



Die beliebteste Erzählstruktur

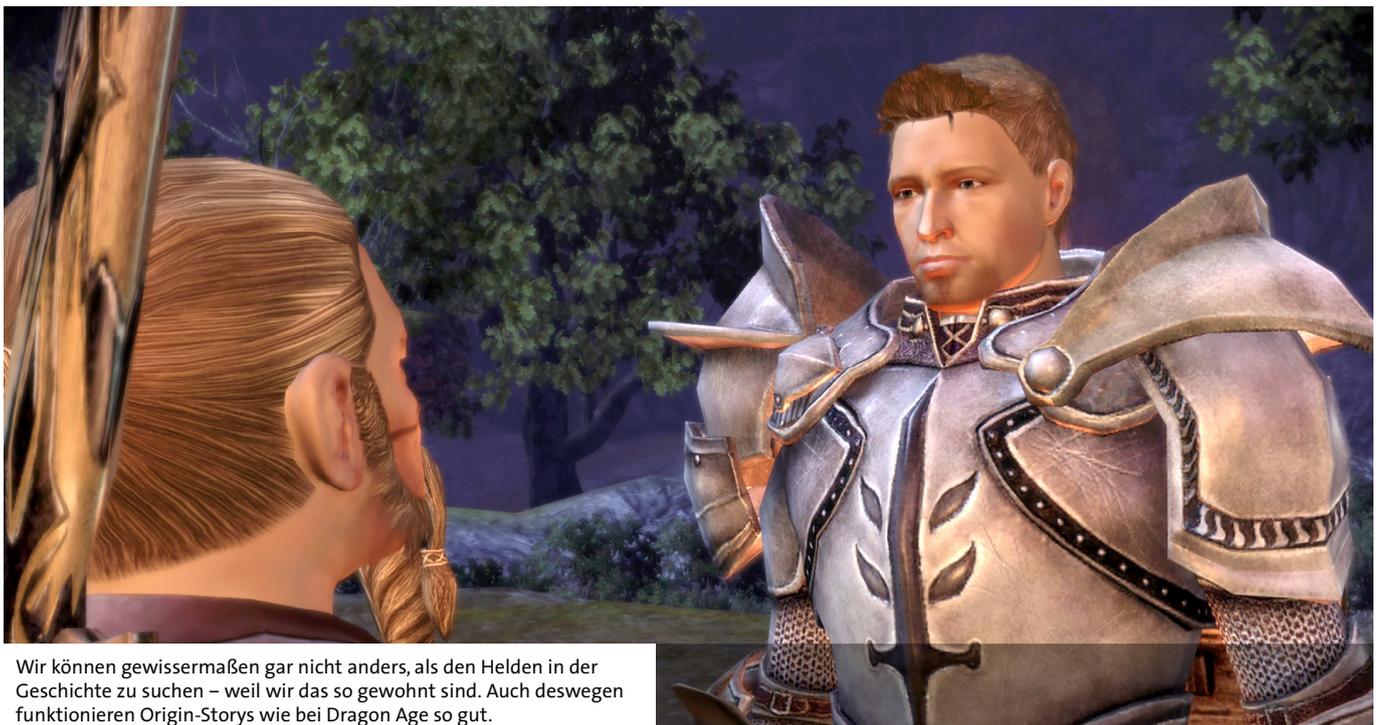
DAS PROBLEM DER HELDENREISE

From zero to hero — ein typisches Narrativ, das nicht nur Spielstories unnötig einschränkt, sondern auch für uns und unsere Sicht auf die Welt gefährlich werden kann. Von Nora Beyer

Vom Tellerwäscher zum Millionär. Vom Niemand zum Jemand. Von der Ausgestoßenen zur Heldin. Wir kennen das aus unzähligen Rollenspielstories und auch aus vielen anderen Spielegenres: Unsere Hauptfigur startet als Niemand und arbeitet sich dann, Schwerthieb für Schwerthieb, Schuss für

Schuss, Sprung für Sprung geradewegs nach oben. Wir sammeln Feinde, Leben, Ausrüstung, leveln auf, kommen weiter. Die Erfolgskurve: streng monoton steigend. Das Selbstverständnis dabei: Wenn wir uns nur genug anstrengen, werden wir erfolgreich. Eine Logik, die einen ungesunden Umkehr-

schluss in sich trägt. Denn wenn wir nicht erfolgreich sind, haben wir uns eben einfach nicht genug angestrengt, waren nicht gut genug. Eine Logik, die, auf die reale Welt angewendet, oft zynisch wirkt. Das meinen Sozialwissenschaftler wie Francis Seeck, die zum Thema Klassismus forscht, also dazu,



Wir können gewissermaßen gar nicht anders, als den Helden in der Geschichte zu suchen – weil wir das so gewohnt sind. Auch deswegen funktionieren Origin-Stories wie bei Dragon Age so gut.



