



WespA

Würzburger elektronische sprachwissenschaftliche Arbeiten

Band 22

Julia Prez

Immersion als Textfunktion?

Sprachliche Praktiken der Spielerlenkung
in der Textgrundlage von Computerspielen

WespA

Würzburger elektronische sprachwissenschaftliche Arbeiten

Die „Würzburger elektronischen sprachwissenschaftlichen Arbeiten“ sind ein Publikationsforum für Arbeiten, die am oder in Zusammenarbeit mit dem Lehrstuhl für deutsche Sprachwissenschaft der Universität Würzburg entstanden sind. Auf diese Weise werden Forschungsergebnisse schnell veröffentlicht, um die sprachwissenschaftliche Diskussion zu intensivieren. Die Herausgeber sind für jede Reaktion dankbar.

Herausgeber:

Wolf Peter Klein, Matthias Schulz und Sven Staffeldt

<http://www.sprawi.germanistik.uni-wuerzburg.de/forschung/wespa>

WespA. Würzburger elektronische sprachwissenschaftliche Arbeiten

Nr. 22 (September 2021)

Julia Prez

Immersion als Textfunktion? Sprachliche Praktiken der Spielerlenkung in der Textgrundlage von Computerspielen

ISSN: 1864-9238

ISBN: 978-3-945459-35-5

DOI: 10.25972/OPUS-24377

URN: urn:nbn:de:bvb:20-opus-243775

Dieses Dokument wird bereitgestellt durch den Online-Publikationsservice der Universität Würzburg.

© Lehrstuhl für deutsche Sprachwissenschaft

Julius-Maximilians-Universität Würzburg
Institut für deutsche Philologie
Am Hubland
97074 Würzburg
Tel.: +49 (0) 931 / 31 - 856 30
Fax: +49 (0) 931 / 31 - 846 16
www.sprawi.germanistik.uni-wuerzburg.de
Alle Rechte vorbehalten.
Würzburg 2021.

Universitätsbibliothek Würzburg
Am Hubland
97074 Würzburg
Tel.: +49 (0) 931 / 31 - 859 06
Fax: +49 (0) 931 / 31 - 859 70
opus@bibliothek.uni-wuerzburg.de
<https://opus.bibliothek.uni-wuerzburg.de/>
Deckblattgestaltung: Dagmar Rußner-Blank



Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei einigen Personen bedanken, die mich während des Recherche- und Schreibprozesses unterstützt haben. Zuerst gebührt mein Dank meinem Betreuer Professor Dr. Matthias Schulz, der dem Thema dieser Arbeit gegenüber sehr aufgeschlossen war und mir stets mit anregenden Ideen zur Seite stand. Es freut mich sehr, dass ich dieses für mich persönlich interessante Thema mit seiner Unterstützung linguistisch untersuchen durfte. Ich danke auch meinem Zweitgutachter Professor Dr. Wolf Peter Klein für seine Zeit und Mühe. Ebenso möchte ich mich bei Miriam Reischle bedanken, die mir methodisch und inhaltlich Hilfestellung gab und mich in Momenten der Verzweiflung in meinem Vorhaben bestärkte. Außerdem danke ich Luisa und Simon, die meine Arbeit Korrektur gelesen haben. Zudem möchte ich mich für den Vorschlag und die Aufnahme in die Reihe „Würzburger elektronische sprachwissenschaftliche Arbeiten“ (WespA) bei den Reihenherausgebern Professor Dr. Wolf Peter Klein, Professor Dr. Matthias Schulz und Professor Dr. Sven Staffeldt ganz herzlich bedanken. Ich bin wirklich geehrt, dass meine Masterarbeit im Kontext vieler hochklassiger Arbeiten erscheinen darf.

Selbstverständlich sei allen Einzelpersonen und Studios gedankt, die wichtige Hinweise gegeben haben oder ihre Texte freundlicherweise für dieses Forschungsvorhaben zur Verfügung gestellt haben und ohne die diese Arbeit nicht möglich gewesen wäre: *Chimera Entertainment/remote control productions, Daedalic, Games/Bavaria, languageatplay.de, Ludosity, Maschinen-Mensch/Saftladen, Osmotic Studios, Radical Fish Games, Rain Games, Rat King Entertainment, Silent Dreams* und *Tiger Team Productions*. Natürlich gilt der Dank auch allen, die Material geschickt haben, aber deren Texte letztlich leider keinen Platz in dieser Thesis gefunden haben, weil diese nicht den Kriterien (Deutsch, Offline-Modus, Einzelspieler-Modus) entsprochen haben.

Zuletzt gilt mein Dank meiner Familie und meinen Freunden: Danke für die Unterstützung, Motivation, Empathie und Ablenkung. Aufgrund der unzähligen gemeinsamen Tage in der Uni werde ich besonders positiv auf diese Zeit zurückblicken.

21. August 2021

Julia Prez

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	
1 Einleitung: Eintauchen in die Textwelt der Computerspiele	1
2 Bisheriger Forschungsstand	7
3 Immersion in Computerspielen	11
4 Computerspiele als Texte	19
5 Sprachliche Praktiken der Spielerlenkung im Computerspiel.....	25
5.1 Mündlichkeit und Schriftlichkeit	25
5.2 Sprache und Emotionen	28
5.3 Regeln.....	30
5.4 Herausforderungen	31
5.5 Interface.....	32
6 Datengrundlage	34
7 Methode.....	36
8 Analyse – Ergebnisse und Interpretation	45
8.1 Beispielanalyse des Spiels <i>Harry Potter und die Kammer des Schreckens</i>	45
8.1.1 Schritt 1: Beschreibung der Textfunktion in <i>HP2</i>	45
8.1.2 Schritt 2: Beschreibung von Kommunikationsform und Handlungsbereich in <i>HP2</i> ..	47
8.1.3 Schritt 3: Beschreibung von thematischen Restriktionen in <i>HP2</i>	48
8.1.4 Schritt 4: Beschreibung von thematischem Muster und Realisationsform in <i>HP2</i> ...	50
8.1.5 Schritt 5: Beschreibung textsortenspezifischer sprachlicher Mittel in <i>HP2</i>	52
8.1.5.1 Kohärenz und Kohäsion in <i>HP2</i>	52
8.1.5.2 Mündlichkeit und Schriftlichkeit in <i>HP2</i>	56
8.1.5.3 Sprache und Emotionen in <i>HP2</i>	57
8.1.5.4 Regeln in <i>HP2</i>	59
8.1.5.5 Herausforderungen in <i>HP2</i>	60
8.1.5.6 Interface in <i>HP2</i>	61
8.2 Spielkorpusanalyse.....	62
8.2.1 Schritt 1-4: Beschreibung der Textfunktion, der Kommunikationsform, des Handlungsbereichs, der thematischen Restriktionen, des thematischen Musters und der Realisationsform im Spielkorpus.....	63
8.2.2 Schritt 5: Beschreibung textsortenspezifischer sprachlicher Mittel im Spielkorpus .	63
8.2.2.1 Kohärenz und Kohäsion im Spielkorpus	63
8.2.2.2 Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spielkorpus.....	65
8.2.2.3 Sprache und Emotionen im Spielkorpus.....	67
8.2.2.4 Regeln im Spielkorpus.....	69
8.2.2.5 Herausforderungen im Spielkorpus	69
8.2.2.6 Interface im Spielkorpus	74
8.2.2.7 Generelle Aussagen und Musterhaftigkeit im Spielkorpus: n-Gramme.....	74
9 Zusammenfassung der Ergebnisse	79
10 Fazit und Ausblick	83
11 Spielverzeichnis	88
12 Quellen- und Literaturverzeichnis.....	89

