierregeln			
	Weitere Kategorien		Detektivgeschichte	Thriller
Yosuke Hanamura Yukiko Amagi Chie Satonaka Kanji Tatsumi Rise Kujikawa Naoto Shirogane		Lebendig		-
	Für die weitere Erzählung relevant			Bezug zum Täter
				Beziehung zum Protagonisten

Tabelle 14: Hybride Elemente - Entführungsoffer

Im Gegensatz zu den bisherigen Verbrechen, die tödlich endeten, überleben die Entführungsoffer die an ihnen begangenen Verbrechen. Sie sind für die weitere Erzählung relevant, da sie sich dem Protagonisten anschließen und ihn bei den Ermittlungen unterstützen. Aufgrund dessen bildet sich zwischen ihnen ein freundschaftliches Verhältnis, das durch die Social Links erweitert werden kann. Diese Opfer haben auch einen Bezug zum Täter, da sie alle vor ihrer Entführung von Namatame ausgewählt wurden. Die Entführungsoffer können somit dem Thriller zugeordnet werden.

7.3.4 Auswertung

Nachdem nun alle Fälle individuell den einzelnen Kategorien zugeordnet wurden, kann eine effiziente Auswertung der Daten erfolgen.

Auswertung – Täter

Werden die Täter miteinander verglichen, so ergibt sich eine Mehrheit für die Kategorie des Thrillers. Taro Namatame und Tohru Adachi zählen zu dieser Kategorie, die mit 67 % überwiegt. Der dritte Täter Mitsuo ist gemäß den vorliegenden Analysekriterien in die Kategorie der Detektivgeschichte einzuordnen, die die restlichen 33 % umfasst.

Auswertung – Tatopfer

Die Auswertung der Tatopfer (inklusive der Entführungsoffer) ergibt, dass es eine überwiegende Tendenz zum Thriller gibt. Mayumi passt aufgrund der Übereinstimmung mehrerer Merkmale in beide Kategorien. Morooka hingegen ist aufgrund der Verhaltensweise von Mitsuo und den angegebenen Analysekriterien eindeutig der Detektivgeschichte zuzuordnen. Saki und Konishi und die Entführungsoffer sind aufgrund ihrer narrativen Relevanz in der Erzählung und der Verbindung zum Protagonisten dem Thriller zuzuordnen.

Daraus ergibt sich, dass die Tatopfer zu 60 % (Übereinstimmung bei drei Opfern) dem Thriller zuzuordnen sind. Die Detektivgeschichte erzielt mit zwei übereinstimmenden Merkmalen 40 %. Dies ist identisch mit der Zuordnung der Täter, die auch überwiegend aus dem Bereich des Thrillers stammen. Die Verbindung zur Detektivgeschichte besteht aus dem Mörder Mitsuo und seinem Opfer Morooka, die beide eindeutig dieser Gattung zuzuordnen sind.

7.4 Kategorie: Mystery

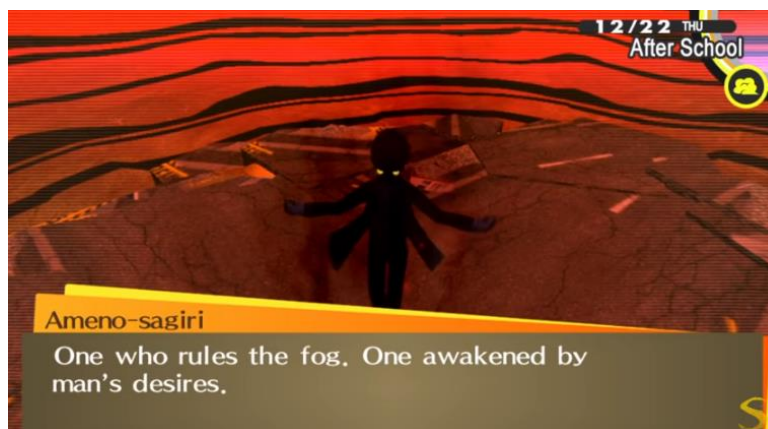
Das Mysterygenre ist in beiden Gattungen des Kriminalromans vertreten, allerdings unterschiedlich ausgeprägt. In der Detektivgeschichte äußert sich das Mysterygenre durch ein geschlossenes Narrativ, das keine Fragen offen lässt und rational überprüfbar ist. Der Thriller hingegen hat ein offenes Narrativ, in dem Fragen unbeantwortet gelassen werden können und die mystischen Phänomene nicht wissenschaftlich erklärbar sein müssen. Anhand der Überprüfung von Persona 4 Golden und den ermittelten Analysekriterien ergibt dies das folgende Ergebnis:

Mystery		
Kategorie	Codierregeln	
	Detektivgeschichte	Thriller
Mystery als narratives Element	Geschlossenes Narrativ	
		Nicht wissenschaftlich überprüfbar

Tabelle 15: Mystery - Auswertung

In Persona 4 Golden ist das übernatürliche Phänomen nicht wissenschaftlich überprüfbar. Es sind mehrere göttliche Einflüsse vorhanden, die durch den Nebel repräsentiert werden. Der Midnightchannel und der Einstieg durch einen Fernseher in eine Parallelwelt sind nur einige Beispiele für diese Zuordnung.

Am Ende der Erzählung liegt allerdings ein geschlossenes Narrativ vor. Es werden die Fragen beantwortet, woher der Midnightchannel kommt, wer ihn hervorgerufen hat und was dies mit dem Nebel zu tun hat.



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 31: Ameno-sagiri – das mystische Element

Im Fall von Persona 4 Golden steckt ein Gott namens Ameno-sagiri hinter dem Aufkommen des Nebels und dem Auftreten der Schatten. Dieses mystische Phänomen ist nicht rational erklärbar und daher in die Kategorie des Thrillers einzuordnen. Gleichzeitig beantwortet es allerdings alle ausständigen Fragen, was kennzeichnend für die Detektivgeschichte ist.

Die Kategorie Mystery ist daher durch Elemente sowohl aus der Detektivgeschichte aber auch aus dem Thriller vertreten.

7.5 Kategorie: Kardinalfunktionen und ihre Auswirkungen auf das Ende des Spiels

Die Handlung von Persona 4 Golden kann durch vier irreversible Kardinalfunktionen verändert werden. Unter irreversiblen Kardinalfunktionen werden alle Entscheidungen zusammengefasst, die die Erzählstruktur massiv verändern und nicht umkehrbar sind.²⁴⁰ Die erste Verzweigung findet nach der Verhaftung von Taro Namatame statt. Die Gruppe stellt den Verdächtigen im Krankenhaus zur Rede und es kommt zu einer Abfolge von Dialogmöglichkeiten:



(Bildquelle: Persona 4 Golden 2012)

Abbildung 32: Kardinalstelle Good/Bad Ending

Bereits in der ersten Dialogbox kann der/die Spieler/-in eine falsche Wahl treffen und das sogenannte „Bad Ending“ erreichen. Dieses entspricht einem ungelösten Fall und einem falschen Verdächtigen, was weder für die Detektivgeschichte noch für den Thriller geeignet ist. Der/Die Spieler/-in kann das Spiel zwar zu Ende spielen, es werden aber keine Fragen zum Fall beantwortet, sodass sich ein nicht zufriedenstellendes Ende ergibt. Zusätzlich wird das Spiel dadurch um einige Inhalte wie beispielsweise den wahren Verdächtigen gekürzt. Es müssen als erste Voraussetzung sechs richtige Entscheidungen hintereinander gewählt werden, um das „Good Ending“ zu erreichen. Im weiteren Verlauf der Handlung kommt es zu einer weiteren Spaltung, in der der wahre Täter (Tohru Adachi) ermittelt wird. Der/Die

²⁴⁰ Ebda Backe, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel S. 210

Spieler/-in hat ebenfalls wieder die Wahl, ihn zu schützen (Bad Ending) oder gegen ihn zu ermitteln (Good Ending).