Frühere Figuren der Literatur wie Don Quijote – im Bild – oder auch die Lara Croft der ersten Tomb-Raider-Teile waren eher statisch angelegt. (Quelle: Illustration von Jules David via imago stock&people)

wie sich Gesellschaften strukturieren. Im März dieses Jahres sagt Seeck im Gespräch mit Deutschlandfunk Kultur: »Wir leben in einer Gesellschaft, in der immer gesagt wird: Wer sich nur anstrengt, kann alles schaffen. Dadurch geben sich Menschen oft selbst die Schuld, wenn sie in Armut leben oder von Sozialleistungen abhängig sind.«

Gerade weil Spiele interaktiv sind, uns also noch mehr miteinander beziehen als Bücher oder Filme, kann das hier noch deutlichere Spuren in uns hinterlassen. Und problematisch werden. Wir haben bei Wissenschaftlern, Spieleentwicklern, Narrative Designern und Autoren nachgefragt: Was genau ist das

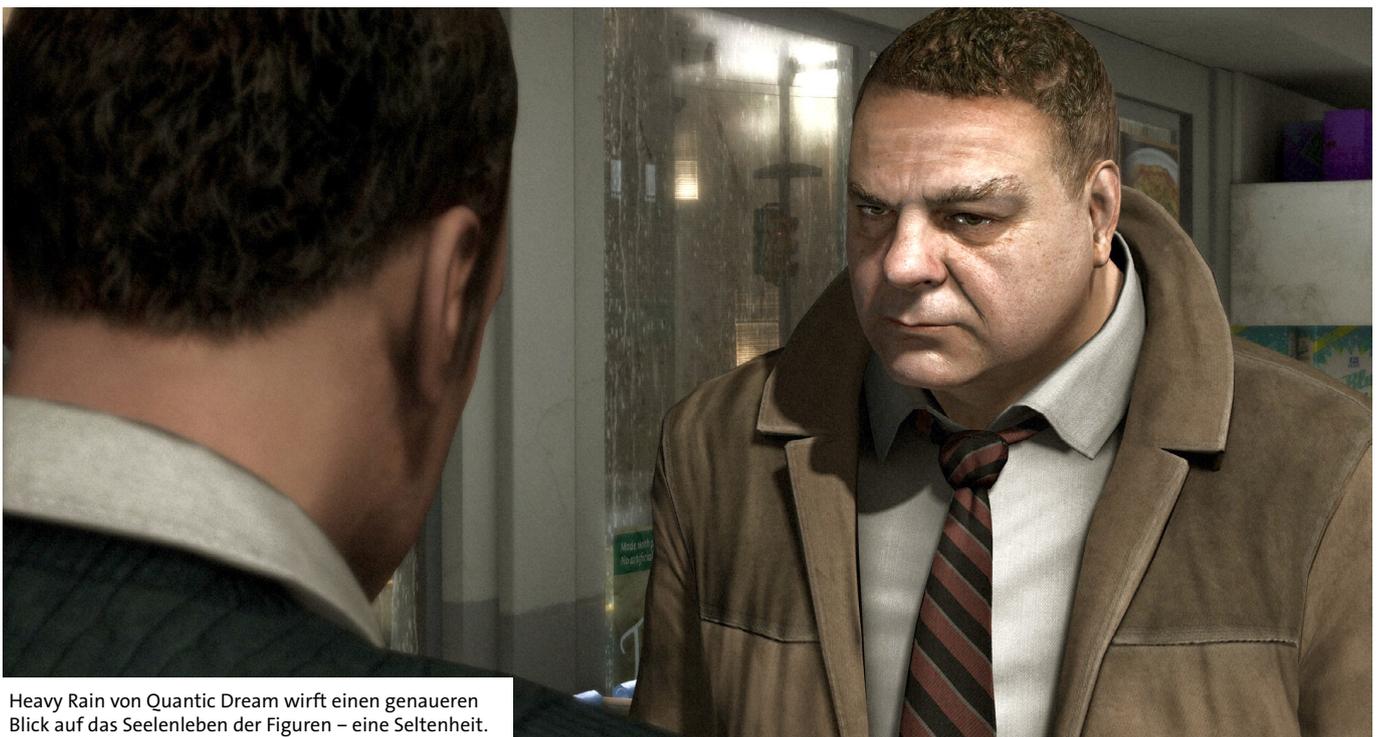
Problem? Und wie könnten es Spiele zukünftig vielleicht besser machen?

Auf zur Heldenreise

Eng verknüpft mit dem Vom-Tellerwäscher-zum-Millionär-Konzept ist die klassische Heldenreise. »Die Heldenreise, auch Monomyth genannt, ist durch Joseph Campbell bekannt geworden«, erklärt Lena Falkenhagen, Roman- und Spieleautorin, Professorin an der University of Applied Sciences Europe in Hamburg und Narrative Director beim preisgekrönten Berliner Studio Paintbucket Games (Beholder 3, Through the Darkest of Times). Falkenhagen ist seit 2019 Bundes-

vorsitzende des Verbands deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller und Expertein auf dem Gebiet. »Campbell hat versucht, die grundlegenden Strukturen von Erzählungen zu finden«, so Falkenhagen. Und das auf der ganzen Welt, kulturübergreifend. Die These: Es gebe eine archetypische Grundstruktur.

Falkenhagen führt aus: »Er hat das Ganze reduziert auf die Heldenreise. Das bilden ja sogar Märchenstrukturen ab: Wir beginnen zuhause im Alltag, verlassen unsere gewohnte Welt, begegnen Menschen, die uns entweder als Pro- oder Antagonisten wahrnehmen. Wir treffen auf sogenannte Schwellenwächter und Mentoren und versuchen,



Heavy Rain von Quantic Dream wirft einen genaueren Blick auf das Seelenleben der Figuren – eine Seltenheit.