Abkürzungsverzeichnis

(*)IMP ¹	Imperativ
ADJA ¹	Attributives Adjektiv
APPR ¹	Präposition, Zirkumposition links
APPRART ¹	Präposition mit Artikel
ART ¹	Bestimmter oder unbestimmter Artikel
CE	Curious Expedition
DA	Dead Age
Deponia2	Chaos on Deponia
Deponia3	Goodbye Deponia
Deponia4	Deponia Doomsday
E&H	Edna & Harvey: Edna bricht aus
E&H2	Edna & Harvey: Harveys neue Augen
Gwbw	Gods will be watching
HP2	Harry Potter und die Kammer des Schreckens
ID	Ittle Dew 1 + 2
ITJ ¹	Interjektion
KI	Künstliche Intelligenz
KOUS ¹	Unterordnende Konjunktion
KWIC	Key Word in Context
MMORPGs	Massively Multiplayer Online Role Playing Games
MoN	Mystery of Neuschwanstein
N* ¹	Nomen
NE ¹	Eigenname
NN ¹	Normales Nomen
NPCs	Non-Player Characters
Orwell	Orwell: Keeping an Eye On You
PC	Personal Computer
PIS ¹	Substituierendes Indefinitpronomen
POS ¹	Part Of Speech
PPER ¹	(nicht-reflexives) Personalpronomen
PPOSAT ¹	Attribuierendes Possessivpronomen
PRF ¹	Reflexivpronomen
PTKZU ¹	<i>zu</i> vor Infinitiv
PWS ¹	Substituierendes Interrogativpronomen
RPGs	Role Playing Games
ST	Shadow Tactics: Blades of the Shogun
S1	Spiel 1 (anonymisiert)
S2	Spiel 2 (anonymisiert)
TRI	TRI: Of Friendship and Madness
VA* ¹	Hilfs- oder Kopulaverb
VAFIN ¹	Finites Voll- oder Kopulaverb
VM* ¹	Modalverb
VMFIN ¹	Finites Modalverb
VVFIN ¹	Finites Vollverb
VVIMP ¹	Vollverb im Imperativ
VVIN ¹	Infinites Vollverb
WttW	World to the West

¹ STTS-Tags gemäß Tiger-Annotationsschema.

1 Einleitung: Eintauchen in die Textwelt der Computerspiele

Etwa 34,4 Millionen Menschen in Deutschland spielen laut dem game Jahresreport 2019 Computer- und Videospiele (vgl. 6). Das Durchschnittsalter beträgt 36,4 Jahre und steigt stetig an (vgl. ebd., 9). Folglich finden digitale Spiele bei etwa jedem zweiten Bundesbürger² aller Altersklassen und jeglichen Geschlechts Anklang. Im Jahr 2019 entwickelten und publizierten mehr als 600 Unternehmen in Deutschland Videospiele (vgl. ebd., 24). Diese Zahlen belegen, dass Videospiele eine bedeutende Rolle im Alltag der Deutschen spielen.

Dieses Phänomen ist bereits von vielen Disziplinen aus unterschiedlichen Blickwinkeln mit verschiedensten Zielsetzungen untersucht worden (s. Kapitel 2). Die ersten Diskrepanzen sind schon bei der Definition des Untersuchungsgegenstandes vorzufinden. Nicht einmal in den Game Studies, der Disziplin, die sich mit (digitalen) Spielen beschäftigt, liegt ein Konsens vor (vgl. Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca²2013: 4). Einige Autoren verwenden die Begriffe *Computerspiel*, *Videospiel* und *digitales Spiel* synonym (vgl. Wimmer 2013: 13f.), andere sehen darin unterschiedliche Konzepte. Diese Arbeit ist im Einklang mit Longerich (2008), der das *Computerspiel* als ein Spiel, welches auf dem Computer gespielt wird, definiert (vgl. Longerich 2008: 5). In Abgrenzung hierzu werden *digitales Spiel* bzw. *Videospiel* als Oberbegriffe aufgefasst, die alle Arten von elektronischen Spielen beschreiben, darunter etwa Computerspiele, Konsolenspiele und Handheldspiele (vgl. Consalvo/Ditton 2006).

Ungeachtet der Definition nehmen zahlreiche Forschungen Bezug auf den Begriff der *Immersion*. Hierfür ist Murrays *Hamlet on the Holodeck* (1997) wegweisend. Darin etabliert sie die Metapher, dass Immersion vergleichbar ist mit dem Eintauchen in Wasser, so dass eine Person komplett von der Flüssigkeit umgeben ist und dies mit allen Sinnen wahrnimmt; hier wird die volle Aufmerksamkeit diesem Erlebnis gewidmet. Diese Metapher wird auf Computerspiele übertragen: Der Spieler (im Folgenden auch Rezipient) begibt sich durch das Spielerlebnis in eine andere Realität und versinkt darin (vgl. Murray 1997: 98). Auch wenn es in der Literatur divergierende Meinungen dazu gibt, ob bzw. wie Immersion erreicht werden kann, besteht Einigkeit darüber, dass das Ansprechen möglichst vieler Sinne und ein hoher Grad an Involvierung (vgl. Lombard/Ditton 1997) sowie der „shift of attention“ von der realen zur künstlichen Welt dazu beitragen (Thon 2008: 30). In Bezug auf Computerspiele ist das Ziel der Spielentwickler und Autoren (im Folgenden auch Emittenten), diese Immersion des Spielers hervorzurufen: „Game writers simply want to help designers craft an immersive, interactive

² In dieser Arbeit wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

narrative experience.“ (McDevitt 2010). Für sie steht an oberster Stelle, den Spieler zum Spielen zu motivieren, ein immersives Erlebnis zu kreieren und ihn zufriedenzustellen (vgl. Bertolini 2018). In dieser Arbeit wird gezeigt, welche sprachliche Praktiken es gibt, um den Spieler durch Aufmerksamkeitssteuerung zu lenken und seine Handlungen zu beeinflussen. Anders als etwa bei einem Roman oder einem Film kann der Spieler in Computerspielen selbst Entscheidungen treffen, die sich auf den Handlungsverlauf auszuwirken scheinen. Im Gegenzug reagiert das Spiel und gibt Feedback, zum Beispiel in Form von Informationen zum Status oder zum Spielfortschritt. Dieser interaktive Charakter grenzt das Spiel von anderen Medien ab (vgl. Rehfeld 2014: 14, 73) und wirkt sich positiv auf Immersion aus (vgl. Ermi/Mäyrä 2005: 98). Deswegen bedarf es einer eigenständigen Methode, um Spiele vor diesem Hintergrund zu untersuchen.