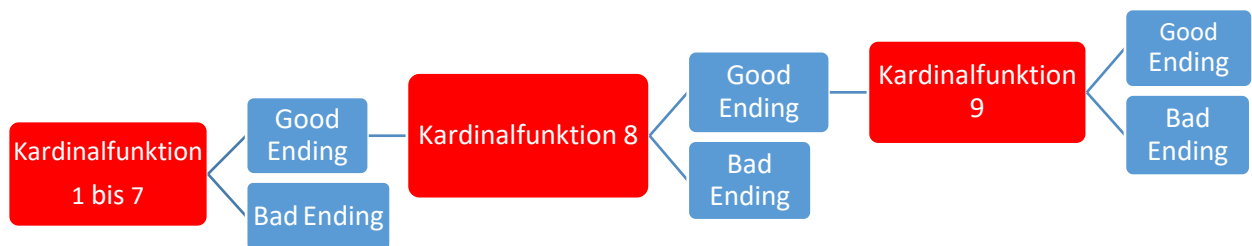


Abbildung 33: Kardinalstellenstammbaum

Es ergeben sich somit für die Erzählstruktur drei wesentliche Kardinalstellen. Die erste Stelle ergibt sieben Kardinalfunktionen. Wählt der/die Spieler/-in bereits hier eine falsche Antwort aus, gelangt er/sie automatisch zum „Bad Ending“. Die zweite Kardinalstelle hingegen beinhaltet nur eine Kardinalfunktion, auch hier besteht die Gefahr, bei einer falschen Eingabe das „Bad Ending“ zu erreichen. Die dritte Stelle beinhaltet Kardinalfunktion 9, die die letzte Hürde vor dem „Good Ending“ darstellt. Für das Erreichen des „Good Endings“ werden somit neun richtig gewählte Kardinalfunktionen vorausgesetzt, während für das „Bad Ending“ pro Kardinalstelle nur eine falsche Antwort ausreicht.

Das sogenannte „Secret Ending“ kann nur erreicht werden, wenn einmal das „Good Ending“ absolviert wurde. Das bedeutet, dass alle neun Kardinalstellen ein zweites Mal richtig beantwortet werden müssen. Zusätzlich müssen die Social Links aller Charaktere maximiert werden, die einer Menge von 20²⁴¹ entsprechen (exklusive jenen, die automatisch aufsteigen). Im Gegensatz zum „Good Ending“ ist das „Secret Ending“ allerdings nur optional und es hängt daher von der/dem Spieler/-in ab, es

²⁴¹ Persona 4 Golden enthält insgesamt 20 Social Links, welche der/die Spieler/-in maximieren kann. <https://sites.google.com/site/persona4goldenguide/social-links> (30.1.2020)

abzuschließen. Hier werden die meisten Voraussetzungen gefordert, um es abschließen zu können.

Kardinalfunktionen		
Kategorie	Codierregeln	
Narrativ relevante Entscheidungen	Bad Ending	3
	Good Ending	9
Narrativ bedingt relevante Entscheidungen	Secret Ending	20 (Social Links) 9 (Good Ending)

Tabelle 16: Kardinalstellen

Das Spiel Persona 4 Golden enthält nach der Analyse der Erzählstruktur drei Kardinalstellen, die das Ende irreversibel beeinflussen können. Für das „Bad Ending“ reicht pro Kardinalstelle eine falsch gesetzte Kardinalfunktion. Das „Good Ending“ wird mit insgesamt neun richtigen Kardinalfunktionen erreicht, wobei die meisten davon in der ersten Kardinalstelle zu finden sind. Das Secret Ending ist von allen am schwersten zu erreichen, da es die neun positiven Kardinalstellen aus einem bereits absolvierten Spiel benötigt und alle 20 Social Links maximiert sein müssen. Es muss allerdings auch erwähnt werden, dass dieses Ende für den/die Spieler/-in nur optional ist.

8. Finale Auswertung

Werden alle Auswertungen zusammengefasst, so konnte folgendes Ergebnis erzielt werden:

Persona 4 - Golden (Auswertung)		
	Detektivgeschichte	Thriller
Detektivgeschichte	6	0
Thriller	0	7
Täter	1	2
Opfer	2	3
Mystery	1	1
Ergebnis	10	13

Tabelle 17: Gesamtauswertung

Der Thriller überwiegt in jeder Kategorie knapp gegenüber der Detektivgeschichte. Seine Strukturelemente sind im Videospiel Persona 4 Golden am stärksten vertreten. Die Anzahl der Täter ist ebenfalls durch die Merkmale des Thrillers bestimmt. Ebenso verhält es sich bei der Ausprägung der Mord- und Entführungsoffer. Nur das Mysteryelement ist in jeder Gattung gleichermaßen durch unterschiedliche Parameter vertreten. Daraus ergibt sich statistisch gesehen folgendes Ergebnis:

Das Videospiel Persona 4 Golden besteht zu 43 % aus den Elementen der Detektivgeschichte. Der Thriller überwiegt allerdings mit 57 %. Die Anteile setzen sich folgendermaßen zusammen.