Spiele wie der Shooter Spec Ops: The Line von 2012 brechen mit den Erwartungen der Spieler.

unser Ziel zu erreichen, und am Ende kehren wir, verändert durch die Reise, in unsere ursprüngliche Welt zurück – das sind alles klassische Elemente der Heldenreise.« Elemente, die auch heute noch wirkungsvoll seien, meint Falkenhagen: »Das, besonders Christopher Voglers [Drehbuchautor, Autor von ›A Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces‹, Anm.d.Red.] Weiterbearbeitung des Stoffes, dient bis heute als Blaupause dafür, wie ein Hollywood-Film auszusehen hat.« Und das aus einem ganz einfachen Grund: »Tatsächlich suchen wir als Leser, Spieler oder Filmzuschauer genau diese Strukturen, weil uns diese seit Jahrhunderten begegnen.« Die Heldenreise als narratives Konzept ist eine Lesegewohnheit. Wir können gewissermaßen gar nicht anders, als den Helden in der Geschichte zu

suchen. Auch deswegen funktionieren Figuren wie Aloy in der Horizon-Reihe und Origin-Stories wie bei Dragon Age so gut. Weil wir sie direkt lesen können.

Klar im Vorteil

Das ist auch schon der erste klare Vorteil, den das Konzept für Spiele hat. Die Heldenreise wird als Struktur von uns schnell erkannt und bietet entsprechendes Identifikationspotenzial. Und: »Die Heldenreise lässt sich gut verbinden mit dem, was wir üblicherweise als Computerspielherausforderungen verstehen«, meint Jörg Friedrich. Er ist einer der beiden Gründer von und Game Director bei Paintbucket Games, die mit ihrem Erstling Through The Darkest of Times, in der die Spieler eine zivile Widerstandsgruppe während der Nazizeit steuern, 2020

zahlreiche Preise gewonnen haben. »Ich habe Hindernisse, die ich überwinden muss, mache Fortschritte und verändere mich und die Welt dabei.« Das lasse sich spielmechanisch relativ simpel abbilden. »Die Heldenreise lässt sich gut aufs Gameplay adaptieren«, sagt uns Friedrich im Interview. »Das ist ein klarer Vorteil.«

Trent Oster, Co-Gründer von Bioware und CEO des kanadischen Studios Beamdog, sieht die Heldenreise auch pragmatisch: »Der größte Vorteil der Heldenreise in Spielen ist, dass sie mir als Entwickler eine klare Struktur gibt, mit der ich gut arbeiten kann. [...] Ein wichtiger Grund ist der einfache Zugang der Spieler zur Entwicklung im Spiel. Ich denke, ein Hauptgrund, warum Menschen Spiele spielen, ist eben der, der Realität zu entfliehen und all diese kleinen Erfolgserlebnisse zu erleben – ein Level aufzusteigen oder einen Gegner endlich zu schlagen, an dem man zuvor immer wieder gescheitert ist.« Für uns fühle sich das oft ganz intuitiv an, weil wir das ja auch kennen würden, meint Oster: »Als Kinder und Jugendliche im Wachstum durchlaufen wir ja ständig eine Entwicklung. Wenn wir dann aber älter werden, fühlen wir uns oft, als würden wir stagnieren, keine Fortschritte mehr machen, uns nirgendwohin entwickeln. Hinzu kommen all die Rückschläge, die es im Leben eben gibt. Spiele verkürzen das sicherlich, aber in ihnen können wir vorhersehbare und verlässliche Entwicklung erleben.« Die Heldenreise in Spielen befriedigt also unsere Sehnsucht nach einer Ausflucht aus dem Alltag, die nur allzu menschlich ist.

Dankbare Struktur

Als Konzept bietet die Heldenreise einfach auch dankbare Strukturen. Zum Beispiel eine erste Orientierung im Narrative Design, meint

Joseph Campbell, der die Heldenreise erfunden hat (rechts im Bild), war Berater von George Lucas (stehend). Über den »Star Wars«-Hype und dessen Einfluss schwappte das Heldenreise-Konzept dann in die Videospielebranche über. (Quelle: sideshow.com)





Heldenreise – aber nach innen: Hellblade: Senua's Sacrifice geht das Narrativ ganz anders an.

Lena Falkenhagen: »Ich sage jedem, der Romane oder Spiele schreiben will, dass es sich lohnt, die Heldenreise als narrative Struktur anzuschauen. Weil das für den Lernprozess, wie sich Geschichten und Strukturen verinnerlichen, ein guter erster Schritt ist, eben weil sie so schlicht und übersichtlich ist.« Nur weil sie schlicht sei, müsse sie in Spielen aber deswegen nicht öde sein, meint Falkenhagen: »Je nachdem, wie komplex eine Erzählung im Computerspielbereich ist, halte ich das immer noch für legitim, eine Heldenreisegeschichte zu erzählen.« Und sie gibt gleich noch ein Beispiel: »Denken wir mal,

wir hätten einen Candy-Crush-Klon und möchten da eine kleine Geschichte drüberziehen – dann passt das doch.«