Die Disziplin der Linguistik befasst sich auch mit Computerspielen und Immersion, jedoch gibt es keine umfassende Untersuchung, die alle drei Bereiche vereint (s. Kapitel 2). Aufgrund dieser Forschungslücke wird im Rahmen dieser Arbeit eine Kombination der genannten Aspekte vorgenommen. Es wird ein textlinguistischer Ansatz verfolgt, da einige Computerspiele, insbesondere Role Playing Games (im Folgenden RPGs) und (Action-)Adventures, die als Textsorten betrachtet werden können (mehr dazu in Kapitel 4), viel Text beinhalten, der eine zentrale Funktion für das immersive Spielerlebnis einnimmt. So wird in dieser Arbeit postuliert, dass Computerspiele auch als Texte betrachtet werden können. Als Text wird eine Folge von sprachlichen Zeichen, die zusammenhängen und eine kommunikative Funktion haben, verstanden (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert⁸2014: 17). In der Textlinguistik ist die Textfunktion ein elementarer Bestandteil der Analyse eines Textes, denn sie stellt die Intention des Emittenten dar (vgl. Brinker 1983: 131). Da Spielentwickler in diesem Fall die Emittenten sind, ist deren Intention die Immersion des Spielers in die von ihnen geschaffenen Computerspielwelten. Daraus ergibt sich, dass, wenn Computerspiele auf Basis ihrer schriftlich manifestierten Sprache untersucht werden, Immersion als Textfunktion betrachtet werden kann.

Die Hypothese, die hier vertreten wird, ist, dass es gewisse sprachliche Praktiken gibt, anhand derer der Rezipient beeinflusst und gelenkt wird, mit dem Ziel, vom Spiel absorbiert zu werden. Zu besagten Praktiken werden unterschiedlichste sprachliche Mittel gezählt, die intentional eingesetzt werden können, um auf die Spieler einzuwirken. Hierbei liegt der Fokus auf ausgewählten Stilmitteln, die zu Kohärenz und insbesondere zu Kohäsion beitragen, Elementen der Mündlichkeit und auf emotionaler Sprache. Des Weiteren wird erarbeitet, wie Regeln in Computerspielen versprachlicht werden. Dies ist relevant, da die Kenntnis von Regeln die Voraussetzung dafür ist, um in die Erzählung eintauchen zu können. Denn dadurch versteht der Spieler, wie die konstruierte Spielwelt funktioniert, somit sind sie „driving force behind the

story“ (Raynauld 2005: 92). Ähnliches gilt für Herausforderungen, denn „ohne eine Herausforderung funktioniert kein Spiel. Sie motivieren überhaupt zu spielen oder weiterzuspielen“ (Rehfeld 2014: 95). In diesem Kontext muss das Interface Beachtung finden, denn dies ist die „Schnittstelle, durch die der Spieler mit der Spielwelt in Berührung kommt“ (ebd., 81) und muss deshalb „so einfach und intuitiv wie möglich gestaltet“ sein (ebd., 82), so dass davon alsbald keine Notiz genommen wird und somit der Spielfluss nicht unterbrochen wird. Je schneller sich also die Automatisierung der Bedienung der Steuerungselemente einstellt, umso wahrscheinlicher und früher ist das „Eintauchen in die Spielwelt“ möglich (ebd., 83). Deswegen werden auch sprachliche Äußerungen in den Spielen betrachtet, die sich auf das Interface, also die Steuerungselemente, beziehen.

Es soll hier kurz darauf eingegangen werden, welche Aspekte nicht in diese Arbeit einfließen. Es wird davon abgesehen, Ton und Bild der Spiele sowie deren Zusammenwirken mit der schriftlichen Ebene zu analysieren. Es werden lediglich die schriftlich fixierten Äußerungen betrachtet, die der Spieler selbst beim Spielen lesen kann, auch wenn eine große Anzahl von Computerspielen zusätzlich über eine Tonspur verfügt, die in der Regel das wiedergibt, was auch geschrieben steht. Der umgekehrte Fall, also Spiele, deren Text auditiv, aber nicht schriftlich vermittelt wird, ist nicht bekannt. So besteht weiterhin die Option für spätere Forschungsarbeiten, das Zusammenwirken von Text, Bild und Ton unter dem Stichwort *Multimodalität* in Computerspielen zu untersuchen. Die Perspektive des Rezipienten wird ausgeblendet. Das heißt, hier wird nicht nach der Sichtweise oder Bewertung der Spiele durch den Spieler gefragt. Das Unterfangen, die Reaktionen des Konsumenten und die wahrhafte Wirkung von sprachlichen Praktiken auf diesen ist noch zu evaluieren, dies ist jedoch zukünftigen Studien vorbehalten, denn das Verhalten des Rezipienten in interaktiven Umgebungen ist nicht vorhersehbar (vgl. ebd., 222), weil die Wirkung individuell variiert. Auch wenn der Textproduzent eine Intention hat, so wird der Rezipient den Text basierend auf seinen Erfahrungen und seinem Wissen auffassen, so dass die Spielerlebnisse unterschiedlich immersiv bewertet werden können, demnach enthalten Texte lediglich Bedeutungsangebote, aber keine gefestigte Bedeutung, denn diese entsteht erst während der Rezeption (vgl. Spieß 2016: 446). Der Rezipient wird insofern in dieser Untersuchung berücksichtigt, als dass Immersion ein Effekt ist, der durch die Interaktion des Spielers mit dem Spiel entsteht. Deswegen ist es auch nicht möglich, Spiele in Bezug auf ihre universelle Immersivität auf einer Skala zu bewerten, da jeder Mensch zu anderen Ergebnissen kommen würde (vgl. Ermi/Mäyrä 2005: 92f.).

Im Rahmen dieser Thesis soll weder ein Qualitätsurteil von scheinbar besonders immersiven Spielen vorgenommen werden, noch eine Beurteilung darüber erstellt werden, welche von den

untersuchten Spielen besonders immersiv sind. Die Thesis ist als Versuch zu betrachten, durch eine deskriptive Bestandsaufnahme gewisser Computerspiele darin vorkommende Muster sprachlicher Mittel mit potenziell immersiver Wirkung zu belegen. Es wurde in Erwägung gezogen, die niedergeschriebene Sprache in Computerspielen aufzuteilen, beispielsweise in Objektsprache, Handlungsanweisungen, direkte Rede und erzählte Rede. Davon wurde aus diversen Gründen jedoch abgesehen. Die Computerspielskripte, also die Texte, die hier untersucht werden, liegen nicht in einem einheitlichen Format vor, sondern folgen jeweils internen Regularien der betreffenden Spielentwickler. Deshalb ist in vielen Fällen uneindeutig, welche Äußerung zu welchem Charakter gehört, zu welchem Zeitpunkt sie geäußert wurde oder gar welcher Art von Modus sie zuzuordnen ist. Zuletzt ist es als nicht notwendig erachtet worden, diese Unterteilung vorzunehmen, weil generell nach sprachlichen Praktiken in Computerspielen gesucht wird, nicht spezifisch nach Praktiken im Dialog in den Spielen. So ist auch deswegen keine Gesprächsanalyse durchgeführt worden, weil darunter auch die Analyse von Mimik, Gestik und Prosodie fallen würde (vgl. Bendel Larcher 2015: 103-108), was in dieser Arbeit völlig ausgeschlossen wird, – abgesehen von prosodischen Merkmalen, die sich auf typographischer Ebene äußern können – weil lediglich die schriftlich fixierte Sprache betrachtet wird. Außerdem sind Sprecherwechsel nicht immer eindeutig markiert. Eine Untersuchung, in der die Trennung von Dialog und Narration so erfolgt ist, wie zu Beginn überlegt wurde, kann in Montoro 2020 nachgelesen werden, worin je ein Werk in Subkorpora unterteilt wird, um den Stil eines Autors zu beschreiben. Hier wird schriftlich fixierte Sprache untersucht, die unter Bareithers Definition von *Narrativ* fällt. Das ist ein „analytischer Sammelbegriff für alle mit Computerspielen zusammenhängenden erzählerischen Elemente, beispielsweise Zwischensequenzen, Dialoge zwischen Avatar und computergesteuerten Menschen“ (2016: 247) etc., inklusive Objektbezeichnungen und -beschreibungen. In dieser Thesis findet in Einklang mit Ensslin folglich speziell „language used within games as part of their user interfaces, scripted dialogues, instructions and backstories“ Beachtung (2010: 6).