Die größte Übereinstimmungsrate zum Thriller weisen die Strukturelemente mit 54% auf. Die meisten Überschneidungen in dieser Kategorie bildet der Protagonist mit sieben Merkmalen. Die zweitgrößte Einheit bilden die Entführungs- und Mordopfer mit 23 %. Es äußern sich vor allem die Zugehörigkeit zum Protagonisten und/oder zum Täter. Die nächste Kategorie bilden die bereits angesprochenen Täter mit 15 %. Nur einer der drei Täter konnte eindeutig zur Detektivgeschichte zugeordnet werden, weshalb der Großteil in die Kategorie Thriller sortiert wurde. Das Schlusslicht bildet das Mysterygenre mit 8 %. Diese Kategorie zeichnet sich durch ihre durchwachsene Ausprägung im Videospiel aus, weshalb sie beiden Gattungen zuzuordnen war.

9. Conclusio und Ausblick

Das Buch und das Videospiel sind zwei Medien, die auf den ersten Blick unterschiedlich wirken. Tatsächlich jedoch lässt sich nachweisen, dass nicht nur

Filme die narrativen Elemente aus der Literatur übernehmen können, sondern auch ein interaktives Medium wie das Videospiel dazu in der Lage ist. Es gibt die Möglichkeit einer Adaption, der Umwandlung eines Originals in ein anderes Medium, oder der Transfiguration, in der nur die metaphorischen Elemente einer Vorlage verwendet und zu etwas Neuem umgebildet werden.

Zu diesem Ergebnis führte einerseits die Ausarbeitung der Unterschiede zwischen den beiden Gattungen des Kriminalromans, Detektivgeschichte und Thriller, die durch eindeutige Regeln bestimmt wurde. Dies ermöglichte mit der zusätzlichen Erörterung der Strukturelemente des Videospiele eine Herauskristallisierung von möglichen Untersuchungskriterien zur Beantwortung der Forschungsfrage. Mithilfe der Methode der qualitativen Inhaltsanalyse war es möglich, die Ausprägung der narrativen Elemente zu messen und sie darstellbar zu machen. Die einzelnen Kategorien mit ihren festgelegten Parametern und Codierregeln verschafften einen Überblick über die Gesamtheit an literarischen Konzepten und Strukturen.

Es ließ sich mit der Anwendung der Analyse somit auch die Frage beantworten, inwieweit sich das Videospiel Persona 4 Golden an den narrativen Elementen des Kriminalromans orientiert. Es greift die essentiellen Strukturelemente des Kriminalromans auf und lässt aufgrund der Transfiguration eine Verflechtung verschiedener Gattungsmerkmale entstehen. Dies beantwortet ebenso die Frage nach der Integration der Bausteine in ein digitales und interaktives Medium. Es existiert keine Reinform des Kriminalromans, sondern eine Vermischung von verschiedenen gattungstypischen Elementen. So entspricht beispielsweise der Detektiv, der in Persona 4 Golden vorkommt, nicht den charakteristischen Merkmalen einer Detektivgeschichte. Im Gegensatz dazu entsprechen allerdings der Ort und die erzählte Zeit diesen Kriterien. Persona 4 Golden zeigt jedoch eine überwiegende Tendenz zum Thriller, die an dem Protagonisten und den Tätern zu erkennen ist. Der Avatar des Spielers/der Spieler/-in entspricht den Charaktereigenschaften des Thrillerprotagonisten, was durch den psychologischen Hintergrund von C.G. Jungs Schattentheorie unterstützt wird. Dieses Konzept wird im Spiel Persona 4 Golden ebenso als mystisches Element umgesetzt, was sich anhand des Midnightchannels und anderer unnatürlicher Begebenheiten äußert.

Die Erzählstruktur des Videospiele beeinflusst allerdings nicht nur die Verteilung der einzelnen Elemente, sondern auch deren Zusammenspiel und das Ende des Spiele.

Die Setzung der Kardinalstellen zeigt, dass sich je nach Wahl des Spielers/der Spieler/-in nicht nur der Endgegner, sondern auch in Konsequenz der wahre Täter verändern kann. Sie verdeutlicht ebenso den zusätzlichen Aufwand für den/die Spieler/-in, um das „Good Ending“ zu erreichen, und legt dar, welche Voraussetzungen zu einer lückenlosen Auflösung des Falls führen.