Selbst Wolfgang Walk, Autor, Spieledesigner, Narrative Producer und Universitätsdozent mit Stationen bei Blue Byte, Atari, Namco Bandai, SWR und vielen anderen, der der Heldenreise als narrativem Konzept sehr kritisch gegenübersteht, kann ihr als pragmatisches Tool etwas abgewinnen: »Außer Vorhersehbarkeit und Schlichtheit der Erzählung sehe ich zwar keine guten Gründe, das Narrativ von der Heldenreise zu bedienen. Aber Schlichtheit der Erzählung

kann einem Game ja durchaus guttun. Ich persönlich verwende die Heldenreise allerdings nur zum Bugfixing im narrativen Bereich: Wenn etwas narrativ nicht funktioniert und ich nicht weiß, warum, dann ist die Heldenreise eines der Analyse-Tools, um sehen zu können, woran es liegt.«

Lena Falkenhagen sieht da noch mehr Potenzial: »Heruntergebrochen geht es ja darum, dass Figuren sich auf eine Reise machen und anders zurückkommen, als sie losgezogen sind. Das finde ich erstmal unproblematisch. Im Gegenteil, das erwarte ich sogar von einer Erzählung.«

Frühere Figuren der Literatur wie Till Eulenspiegel oder Don Quijote oder auch Computerspielfiguren wie die Lara Croft der ersten Teile waren eher statisch angelegt. Das ändert sich. Falkenhagen findet das gut: »Die Entwicklung hin zum Seelenleben einer Figur und auch der Fokus auf die innere Reise, die sie durchmacht, die finde ich positiv. Und ich finde es positiv, wenn Computerspiele das aufgreifen.«

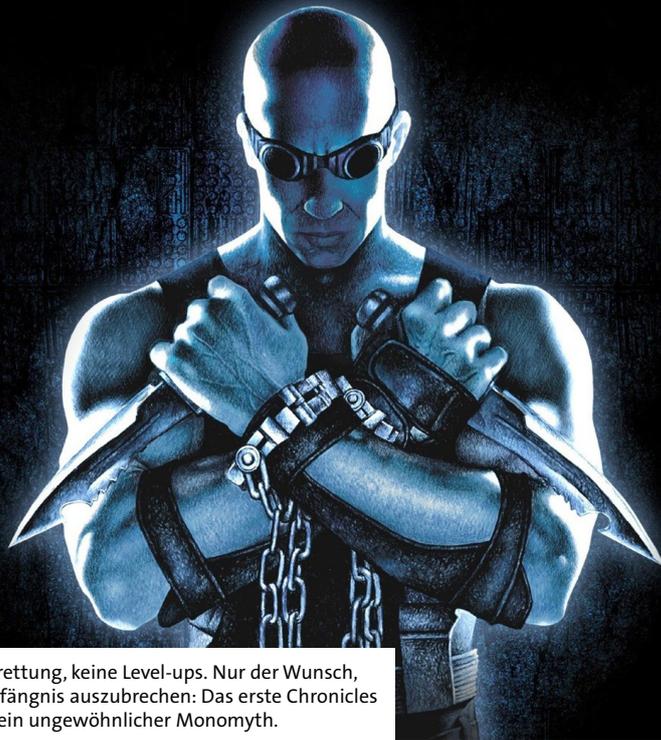
Max Payne in der gleichnamigen Reihe, die Figuren in Spielen wie Heavy Rain oder Detroit: Become Human oder Arthur Morgan aus Red Dead Redemption 2 – das sind alles dynamische Charaktere, die eine Entwicklung durchlaufen, eine Heldenreise im positiven Sinne. Es gibt also sowohl gute narrative als auch pragmatische Gameplay-Gründe für die klassische Heldenreise in Spielen.

Der Mythos vom Fortschritt

Aber wiegen die Vorteile auch die Nachteile auf? »Problematisch wird es, wenn Spieleentwickler die Heldenreise als heilig und unantastbar begreifen«, meint Trent Oster von Beamdog. Denn alternativlos ist sie nicht. Und sie sollte schon gar nicht das Ende der Fahnenstange sein. »Die Heldenreise ist Be-



Wie in vielen anderen Rockstar-Spielen geht es auch in Red Dead Redemption 2 nur vordergründig um Geld und Erfolg.



Keine Weltenrettung, keine Level-ups. Nur der Wunsch, aus einem Gefängnis auszubrechen: Das erste Chronicles of Riddick ist ein ungewöhnlicher Monomyth.



Das erste der neueren Tomb-Raider-Spiele bemühte sich dann und wann um Laras Innenleben, letztlich war es aber nur ein Selbstoptimierungstrip.



Celeste ist zunächst ein Jump&Run, dann aber auch wieder eine Heldinnenreise. Nur auf eine andere Art.

helfsgerüst, nicht Grenze dessen, wie wir in Spielen erzählen können oder wie das Gameplay funktionieren sollte«, so Oster im Interview. Wissenschaftler wie Associate Prof. Dr. Hartmut Koenitz von der Universität Södertörn und Präsident der Association for Research in Digital Interactive Narratives (ARDIN) sehen den Mythos der Heldenreise sehr kritisch. Im Paper »The Myth of ›Universal‹ Narrative Models« von 2018 wird der universelle Anspruch der Heldenreise auseinandergenommen – die empirischen Daten widerlegen Campbells These, dass es universelle narrative Strukturen gebe.