Es wurden bewusst nur Spiele ausgewählt, in denen keine Kommunikation zwischen Spielern stattfinden kann, folglich sind nur Einzelspielerspiele und Games im Offline-Modus Teil der Untersuchung. Es ist nämlich bewiesen, dass Kommunikation zwischen Spielern sich als soziale Komponente auf Motivation und Immersion auswirkt (vgl. McMahan 2003: 73-79; Bundeszentrale ³2018: 9; Wimmer 2013: 49). Die genauen Abläufe und Auswirkungen des sprachlichen Austauschs – etwa schriftlich über eine Chatfunktion oder mündlich – sind in der Forschung bereits vereinzelt auf Interesse gestoßen (vgl. Torst 2014; Ackermann 2011; Stertkamp 2017). Hier ist lediglich die Kommunikationssituation zwischen dem Produzenten, dem Text und dem Rezipienten von Belang.

Anschließend an die Darlegung der Limitationen dieser Arbeit, wird nun der eigentliche Untersuchungsgegenstand in der folgenden Beschreibung der Struktur erläutert. Diese Thesis greift die zuvor definierten Konzepte auf und verbindet diese mit textlinguistischen Methoden, um zu evaluieren, ob Immersion auf Basis der hier vorliegenden Computerspielskripte als eine mögliche Textfunktion von Computerspielen, die hier als Texte aufgefasst werden, betrachtet werden kann. So wird nach dieser kurzen Einführung in das Forschungsvorhaben auf bereits existente Literatur und Forschung verwiesen. Dabei handelt es sich nicht ausschließlich um linguistische Arbeiten, es fließen auch Theorien aus anderen Disziplinen wie der Psychologie, den Game Studies und den Medienwissenschaften ein. Anschließend wird in Kapitel 3 eruiert, dass *Immersion* ein umstrittenes Konzept ist, und dass es viele Versuche gibt, einen anderen, vermeintlich adäquateren, Begriff für den Prozess zu finden. Es werden zudem einige Aspekte beleuchtet, die Immersion begünstigen sollen, etwa die Existenz eines Avatars und die einhergehende Identifikation mit der Figur oder die Interaktivität mit dem Medium *Computerspiel*. In Kapitel 4 wird die Thesis in der Textlinguistik und Stilistik verortet, weshalb auf Textsorten, Textfunktionen, Textualitätsmerkmale, insbesondere Musterhaftigkeit, und Kohäsion eingegangen wird. Anschließend wird in Kapitel 5 der theoretische Hintergrund zu sprachlichen Praktiken vorgestellt und deren Relevanz für Computerspiele aufgezeigt. Die hier präsentierten Praktiken beziehen sich auf Mündlichkeit und Schriftlichkeit sowie auf Sprache und Emotionen. Unter diesen Stichworten verbirgt sich die genaue Beschreibung der einzelnen sprachlichen Mittel, die einen Text nah- oder distanzsprachlich machen, wobei ersteres Immersion unterstützt. Es wird zudem erläutert, weshalb Muster in Bezug auf Regeln und Herausforderungen sowie sprachliche Bezüge auf das Interface für die Untersuchung von sprachlicher Immersion in Computerspielen von Bedeutung sind, denn es sind diese drei Eigenschaften, die Computerspiele von anderen Medien unterscheiden. Diese empirische Untersuchung basiert auf der Datengrundlage von 23 Computerspielen, die transparent gemacht wird, indem unter anderem auf die Quellen der Spielskripte aufmerksam gemacht wird, die Datenakquise beschrieben wird und Metadaten zu den einzelnen Spielen präsentiert werden. Methodisch wird auf textlinguistische und stilistische Begriffe und Verfahren zurückgegriffen, insbesondere auf Brinker 1983 und Brinker/Cölfen/Pappert⁸2014, die das Vorgehen bei einer Textanalyse vorstellen, inklusive der Definitionen der dafür zentralen Konzepte *Textfunktion*, *Vertextungsmuster* und *Textsorte*. Dies stellt die theoretische Grundlage für die Analyse in Kapitel 8 dar, die mithilfe der beiden Korpusanalyseprogramme *AntConc* und *LanCSBox* durchgeführt wird. Hierbei wird zunächst mit der qualitativen Auswertung des Spiels *Harry Potter und die Kammer des Schreckens (HP2)* begonnen. Daran wird in Kapitel 8.1 beispielhaft die Textanalyse nach dem von Brinker

etablierten Schema durchgeführt. Das Hauptaugenmerk dieser Masterarbeit liegt auf dem letzten Schritt des Textanalyseschemas, der Beschreibung textsortenspezifischer sprachlicher Mittel und Praktiken in Computerspielen. Die markanten und musterhaften Strategien und sprachlichen Merkmale werden zunächst für *HP2* beschrieben, danach in Kapitel 8.2 in allen anderen Computerspielen untersucht. Folglich wird hier sowohl induktiv (corpus-driven) als auch deduktiv (corpus-based) gearbeitet. Zwar liegen der Autorin dieser Arbeit alle Computerspiel-Texte vor, ebenso wie die Erlaubnis, Zitate daraus in dieser Thesis abzubilden, jedoch ist die Veröffentlichung der gesamten Texte aus urheberrechtlichen Gründen nicht möglich. Anschließend werden die Ergebnisse zusammengefasst, interpretiert, in den Kontext früherer Forschung gestellt und etwaige Defizite der Untersuchung evaluiert. Die Arbeit wird im Fazit abgerundet, inklusive eines Ausblicks auf weitere potenzielle Untersuchungsmöglichkeiten in Hinblick auf Linguistik und Computerspiele. Im Literaturverzeichnis können die Quellen dieser Arbeit nachgeschlagen werden.

2 Bisheriger Forschungsstand

Die nachfolgende Übersicht zu den einzelnen Untersuchungsgebieten dieser Arbeit ist notwendig, um aufzuzeigen, dass es bisher keine einheitliche, kohärente und allumfassende Theorie und Methode zu Computerspielen gibt, die deren immersiven Charakter auf sprachlich-textueller Ebene beschreibt. Hingegen haben diverse Wissenschaften ihren Anteil zum heutigen Stand der Forschung beigetragen, weswegen auf unterschiedliche Disziplinen eingegangen wird, weil daraus linguistisch relevante Anregungen hervorgehen.