Das Videospiel ist im Gegensatz zu anderen medialen Vertretern ein noch sehr junges Medium, das sich erst in der Gesellschaft als solches etablieren muss. Trotz vieler neuer Forschungsstudien gibt es kaum Ergebnisse in Bezug auf die Frage, wie narrative Elemente spezifischer literarischer Genres in diesem Medium etabliert werden können. Es besteht somit die Möglichkeit, nicht nur Adaptionen zu untersuchen, die sich mit der Übernahme des Originals befassen, sondern auch jene, die nur einzelne Elemente daraus entnehmen, und diese statistisch auszuwerten. Es werden diesbezüglich allerdings genau definierte Regeln und Kriterien benötigt, die sich für eine anschließende Analyse eignen. Die Schwierigkeit besteht somit darin, eine eindeutige Genrezuteilung zu schaffen, die allerdings aufgrund der Heterogenität von Videospielen kaum vorstellbar oder nur schwer umzusetzen ist. Leichter erscheinen in diesem Zusammenhang die Untersuchung und die Analyse von Adaptionen des Originals unter Berücksichtigung von notwendigen Änderungen aufgrund der Medienwahl.

Das Videospiel Persona 4 Golden repräsentiert den Kriminalroman beziehungsweise die Kombination seiner gattungstypischen Elemente in einer Transfiguration, die dem/der Spieler/-in erlaubt, die erzählte Geschichte zu verändern. Es zeigt auch, dass literarische Erzählkomponenten wie Protagonist, Ort, Zeit etc. in ein Videospiel integriert werden können, ohne den Bezug zur beziehungsweise die Orientierung an der Vorlage zu verlieren. Es kann somit abschließend festgehalten werden, dass die Integration und die Verbindung von literarischen Erzählelementen in diesem Medium erkenn- und umsetzbar waren.

10. Quellenverzeichnis

Primärliteratur:

ARNOLD, Armin: Reclams Kriminalromanführer. Stuttgart: Reclam. 1978

BACKE, Hans – Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg: Königshausen & Neumann. 2008

BAUCHGARTLINGER, Harald: Spielmotive und Spielertypen abseits des Mainstreams. Nutzungsmotive von kooperativen und kompetitiven Onlinerollenspielen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 2012

BEUTELSCHMIDT, Thomas und WRAGE, Henning: Das Buch zum Film, der Film zum Buch". Annäherung an den literarischen Kanon im DDR-Fernsehen. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag. 2004

BAUER, Matthias: Romantheorie und Erzählforschung. Stuttgart: Metzler. 2005

BECK, Sandra: Narratologische Ermittlungen. Muster detektorischen Erzählens in der deutschsprachigen Literatur. Heidelberg: Winter Verlag. 2017

BOHMAN-KALAJA, Kimberly: Reading Games: An Aesthetics of Play in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. Illinios: Dalkey Archive Press. 2007

DOMSCH, Sebastian: Storyplaying. Agency and narrative in Video Games. Berlin, Boston: De Gruyter. 2013

DOYLE, Arthur Conan: Der Hund von Baskerville. Frankfurt am Main: Fischer Verlag. 2017

FAERBER, Daniela Marion: Der Detektiv in der Literatur des 19. Jahrhunderts. Von Edgar Allan Poe bis Henning Mankell. United States: UMI. 2011

HANNA, Julian: Key Concepts in Modernist Literature. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan. 2009

JENKINS, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York: New York Univ. Press. 2006

JUNG, C.G.: Aion. Researches into the Phenomenology of the Self. Olten: Walter Verlag. 1950

KAUFMANN, Rolf: Das Gute im Teufel. Eigenen Schattenseiten und Abgründen begegnen. Zürich: Walter. 1998

KNIESCHE, Thomas: Einführung in den Kriminalroman. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 2015

KRIEG, Alexandra: Auf Spurensuche. Der Kriminalroman und seine Entwicklung von den Anfängen bis zur Gegenwart. Marburg: Tectum Verlag. 2002

KOEBNER, Thomas und WULFF, Hans Jürgen: Filmgenres. Thriller. Stuttgart: Reclam. 2013

LÄMMERT, Eberhard: Bauformen des Erzählens. Metz Verlag: Stuttgart. 1955

MARTINEZ, Matias und Michael SCHEFFEL: Einführung in die Erzähltheorie. München: C.H. Beck. 2016