Warum hat die Heldenreise dann trotzdem bis heute so eine Wirkmacht? Koenitz: »Das Problem ist auch, dass Campbell Berater von George Lucas bei ›Star Wars‹ war und dadurch seine Vorstellung der Heldenreise einen riesigen Einfluss bekommen hat, obwohl das Konzept eigentlich nicht haltbar ist.« Der Schwappte auf die Videospielebranche über: »Die Games-Industrie hat das von Hollywood übernommen und klammert sich fast verzweifelt daran. [...] Weite Teile der Industrie glauben fest an ein Konzept, das die kreativen Möglichkeiten stark einschränkt.«

Für Koenitz ist das auch einer der Gründe, warum die Narration im Spiel nicht schon viel weiter ist: »Statt an neuen narrativen Ausdrucksformen zu arbeiten, wird das problematische Korsett des Monomyths aufgezogen, und wer daran Zweifel anmeldet, der läuft Gefahr, seine Kunden zu verlieren.«

Freiheit! Freiheit!

Wolfgang Walk weiß, warum das Narrativ bis heute so wirksam ist. Es gehe einher mit der Erzählung vom Tellerwäscher zum Millionär, die viel weiter zurückreiche: »Das stammt wohl aus der Befreiung des Bürgertums von der Knute des Adels: Du kannst, wenn du hart genug arbeitest, wohlhabend werden und damit frei. Das war früher nämlich notwendig: Im 19. Jahrhundert musste ich Grundbesitzer sein, um wählen zu dürfen. Nur als Millionär war man tatsächlich frei. Eigentlich ist es also im Ursprung eine Freiheitserzählung.« Das sei heute aber anders: »Dieser Twist fehlt dem Tellerwäscher-Mythos. Den hat er früher auch nicht benötigt – da war jedem klar, dass es eigentlich um Freiheit ging. Pervertiert wurde das durch die Änderung der sozioökonomischen Verhältnisse, in denen der Mythos erzählt wird. Heute geht es tatsächlich nur noch ums Geld«, so Walk.

Warum das ein Problem ist, wenn der Mythos in Spielen so allgegenwärtig ist? »Spiele sind wie alle Medien die großen Geschichtenerzähler unserer Zeit und formen damit eine Wirklichkeit, die ohne sie wesentlich anders aussähe«, meint Walk. In Spielen sieht er zwei Elemente des Erfolgsmythos als besonders problematisch: »Da ist zum einen die Frage nach der zentralen Ressource. Die ist nämlich in diesem Narrativ wie auch in unserer Ökonomie Geld. Jede andere Ressource lässt sich auf diese Res-

source Geld zurückführen – alles kann bezahlt werden. [...] In der realen Welt wird uns immer klarer, dass die zentrale Ressource Geld keine Nachhaltigkeit im Umgang mit unseren Lebensgrundlagen erreichen kann. Die Erzählung des persönlichen ökonomischen Erfolgs ist also eine zutiefst egoistische und gegen das Allgemeinwohl gerichtete.« Und eine, die sich in Spielen, in denen das Ansammeln von Ressourcen und Levelaufstiege mit Erfolg und Fortschritt gleichgesetzt werden, wiederholt. Und, so Walk, als erstrebenswert verkauft werde. Damit kommt sich der Mythos selbst in die Quere, denn: Der ökonomische Hyper-Erfolg des Einzelnen geht auf Kosten des Misserfolgs vieler und läuft dem Mythos vom »Jeder kann es schaffen« damit letztlich entgegen. Das zweite Problem, das Walk sieht, besteht darin, was wir als Spieler innerhalb der Spielregeln überhaupt tun können, um Erfolg zu haben: »Der Erfolg begründet sich selbst, das Wie spielt dabei keine Rolle. Auch das sehen wir in zu vielen Spielen. So lange das Narrativ meinem Charakter das Etikett ›gut‹ aufklebt, ist es egal, mit welchen Mitteln ich wie viele Gegner um die Ecke bringe.« Genauer gesagt: »Wenn der Tellerwäscher zum Millionär wird, dann wird ihm so manche Straftat, die er auf dem Weg begangen hat, schnell verziehen.« Erfolg erteilt Absolution. Das Narrativ von der Heldenreise in der Ausrichtung vom Tellerwäscher zum Millionär in Spielen schreibt also problematische gesellschaftliche Dynamiken fort. Eigentlich erstaunlich, dass die Erzählung so erfolgreich sei, denn »die Geschichte vom Glück durch eigene Leistung ist ja eigentlich eine, die der Lebenserfahrung der Menschen eher widerspricht«, meint Walk. »Die meisten Menschen arbeiten sich 45 Jahre lang den Arsch ab und