Im deutschsprachigen Raum befassen sich unter anderem die Pädagogik, die Soziologie, die Psychologie sowie die Medienforschung mit Computerspielen. Außerdem leisten englische und skandinavische Wissenschaftler einen großen Beitrag zur Computerspielforschung, wobei sie generell erst seit den 90er Jahren betrieben wird (vgl. Hanke 2008: 7). Das Thema wird kontrovers diskutiert in Bezug auf Gewaltdarstellung und -evozierung, insbesondere im Kontext von Ego-Shootern, beispielsweise in der Europäischen Ethnologie (vgl. Bareither 2016) oder in Schirra/Carl-McGrath (2002). Bevc/Zapf vereinen in ihrem Sammelband *Sichtweisen der sozial-, literatur- und kulturwissenschaftlichen Computerspielforschung*, indem sie unter anderem auch auf die Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele eingehen (vgl. 2009). Digitale Spiele werden auch im Rahmen der Didaktik aufgegriffen, so zum Beispiel in Giere (2019) oder Engels/Voßkamp (2020). Viel Forschung baut auf Methoden der Film- und Literaturwissenschaften auf und bezieht in den letzten Jahren auch kognitionstheoretische Ansätze mit ein (vgl. Wolf 2001: 2f.; Beil 2013: 3, 34; Fahlenbrach/Schröter 2015: 170). So sind Ideen aus der Film- und Fernsehanalyse, insbesondere bezüglich der Identifikation und Immersion, in diese Arbeit eingeflossen (z. B. Mikos ³2015). Die Sammelbände Wardrip-Fruin/Harrigan (2004) und Distelmeyer/Hanke/Mersch (2008) vereinen viele Beiträge zu dem Thema. Ermi und Mäyrä, die digitale Spiele aus medienpsychologischer Perspektive analysieren, etablieren das *SCI-Modell*. Sie kollaborierten mit Spielern, mit deren Hilfe der Grad an Involvierung in gewissen Spielen bestimmt werden konnte. Dabei unterscheiden sie zwischen *sensory, challenge-based* und *imaginative immersion* (kurz *SCI*) (vgl. 2005: 103). Sie fanden heraus, dass in RPGs und Adventures die dritte Art der Immersion am höchsten ist, da sich die Spieler bei diesen Genres besonders gut in die Charaktere und in die Geschichte hineinversetzen können (vgl. ebd., 106). Ryan, die an der Schnittstelle von Literatur- und Medienwissenschaften ansetzt, untersucht Immersion in Bezug auf unterschiedliche Medien. Sie etabliert die *Possible World Theory* in der Narratologie, welche besagt, dass es unterschiedliche Welten gibt, die die Realität konstituieren, so dass Texte eigene Welten beinhalten können (vgl. 1991, 2015). Außerdem unterscheidet sie zwischen räumlicher, zeitlicher und emotionaler Immersion (vgl. 2015: 86).

Thon, der Computerspiele ebenfalls vor diesem Hintergrund untersucht, interessiert sich für Immersion und Computerspiele. Er fasst zusammen:

there is also much left to do both with regard to the relationship between computer game structure and the experience of different kinds of immersion as well as with regard to the various interrelations between the latter (2008: 40).

Dies bewahrheitet sich ebenso vor dem Hintergrund linguistischer Forschungsvorhaben.

Im Bereich der Game Studies werden digitale Spiele neuerdings im Rahmen der Gamification, Serious Games oder Pervasive Games untersucht. *Gamification* beschreibt die Verwendung von spieltypischen Elementen wie etwa von Bewertungssystemen, Missionen und Ranglisten außerhalb des Spiele-Kontexts, um die jeweiligen Nutzergruppen zu gewissen Handlungen zu motivieren (vgl. Wimmer 2013: 23). *Serious Games* legen Wert auf die Informationsübertragung mit Unterhaltungsaspekt im Rahmen eines digitalen Spiels (vgl. Kap. 8 in Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca ²2013). Bei *Pervasive Games* handelt es sich um Spiele, bei denen die Spielwelt physisch erfahrbar mit der realen Welt verschmilzt. Hierzu gibt Montola/Stenros/Waern (2009) einen guten Einblick.

Die Begriffe *ergodic literature* und *cybertext* gehen auf Aarseth zurück, der Videospiele, Informatik und Literatur kombiniert. Im Wesentlichen sind damit Texte gemeint, die nicht-triviale Anstrengung erfordern, um sie zu durchqueren (vgl. Aarseth 1997: 1f.), wobei das zweite Konzept explizit technische Hilfsmittel wie den Computer für diesen Vorgang benötigt (vgl. Murray 2004: 4). Aarseth legt damit den Grundstein für die Betrachtung des Rezipienten als aktiven Agenten. Brown/Cairns (2004) befragten Spieler zu Computerspielen, woraufhin sie Immersion in die drei Stufen *Engagement*, *Engrossment* und *Total Immersion* einteilten, wobei eine Stufe auf der anderen aufbaut, wovon die dritte das vollständige Eintauchen in die Spielwelt beschreibt (vgl. 1297-1300). Gadila Swarajya betont, dass Spielhersteller erreichen möchten, dass Spieler fortwährend spielen (vgl. 2016: 8). *Rules of Play* wird als das erste fundamentale Werk zu Game Design gehandelt. Es ist sowohl als Anleitung als auch als theoretisches Skelett zu verstehen (vgl. Salen/Zimmermann 2003). Darin bestätigen die Autoren, dass die Immersion in der Spieleindustrie das zentrale Ziel der Hersteller ist (vgl. ebd., Kap. 27, S. 32). Des Weiteren werden Hinweise von Spieleautoren berücksichtigt (z. B. Müller-Michaelis 2006, McDevitt 2010, Rehfeld 2014, Bertolini 2018).

Ein ehemals großer Disput bestand zwischen den Ludologen und Narratologen. Vertreter der ersten Lehre betonen, dass (digitale) Spiele primär regelbasiert sind, wohingegen die der zweiten postulieren, dass Erzählstrukturen darin am wichtigsten sind (vgl. Pietschmann ²2017: 35). Der Ursprung der Ludologie liegt in *Homo Ludens*, welches erstmals 1938 erschienen ist. Darin beschreibt Huizinga die Merkmale analoger Spiele und etabliert darin die herausstechende