MAYRING, Philipp: Einführung in die qualitative Sozialforschung. eine Anleitung zu qualitativem Denken. Basel: Beltz. 2002

MAYRING, Philipp. Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. Weinheim [u.a.]: Beltz. 2015

MUNDT, Michaela: Transformationsanalyse. Methodologische Probleme der Literaturverfilmung. Berlin, Boston: De Gruyter. 2011

MURRAY, Janet: Hamlet on the Holodeck. New York: Simon & Schuster. 1997

NUSSER, Peter: Der Kriminalroman. Weimar: J.B. Metzler. 2009

NUSSER, Peter: Unterhaltung und Aufklärung. Studien zur Theorie, Geschichte und Didaktik der populären Lesestoffe. Frankfurt am Main: Peter Lang. 2000

REINER, Claus: Das Unheimliche und die Detektivliteratur. Entwurf einer poetologischen Theorie über Entstehung, Entfaltung und Problematik der Detektivliteratur. Bonn: Bouvier Verlag. 1973

ROOS, Claudia: Die deutsche Detektivverzählung des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Analyse ihrer Entwicklung unter Berücksichtigung möglicher

Veränderungen der genretypischen Merkmale. Eine Untersuchung an ausgewählten Beispielen. Berlin: Mensch-und-Buch-Verlag. 2002

SCHÄRF, Christian: Spannend schreiben. Krimi, Mord- und Schauergeschichten. Berlin: Bibliographisches Institut GmbH. 2014

SCHENK, Sabine: Running and clicking. Future narratives in Film. Berlin, Boston: De Gruyter. 2013

SCHMID, Markus: Vom Wort zum Bild. Probleme der Literaturverfilmung am Beispiel von B. Schlinks "Der Vorleser" und S. Daldrys gleichnamiger Verfilmung. Norderstedt: GRIN Verlag. 2010

SCHMID, Wolfgang: Elemente der Narratologie. Berlin, Boston: De Gruyter. 2014

SCHMIDT, Siegfried J. [u.a.]: Orientierung Kommunikationswissenschaft. Was sie kann, was sie will. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. 2000

SCHULZ-BUSCHHAUS, Ulrich: Formen und Ideologien des Kriminalromans. Ein gattungsgeschichtlicher Essay. Frankfurt: Akademische Verlagsgesellschaft. 1975

SCHWINGELER, Stephan. Kunstwerk Computerspiel - Digitale Spiele Als Künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse. Bielefeld: Transcript Verlag. 2014

STOWASSER, Petschenig, SKUTSCH, Christ, Lošek, PETSCHENIG, Michael, SKUTSCH, Franz, CHRIST, Alexander, and LOSEK, Fritz. Stowasser : Lateinisch-deutsches Schulwörterbuch. Wien: Hölder-Pichler-Tempsky. 2006

VOGEL, Ralf T.: Das Dunkle im Menschen . Das Schattenkonzept der analytischen Psychologie. Stuttgart: Kohlhammer. 2015

WEBER, André: Wolkenkodierung bei Hugo, Baudelaire und Maupassant im Spiegel des sich wandelnden Wissenshorizontes von der Aufklärung bis zur Chaostheorie. Berlin: Frank und Timme. 2012

Sekundärliteratur

ALBES Claudia und SAUPE Anja: Auf der Suche nach dem Sinn des Erzählens. Einleitung. In: ALBES, Claudia und Anja SAUPE (Hg): Vom Sinn des Erzählens.

Geschichte, Theorie und Didaktik. Frankfurt am Main, Wien: Peter Lang. 2010. Seite 7 bis 34

BACKE, Hans-Joachim: Textual Constitution of Narrative in Digital Media. In: GÄCHTER, Yvonne; ORTNER, Heike (Hrsg.)[u.a.]: Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung. Innsbruck: innsbruck university press. 2008. Seite 229 bis 238

BARTHES, Roland: Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen. In: BARTHES, Roland: Das semiologische Abenteuer. Frankfurt: Suhrkamp. 1988. Seite 102 bis 143

BENJAMIN, Walter. "Das Paris des Second Empire bei Baudelaire." Ein Lesebuch. Ed. Michael Opitz. Frankfurt am Main: Suhrkamp. 1996. Seite 500 bis 594