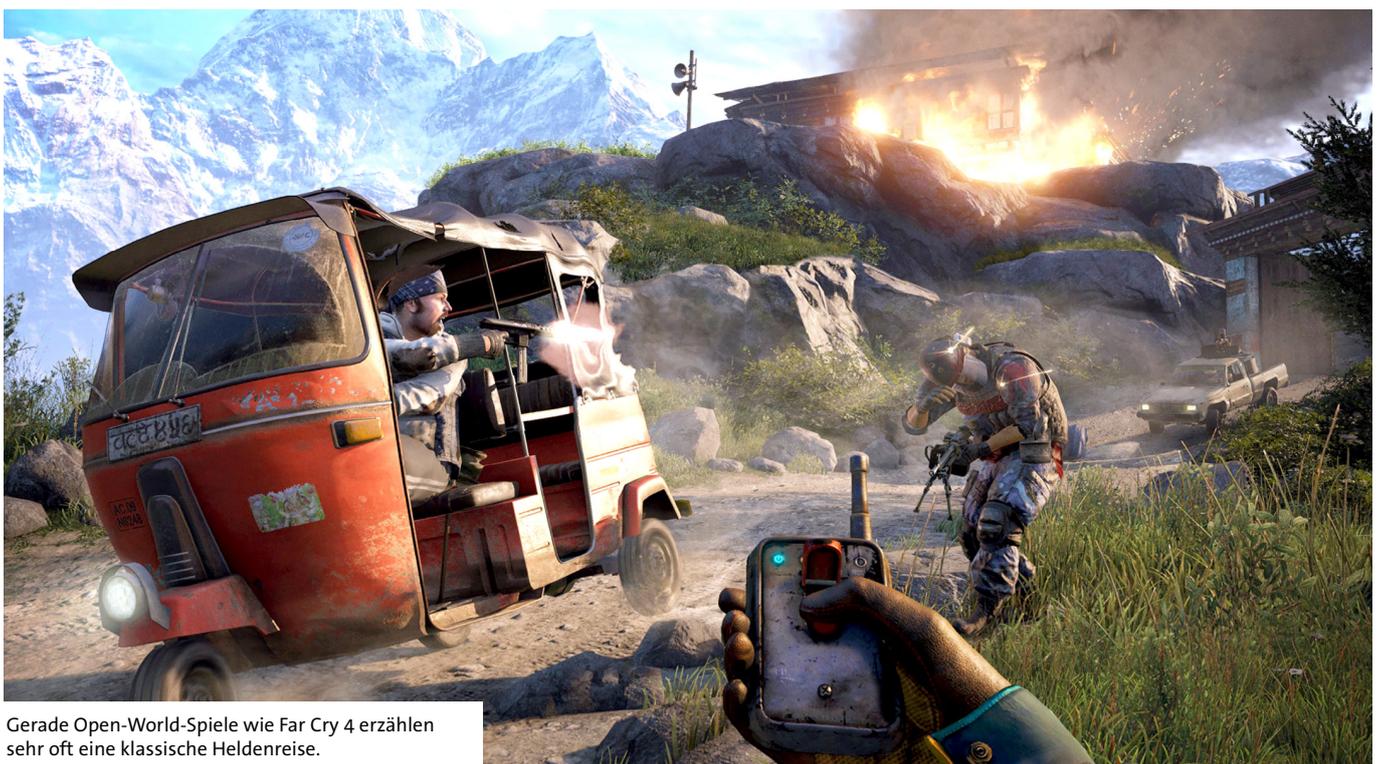
Dieses Rollenspiel von Rat Tower heißt sogar Monomyth. Es soll im Herbst 2022 erscheinen.

kommen gerade so durch den Monat. Um diese Tellerwäscher-Lüge dennoch zu glauben, musste sie schon häufig genug wiederholt werden.« Medien haben seiner Meinung nach daran einen großen Anteil.

Zutritt verboten

Der Mythos von der Freiheit des Einzelnen steht zunehmend geschlossenen Gesellschaften gegenüber. In vielen Spielen können wir alles werden – im Leben werden sozioökonomische Schichten immer undurchlässiger. Einerseits hat das den Vorteil, dass uns Spiele, wie Trent Oster meint, eine Ausflucht aus unserem realen Leben anbieten. Andererseits hat es den Nachteil, dass es einen Mythos fortschreibt, der sich in der Realität für viele Menschen nur noch zynisch ausnimmt. Egal wie sehr wir uns anstrengen oder wie hart wir arbeiten – märchenhafte Aufstiegs geschichten wie die von Aloy und Co. sind nicht nur selten, sondern in vielen

Gesellschaften schlicht unmöglich. Dass Spiele diese Geschichten dennoch erzählen, ist erstmal nicht weiter schlimm. Problematisch wird es dann, wenn eine bestimmte Freiheit als Nonplusultra propagiert und der persönliche Erfolg daran geknüpft wird, die herrschende gesellschaftliche Struktur diese aber gar nicht oder nur sehr schwer zulässt. Das bildet nur einen sehr begrenzten Teil der Wirklichkeit ab. Und das ist das Hauptproblem, das Jörg Friedrich sieht: »Die Heldenreise ist in uns drin, ganz klar. Und gerade für junge Leute hat sie vielleicht nochmal eine andere Bedeutung als für ältere. Aber sie lässt eben auch viele Dinge aus, die es in der Wirklichkeit gibt. Und die dann durch die Dominanz der Heldenreise in unseren Erzählungen, den Hollywood-Filmen, den Spielen plötzlich nicht mehr vorkommen.« Hier brauche es Veränderungen. Denn, so Friedrich: »Das ist für mich das größte Problem: Nicht die Heldenreise an sich, sondern



Gerade Open-World-Spiele wie Far Cry 4 erzählen sehr oft eine klassische Heldenreise.