Relevanz der Regeln (vgl. Huizinga ²⁴2015). Dem gegenüber steht Murray (1994), die den Computer als Medium für narrative Strukturen betrachtet. Heute ist der Diskurs abgeflacht, es wird eher nach einer integrativen Lösung beider Ansätze gefragt (vgl. Beil 2013: 31f.), wie es etwa ein Versuch aus den Game Studies vorschlägt, der drei Rezeptionsebenen von Computerspielen vereint, nämlich die ludische, die narrative und die soziale Ebene (vgl. Fahlenbrach/Schröter 2015: 176-186). Ein ähnlicher kombinierter Ansatz wird von Thon verfolgt, der den drei bereits genannten Ebenen noch die räumliche hinzufügt (vgl. 2008: 34-38, 2006: 127ff.). *Erzählen* wird überwiegend in der Literaturwissenschaft behandelt, beispielsweise im *Handbuch Erzählliteratur* (vgl. Martínez 2011), aber es stellt auch innerhalb der Linguistik ein Untersuchungsfeld dar (vgl. Spieß/Tophinke 2018: 195). Im Rahmen der Debatte beschreibt die erzählerische Immersion die Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf die Erzählung, die sich entfaltet, das heißt, der Fokus liegt auf den Charakteren und Ereignissen sowie der Spielwelt als Ganzes (vgl. Thon 2006: 37f.) Callejas *Digital Game Involvement Model* umfasst sechs unterschiedliche Arten von *involvement*, nämlich Entscheidungen, Handlungsfreiheit, Emotionen, Kooperation und Kommunikation, Story und die Gestaltung der virtuellen Welt und die Steuerung der Prozesse und Figuren, die alle zur Immersion beitragen (vgl. 2007: 84-88). Ausgehend von dieser Kontroverse können essenzielle Strukturen von Computerspielen bestimmt werden, die sogar bereits mit Immersion in Verbindung gebracht wurden. Nun ist es Aufgabe der Linguistik, diese Merkmale auch in der Sprache ausfindig zu machen, denn hier liegt eine Forschungslücke vor.

Im Bereich der germanistischen Linguistik sind Untersuchungen vor allem im Bereich der Soziolinguistik und Pragmatik anzusiedeln (vgl. Stertkamp 2017: 7). In den letzten zehn Jahren sind Fortschritte in der linguistischen Computerspielforschung zu verzeichnen. Stertkamp (2017) etwa beleuchtet die Kommunikation zwischen Spielern in Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs). Ensslin weist jedoch darauf hin, dass Computerspiele vereinzelt auch individuell untersucht wurden (vgl. Ensslin 2010: 5, 160), so wie beispielsweise *Metal Gear Solid* aus diskursanalytischer Perspektive (vgl. Stamenković/Jačević/Wildfeuer 2017). Longerich (2008) untersucht Computerspiele als Texte und bezieht ludische sowie narrative Überlegungen mit ein. Er spezialisiert sich auf eine Textsortenuntersuchung, indem er die Merkmale von Taktikspielen beschreibt. Ziem/Lasch stellen in Bezug auf Narration in der deutschen Sprachwissenschaft ein Forschungsdefizit fest, insbesondere was die textsortenspezifischen Muster wie etwa Merkmale der konzeptionellen Mündlichkeit betrifft (vgl. 2018: 394). Da Computerspiele hier als eine Textsortenklasse aufgefasst werden, kann dem nur zugestimmt werden. Spieß (2016) plädiert auch für einen textlinguistischen Umgang mit

literarischen Texten, Hoffmann (2018) betrachtet Erzählen aus einer funktional-pragmatischen Perspektive. Gee (2015) führt eine Diskursanalyse an Videospielen durch. Gledhill (2019) untersucht mit *AntConc* Walkthroughs und Tutorials von Spielen in Bezug auf Phraseologie, Lexik und Grammatik und stellt dabei einige Charakteristika fest, die auch für diese Analyse relevant sind und als Anhaltspunkte verwendet werden können, etwa Wortfelder, Klitisierungen, Imperativ, Modalverben, Adverbien, Partikel, Pronomen, Deixis, Präpositionen etc., wobei er diese Merkmale aus dessen Korpus mit einem Referenzkorpus vergleicht (vgl. 67, 79). Außerdem tangiert der Gegenstand den Aufgabenbereich der Medienlinguistik. „Medienlinguistik untersucht, wie Sprache in Medien verwendet wird.“ (Schmitz 2015: 7), sie ist also die „Wissenschaft, die Sprachgebrauch in Medien untersucht.“, wobei Medien als „technische Hilfsmittel der Kommunikation“ verstanden werden (ebd., 8). Schmitz weist auch auf eine wichtige Tatsache hin, nämlich dass Computer medial mündliche Merkmale technisch realisieren können (vgl. ebd., 31).

Sprache und Emotionen gemeinsam zu untersuchen ist ein junges Unterfangen innerhalb der Linguistik (vgl. Ortner 2014: 48f.). Dies geschieht vorwiegend aus kognitionslinguistischer Sicht seit etwa 2000, ansonsten finden sich pragmatisch-kommunikative oder semantisch-lexikalische Ansätze (vgl. Schwarz-Friesel ²2013: 2, 12ff.). Linguisten unterscheiden in der Regel nicht zwischen *Gefühl* und *Emotion* (vgl. ebd., 139), ebenso wie in dieser Thesis. Die Kombination der Untersuchung von Emotionen und Computerspielen kann Aufschluss über das Hervorrufen und die Lenkung von Emotionen des Spielers sowie über die Wirkung von Computerspielen auf den Spieler geben (vgl. Ortner 2014: 11). Bevor darauf in Kapitel 5 Bezug genommen wird, legt das folgende Kapitel das nötige Fundament für die Analyse, denn darin wird gezeigt, wie Computerspiele und Immersion in Verbindung stehen.

3 Immersion in Computerspielen

Eine Definition, die sehr häufig zitiert wird, ist in der Einleitung bereits erwähnt worden. Sie stammt von Murray, die Immersion mit dem Eintauchen in Wasser vergleicht, was metaphorisch für das Abtauchen in eine andere Realität steht (vgl. 1997: 98). Abgesehen von dieser Lesart konstatieren andere Autoren davon divergierende Definitionen, einige davon verwenden unterschiedliche Termini für ein vergleichbares Konzept. Calleja beschreibt Immersion, ähnlich wie Atkins (vgl. 2003: 66), als „sense of being in the environment“ (2007: 88), Schirra/Carl-McGrath als das „sensorische Eintauchen in die Phantasiewelt“ (2002: 148). Neitzel sieht es als Form des „Hineingezogen-Werdens in einen Text, ein Bild oder ein anderes Medium“ (2008: 100). Mandelc/Kohlmaier beschreiben Immersion als das „tiefe mentale Eintauchen in eine andere Welt durch Auflösung der räumlichen Grenzen“ (2017: 49). Die Reihe könnte scheinbar endlos fortgesetzt werden. All diesen Aussagen ist gemein, dass das Konzept *Immersion* einen sinnlichen Prozess beschreibt, bei welchem eine Person von einer Umgebung in eine andere überführt wird. Es findet also eine psychische – und im Fall von Virtual Reality auch eine physische – Verlagerung von der realen Umgebung in eine andere statt (vgl. Pietschmann ²2017: 40-44). In mancher Forschung in diesem Bereich wird angenommen, dass die virtuelle Welt der realen Welt besonders ähnlich sein müsse, damit diese als realistisch empfunden werde, denn nur so könne Immersion stattfinden (vgl. Scherr 2013: 191f.). Entgegen dieser Sichtweise überwiegt jedoch die Überzeugung, dass eine Welt nicht automatisch immersiv ist, wenn sie der Realität besonders ähnlich ist. Eine Spielwelt kann noch so realitätsnah gestaltet sein, sie muss deswegen trotzdem nicht immersiv sein (vgl. Clark 2020: 131). Doch wie auch während des Lesens eines Romans muss der Spieler beim Spielen eines Computerspiels gewillt sein, seine Ungläubigkeit bezüglich des Realitätsanspruchs der virtuellen Welt für die Dauer des Spielens auszusetzen. Stattdessen muss er die Spielwelt als die aktuelle Realität wahrnehmen (vgl. Ryan 2015: 61), erst dann ist Immersion möglich (vgl. Wimmer 2013: 57f.). Rehfeld konkretisiert dies: „Man kann sich in Erzählungen alles erlauben, auch wenn es in der Realität ganz anders ist, solange es in der Spielwelt konsistent behandelt wird.“ (2014: 176). Entscheidend ist, dass die virtuelle Welt plausibel (vgl. Pietschmann ²2017: 77f.) und glaubhaft gestaltet ist (vgl. Mikos ³2015: 176). Dazu gehört ein stimmiger, kohärenter Gesamteindruck von der Spielwelt, der durch eine Hintergrundgeschichte, graphische Darstellung, Animation, Musik und Geräusche entsteht (vgl. Rehfeld 2014: 65). Der Linguist Gee betont, dass Computerspiele verständlich sein müssen, denn sonst kann der Spieler das Spiel nicht gewinnen (vgl. 2015: 61). Immersion ist jedoch keine Spieleigenschaft, die ein Spiel von vornherein besitzt, sondern sie ist ein Effekt, den ein Spiel produziert (vgl. Salen/Zimmermann 2003: Kapitel 27, S. 32; Thon