DWULECKI, Sven: "„I Am Thou... Thou Art I...". How Persona 4's young adult fiction communicates japanese values." In: Creatio Fantastica. 2017. Seite 97 bis 113

FROMME, Johannes und KÖNITZ, Christopher: Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzungen eines hybriden Medienphänomens. In: MAROTZKI, Winfried und MEDER, Norbert: Perspektiven der Medienbildung. Wiesbaden: Springer VS . 2014. Seite 235 bis 286

HOPPENSTAND, Gary: On the american thriller. In: HOPPENSTAND, Gary (Hg.): The american thriller (Critical Insights). Michigan: Salem. 2014. Seite 7 bis 18

KERN, Friederike, MOREK, Miriam u.a.: Erzählen als Form, Formen des Erzählens. In: KERN, Friederike, MOREK, Miriam und OHLHUS, Sören (Hg.): Erzählen als Form - Formen des Erzählens. Berlin, Boston: De Gruyter. 2012. Seite 1 bis 9

LINDEMANN, Uwe: Narrativik des Detektivromans. Zwei Geschehen- zwei Geschichten- ein Text. In: Orbis Litterarum 57.1. 2002. Seite 31 bis 51

MAYRING, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. In: MEY, Gunther und MRUCK, Katja (Hg.): Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie. Wiesbaden: Springer Verlag. 2010. Seite 601 bis 613

RAUSCHER, Andreas: Story. In: BEIL, Benjamin und HENSEL, Thomas u.a: Game Studies. Mainz: Springer VS. 2018. Seite 63 bis 86

RENNER, Karl, Nikolaus: Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. In: KRINGS, Matthias., RENNER, Karl N. [u.a.]: Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. Berlin: De Gruyter. 2013. Seite 2 bis 15

RYAN, Marie-Laure: Transmediales Storytelling und Transfiktionalität. In: KRINGS/RENNER: Transmediales Erzählen. 2013. Seite 88 bis 117

VAN DINE, S.S: Zwanzig Regeln für das Schreiben von Detektivgeschichten. In: VOGT, Jochen: Der Kriminalroman. Zur Theorie und Geschichte einer Gattung. München: Fink. 1971. Seite 143 bis 146.

SPIEGEL, Simon: Das grosse Genre-Mysterium. Das Mystery Genre. In: Zeitschrift für Fantastikforschung. 1/2014(7). Seite 2 bis 26.

STENZEL, Gudrun: „Kriminalgeschichten“. In: LANGE, Günter Lange: Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Ein Handbuch. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2012. Seite 333 bis 348

STRAUB, Jürgen: Erzähltheorie/Narration. In: MEY, Günter und MRUCK, Kaja (Hg.): Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 2010. Seite 136 bis 150

SUERBAUM, Ulrich: Der gefesselte Detektivroman. Ein gattungstheoretischer Versuch. In: Poetica 14. 1967. Seite 360 bis 374

WATSON, Kate: The Crime Thriller in Context. In: HOPPENSTAND, Gary (Hg.): The American Thriller (Critical Insights). Michigan: Salem. 2014. Seite 3 bis 17

WILKE, Jürgen: Multimedia/Online-Medien. In: Fischer-Lexikon Publizistik, Massenkommunikation. 2009. Seite 329 bis 358

Diplomarbeiten:

FILZ, Fabian: Lesart Thriller: Elemente des Thrillers in Leo Perutz' Werk. 2014

SCHARDL, Viktoria: Täter und Opfer im deutschsprachigen Kriminalroman. Eine Analyse anhand ausgewählter Beispiele. 2012

Internetquellen:

JENKINS, Henry: Transmedia Storytelling 101
http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (31.1.2020)

JUNGE, Jens und VOSSLER, Jonas (u.a.): Spielerisches Gestalten – Ludologie als transdisziplinärer Forschungsbereich.

https://www.ludologie.de/fileadmin/content/pdf/Spielerisches_Gestalten.pdf

(31.1.2020)

HALBMAYER, Ernst: Einführung in die empirischen Methoden der Sozialanthropologie.

<https://www.univie.ac.at/ksa/elearning/cp/ksamethoden/ksamethoden-94.html>

(31.1.2020)

MATUSZKIEWICZ, Kai: Internarrativität. Überlegungen zum Zusammenspiel von Interaktivität und Narrativität in digitalen Spielen.

<https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/152>

(31.1.2020)