In This War of Mine geht es auch darum, Hindernisse zu überwinden. Aber ohne stumpfe Level-ups, dafür mit vielen Schicksalen.

dass es so wenig anderes gibt.« Dabei gibt es sehr wohl auch gute Alternativen. Friedrich sagt: »Es ist nicht einfach, diese bekannten Strukturen zu durchbrechen. Aber gute Gründe gibt es dafür genug: Dass man etwas anderes machen will, eben andere Bereiche der Wirklichkeit abbilden möchte.«

Eine Möglichkeit ist es, die Struktur der Heldenreise zwar aufzugreifen – diese dann aber an bestimmten Stellen zu durchbrechen oder zu unterlaufen. Wie etwa beim Shooter Spec Ops: The Line von 2012. Hier werde, so Friedrich, dem Spieler erstmal via Setting und Optik vorgegaukelt, dass er sich in einem klassischen Shooter mit dem üblichen Schwarzweiß-Setting befinde – um ihm dann regelrecht den Teppich unter den Füßen wegzuziehen und ihn mit extremen Entscheidungen zu konfrontieren. Die bringen den Spieler immer wieder dazu, darüber

nachzudenken, was er da eigentlich mache. Auch Trent Oster von Beamdog sieht hier viel Potenzial: »Es gibt eine ganze Menge Möglichkeiten, wie man einen Twist in die Spielererwartungen und die Heldenreise reinbringen kann. Auch für eher klassische Rollenspielformate. Am Ende kommt es darauf an, mit dem Spiel die Gefühle zu ermöglichen, die die Spieler bis zu einem gewissen Grad haben wollen und erwarten, aber Überraschungen und Twists einzubauen.«

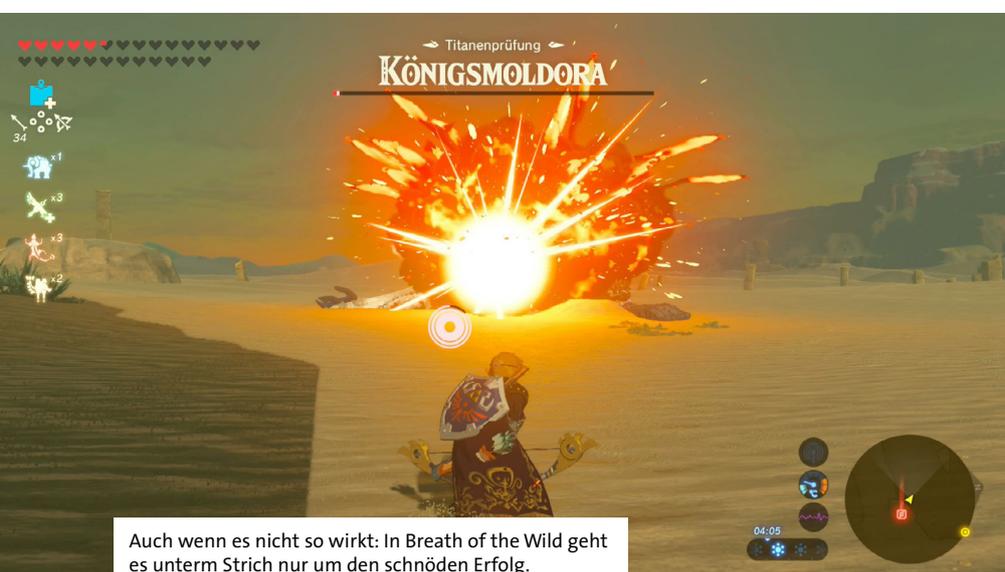
Helden? Ja! Aber bitte anders.

Eine weitere Möglichkeit ist es, die Heldenreise selbst ganz anders zu lesen – und in Spielen umzusetzen. Friedrich erklärt: »Das Problem ist ja vor allem auch, dass der Fortschritt in Spielen oft externalisiert wird. Was ich aber gerne sehen würde, ist, dass sich wirklich ein Mensch verändert. Dass es

mehr um die innere Reise geht.« Spiele wie Hellblade: Senua's Sacrifice mit der Heldin, deren Abenteuer zugleich eine Metapher auf ihr eigene innere Reise ist, oder Minute of Islands des deutschen Studios Fizbin, in dem es um unausgesprochene familiäre Dynamiken geht und wie diese Menschen formen, machen das bereits vor. Aber in vielen Spielen bedeutet Erfolg ganz simpel oft immer noch lediglich, dass der Spieler das nächstgrößere Schwert bekommt. »Oder auch, wenn wir uns Aufbausimulationen anschauen«, ergänzt Friedrich. »Da bedeutet ›Ich baue etwas auf‹ immer nur ›Ich baue immer größer, immer weiter.« Aber eigentlich gehe es in der Heldenreise doch um die Veränderungen, die Menschen durchlaufen, meint er. »Das ist ja auch eine Fehlinterpretation, dass die Heldenreise immer bedeuten muss, dass ich äußere Umstände überwinden muss. Es kann ja auch heißen, dass ich mit mir selbst ins Reine komme.« So wie Senua in Hellblade. Oder Outlaw Arthur Morgan in Red Dead Redemption 2.

Den Rockstar-Titel nennt auch Wolfgang Walk als gutes Ausnahmebeispiel: »Red Dead Redemption 2 und auch andere Rockstar-Spiele drehen sich nur oberflächlich um Geld und Erfolg, während sie eigentlich Geschichten des tragischen Scheiterns erzählen. Das Gleiche gilt für einige Witcher-Episoden. Gelegentlich ist es egal, wie sehr ich Geralt bebufft habe: Nichts kann die Katastrophe verhindern. All meine Skills und alles Geld können niemandem mehr helfen.« Das ist schonungslos ehrlich und oft näher am Leben als Klimbim-Stories vom märchenhaften Aufstieg durch harte Arbeit.