2008: 33). Der Effekt unterscheidet sich von Rezipient zu Rezipient, das heißt Immersion ist das Produkt der Symbiose von Spiel und Spieler. Folglich bedarf es der Bereitschaft des Spielers, sich auf das Spiel einzulassen, was durch gewisse strukturelle Merkmale des Computerspiels begünstigt bzw. überhaupt erst ermöglicht wird (vgl. Thon 2006: 126f.). Diese innere Bereitschaft zu spielen bzw. weiterzuspielen kann als *Motivation* betrachtet werden. Eine der wichtigsten ist, das Spielziel erreichen zu wollen, davon abgesehen gibt es aber kurz-, mittel- und langfristige Ziele, die den Spieler zwischenzeitlich beschäftigen, bis dieses erreicht ist (vgl. Rehfeld 2014: 62f.). Gleichzeitig kann Immersion als prädestiniertes Ziel des Spielers betrachtet werden, so dass das Eintauchen in eine virtuelle Welt die Motivation darstellt, Computerspiele zu spielen (vgl. Wimmer 2013: 49).

Ein Begriff, der häufig neben *Immersion* verwendet wird, ist *Flow*. Er geht auf Csikszentmihalyi zurück und beschreibt einen Zustand, in den eine Person übergeht, wenn sie sehr stark mit einer Aktivität beschäftigt ist, welche ihr Freude bereitet (vgl. Gadila Swarajya 2016: 7). Es ist jedoch nicht möglich, sich dauerhaft in einem Flow zu befinden. „Die Tätigkeit des Computerspielens kann allgemein wohl am ehesten als eine Aneinanderreihung einzelner Flow-Zustände aufgefasst werden.“ (Pietschmann ²2017: 59). Letzten Endes sind es Nuancen, in denen sich die jeweiligen Begriffsdefinitionen unterscheiden. Da diverse Forschungsbereiche das Phänomen *Immersion* mit unterschiedlichen Mitteln untersuchen, aber zu ähnlichen Ergebnissen gelangen, legitimiert dies die Zuhilfenahme von Theorien verschiedenster Disziplinen, um eine Basis für die linguistische Untersuchung in dieser Arbeit zu legen.

Ein supponierender Faktor ist die Interaktion mit dem Medium, welche durch das Interface ermöglicht wird. Einerseits handelt es sich dabei um Gegenstände wie „Tastatur, Nunchuck, Touch-Screens, Maus, Gamepad, Plastikgitarren, Joysticks, Bewegungssensoren“ und andererseits um Monitor und Lautsprecher (Rehfeld 2014: 159). Diese Input- und Output-Medien zusammen bilden das Interface. Die Bewegungen, die der Spieler mit den Eingabegeräten durchführt, werden im Spiel ausgeführt und werden durch die Ausgabegeräte für den Spieler sichtbar gemacht. So entsteht für ihn der Eindruck, die Kontrolle über das Spielgeschehen zu haben (vgl. ebd., 161). Das Interface an sich stellt jedoch eine Hürde auf dem Weg zum immersiven Zustand dar, denn es lenkt vom Spielgeschehen ab (vgl. ebd., 186). Durch Hinweise zur Funktionsweise oder der Spielsteuerung wird dem Spieler wieder ins Gedächtnis gerufen, dass er sich physisch in der realen, nicht der virtuellen Welt befindet (vgl. Salen/Zimmermann 2003: Kap. 27, S. 32f.). So besteht Einigkeit über die Notwendigkeit der Unsichtbarkeit des Mediums und damit des Interface für eine anhaltende Immersion in einer mediatisierten Welt (vgl. Ryan 2015: 61). Dies ist aktuell eine Utopie, denn der Spieler benötigt das Interface, welches nicht vollständig ausgeblendet werden kann, weil es dauerhaft in Benutzung ist. Die Handgriffe werden

im Laufe des Spiels in Korrelation mit der investierten Zeit zwar automatisierter, aber werden immer noch mithilfe des vorhandenen Interface ausgeführt (vgl. Rehfeld 2014: 83; Calleja 2007: 88). So kann das Interface als die Verbindung zur realen Welt betrachtet werden.

Ein Aspekt, der den besonderen Status von Computerspielen unterstreicht, ist die „interaktive Manipulierbarkeit der Zeit“, womit etwa das Speichern und Laden von Spielständen oder der Neustart des Spiels gemeint ist (Pietschmann ²2017: 104). Da der Spieler die Freiheit besitzt, Entscheidungen treffen zu können, soll er die Option haben, ein Szenario zu wiederholen, beispielsweise im Fall eines falschen Entschlusses (vgl. Rehfeld 2014: 96) oder aufgrund von unterschiedlichen Wegen, eine Gewinnkondition zu erfüllen (vgl. ebd., 61). Das Videospiel ist das einzige Medium, welches wahrliche Interaktion verspricht und ermöglicht (Mandelc/Kohlmaier 2017: 48; Ray 2019: 109), auch wenn es einige Versuche gegeben hat, das Lesen eines Buches oder das Ansehen eines Films als aktive Vorgänge darzulegen (vgl. Aarseth 1997; Wolf 2001: 3; Mikos ³2015: 176), obschon Lesen eine anhaltende Bindung an das Spiel gewährleistet und somit zur Immersion beiträgt (vgl. Atkins 2003: 71). Darauf spielt Aarseth in seiner Definition von *Cybertext* an. Die Entscheidungsmöglichkeiten müssen jedoch klar formuliert sein, sonst wird die Immersion unterbrochen (vgl. Rehfeld 2014: 94). Die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen, „can help make a world seem more real, through one’s ability to act within it rather than just observe it; and a video game player, who expects interactivity but finds none or very little of it [...] may be frustrated and less likely to become immersed in a game.“ (Wolf 2012: 221).