Walk nennt noch weitere Titel: »Gerade im Indie-Bereich gibt es zahlreiche, sogar kommerziell erfolgreiche Games, die man nen-



Auch wenn es nicht so wirkt: In Breath of the Wild geht es unterm Strich nur um den schönsten Erfolg.

nen könnte: This War of Mine, Papers, Please oder Life is Strange. Oder auch In Between oder The Void – an denen ich beteiligt war.« Es gibt also bereits Spiele, die andere Geschichten erzählen – oder die Heldenreise anders erzählen. Das Problem sei oft nur deren Sichtbarkeit, meint Walk.

Was würde Otto Normalverbraucher tun?

Wie lässt sich die Heldenreise-Falle umgehen? Jörg Friedrich schlägt vor: »Ich versuche das Problem zu vermeiden, indem ich mich den Spielen vom Stoff her nähere. Ich frage mich also immer erst: Was würde denn in einem wirklichen Leben passieren? Was würde eine echte Person tun? Wie handeln die Menschen, was treibt sie an? Und wie kann ich das übersetzen in ein Spiel, sodass es trotzdem interessant ist?«

Wolfgang Walk sieht das ähnlich: »Ich sollte mich als Designer fragen, was innerhalb des Settings, das ich erzähle, tatsächlich ein Erfolg für meinen Charakter wäre. Anstatt mich der billigen Lüge zu unterwerfen, dass Erfolg nur tatsächlicher Erfolg sei, wenn er auch in den Augen anderer stattfindet, muss ich mich fragen: Was wäre für meinen Heldencharakter wirklich und ganz tief in der Seele ein Erfolg? Und dann muss ich dem Charakter in dieser Hinsicht Agency und Motivation verleihen.«

Der Trugschluss, dem viele Spiele aufsitzen, sei nämlich ein Bombast-Problem, meint Jörg Friedrich: »Sid Meier hat ja mal gesagt, dass ein gutes Spiel aus interessanten Entscheidungen bestehe.« Das sei aber missverstanden worden. »Man hat sich



From zero to hero, aber mit wahnsinnig viel Gefühl: Das erste Life is Strange hat viele Spieler tief berührt.

Spiele wie Civilization und Co. angeschaut und gedacht, Entscheidungen seien nur dann interessant, wenn sie die Welt verändern.« Das habe zu einer problematischen Logik im Game Design geführt: »Ich habe das von vielen Narrative Designern gehört: Ich muss mindestens die Welt retten, sonst ist mein Spiel doch öde«, erzählt Friedrich.

Die Heldenreise werde quasi, so Lena Falkenhagen, zur Superheldenreise: »Wie wir das etwa aus den Marvel-Filmen kennen. Da gibt es die eine überhöhte Figur, die, alle demokratischen Strukturen unterlaufend, das Gute will und die Welt rettet, weil sie besser ist als der Rest der Menschheit.« Das sei einerseits gefährlich, weil »da antidemokratische Bilder verfestigt werden«. Andererseits ist das aber vor allem stink-

langweilig. »Das führt zu einer Marvelisierung der Welt. Die Welt geht jetzt immer größer unter. Das ist aber doch total öde«, findet Friedrich. Die Frage, die wir uns stellen müssten, sei: »Was ist eine interessante Entscheidung?« Und das bedeute eben nicht die Wahl zwischen Weltrettung oder nicht. »Sondern das kann die Art sein, wie ich mit einem Menschen umgehe – ganz kleine Sachen. Ob ich höflich oder unhöflich bin. Ob ich lüge oder nicht.« Das, so Friedrich, seien Entscheidungen, die hervorragend umgesetzt werden können. Nur: »Wir trauen uns das noch zu wenig. Aber das ist die Zukunft. Wenn man das schafft, kann man auch gute Heldenreisen mit interessanten Entscheidungen erzählen, die nicht diese problematischen Muster wiederholen.« ★

UNSERE EXPERTINNEN UND EXPERTEN



Francis Seeck

Sozialwissenschaftlerin Francis Seeck forscht unter anderem zum Klassismus.



Lena Falkenhagen

Lena Falkenhagen ist Roman- und Spieleautorin, Professorin an der University of Applied Sciences Europe in Hamburg und Narrative Director beim preisgekrönten Berliner Studio Paintbucket Games.



Jörg Friedrich

Jörg Friedrich ist Gründer von und Game Director bei Paintbucket Games.



Hartmut Koenitz

Hartmut Koenitz ist unter anderem Professor für Interactive Narrative Design an der HKU Universität der Künste in Utrecht und am Cologne Game Lab der Technischen Hochschule Köln.



Trent Oster

Trent Oster, Co-Gründer von Bioware und CEO des Studios Beamdog, sieht die klassische Heldenreise auch pragmatisch.



Wolfgang Walk

Wolfgang Walk ist Autor, Spieledesigner, Narrative Producer und Dozent mit Stationen bei Blue Byte, Atari, Mimimi und vielen anderen und steht der Heldenreise als Konzept sehr kritisch gegenüber.