„Interactive games promise an immersive experience, but first and foremost they promise a story“ (Raynauld 2005: 85). Diese Aussage trifft nicht auf alle Spiele zu, zumindest jedoch auf die Spiele, die hier untersucht werden. Denn wie in Kapitel 4 aufgezeigt wird, sind die hier untersuchten Spiele (Action-)Adventures und RPGs, und insbesondere diese Genres sind auf eine Story angewiesen. In einigen Spielen kommen Erzähler vor, welche die Ereignisse nicht nur sprachlich darstellen, sondern auch strukturieren (vgl. Thon 2015: 139). Des Weiteren können sie Informationen über Spielziele und die Spielmechanik an den Spieler vermitteln (vgl. ebd., 143). Meistens wird sich dieses Mittels bedient, wenn keine Interaktion möglich ist (vgl. ebd., 145). In Computerspielen wird die Story nicht nur beschrieben, denn der Spieler vollführt Handlungen darin, konstituiert diese gewissermaßen mit (vgl. Mateas 2004: 20; Backe 2011: 51). Es ist möglich, aktive Teilnahme mit einer spannenden Erzählung zu kombinieren, indem der Spieler eine Vielzahl von Rätseln löst und sich nach und nach durch das Spieluniversum bewegt, dort Orte entdeckt, mit Charakteren spricht, Objekte sammelt usw., bis dadurch die Voraussetzungen erfüllt sind, um den nächsten Abschnitt der Geschichte hervorzurufen (vgl.

Friedman 1995: 76). Folglich entsteht Interaktivität durch die Abwechslung zwischen Selbstbestimmung und Beschränkung in Bezug auf die Handlungsfreiheit des Spielers (vgl. Mandelc/Kohlmaier 2017: 50). Die Freiheit, die der Spieler zu besitzen scheint, ist jedoch vorherbestimmt. Er kann nur so frei agieren, wie es die Spielentwickler zuvor festgelegt haben, denn Videospiele sind, ebenso wie Filme, geskriptet (vgl. Raynald 2005: 92; Ken 2006: 34). Das heißt: auch wenn der Spieler sich zwischen Optionen entscheiden kann, was in Filmen (noch) eine Rarität ist³, ist der Fortgang der Geschichte festgelegt (vgl. Friedmann 1995: 77). Backe spricht dabei von dem „Abwechseln regelbasiert-freien Handelns und auktorial vorgegebener Skriptelemente“ (2011: 50). So ist die Inklusion narrativer Elemente und die Interaktivität in Computerspielen durchaus vereinbar, wenn sich Teile beider Kategorien abwechseln und in einem ausgeglichenen Verhältnis stehen (vgl. Scherr 2013: 197). Durch die Unmittelbarkeit und die Authentizität der vermittelten Inhalte resultiert daraus Immersion (vgl. Backe 2011: 50).

Neben den genannten Elementen können etliche weitere Möglichkeiten ausgeschöpft werden, Computerspiele interaktiv zu gestalten, beispielsweise durch Puzzles, Minispiele, Beantworten von Fragen, Steuerung eines Charakters etc. (vgl. Handler Miller 2004). Der *Avatar* oder auch der *Player Character* ist die Figur, deren Rolle der Spieler im Computerspiel einnimmt (vgl. Bundeszentrale ³2018: 21). Der Avatar begünstigt die Immersion, weil er vom Spieler gesteuert wird. Diese Freiheit verstärkt das Gefühl, in eine andere Realität abzutauchen (vgl. Mateas 2004: 26). Gleichzeitig agiert der Spieler durch den Avatar, das heißt er identifiziert sich mit ihm, nimmt Charakterzüge von ihm an und kann ihn in manchen Spielen sogar so gestalten, dass dieser dem Spieler charakterlich und physisch ähnelt (vgl. Schirra/Carl-McGrath 2002: 149, 156). Als *Identifikation* im Kontext von Computerspielen wird also der „Prozess des sich Hineinversetzens in das Spielgeschehen bzw. [die, d. Verf.] Übernahme der Perspektive der Spielfigur“ bezeichnet (Wimmer 2013: 56). Zwar sind Repräsentationen des Spielers im Spiel durch einen Player Character nicht essenziell für Immersion, aber erleichtern diese, insbesondere, wenn die Spielwelt durch die Ego- oder Verfolgerperspektive wahrgenommen wird (vgl. Eichner ²2017: 529). Die Perspektive kann außerdem zum Empathie- und Sympathieempfinden beitragen (vgl. Sorlin 2020: 8f.). „Dies spielt, um eine enge Bindung der Spieler an das Spiel und dadurch eine hohe Identifikation mit diesem zu erreichen, im Game Design eine gewichtige Rolle.“ (Rehfeld 2014: 114). Der Avatar ist meist die Hauptfigur und steht im Zentrum der Geschichte. Diese wird oft als „Gegenwelt zum Alltag“ betrachtet (vgl. Lackner 2014: 179, 193). Computerspiele selbst sind im Alltag des Spielers zu verorten, was den Reiz dieser darin

³ Z. B. die interaktive Folge „Bandersnatch“ der Serie „Black Mirror“, die Ende 2018 erschien (vgl. McLean/Slade 2018).

geschaffenen Gegenwelt ausmacht. Dies hängt mitunter damit zusammen, dass der Spieler dem Alltag entfliehen will, so zumindest die Präsupposition. *Eskapismus* in diesem Kontext wird definiert als „escaping into the world of fantasy and escaping from the real world“ (Gadila Swarajya 2016: 12) und wird durch Immersion und aktive Teilnahme ermöglicht (vgl. Ermi/Mäyrä 2005: 94). Auch Pietschmann spricht davon, „in eine fiktive Welt abzutauchen“ um dem „Alltag zu entfliehen“ (2017: 11). Dies ist jedoch kein ausschließliches Merkmal der Computerspiele, denn auch bei anderen Medien ist dies ebenso schon der Fall. Neu ist lediglich die Interaktion, die als Voraussetzung und gleichzeitig als Mittel fungiert, um die Alltagsflucht zu begehen (vgl. ebd.). Folglich ist die Figur, die meist, im Gegensatz zur Rolle des Spielers in der alltäglichen Welt, ein Held ist, wichtig für das Eintauchen in die virtuelle Welt. So erhält der Spieler den Eindruck, essenziell für den Handlungsverlauf zu sein (vgl. Lackner 2014: 179, 193). Neben der Identifikation fördert die Existenz eines Avatars und die Interaktion mit Non-Player Characters (NPCs), also Charakteren, die der Spieler nicht steuern kann (vgl. Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca 2013: 287) auch die Empathie (vgl. Thon 2008: 34). Die Empathie und Sympathie mit Figuren ist bereits aus anderen Medientheorien bekannt, denn diese Gefühle können auch in Filmen ausgelöst werden (vgl. Mikos 2015: 168f.). Diese entfalten sich insbesondere in Dialogen, zum Beispiel zwischen Helden und Antagonisten (vgl. Rehfeld 2014: 178-181). Der Dialog als Austausch zwischen Figuren ermöglicht die Weitergabe von Informationen an den Spieler, soll soziale Netzwerke logisch strukturieren, kann die Geschichte vorantreiben und bietet dem Spieler Handlungsfreiheit (vgl. Brusk/Björk 2010). In Gesprächen wird der Charakter des Avatars geformt, wodurch Identifikation und damit auch Empathie möglich ist (vgl. Handler Miller 2004).

Empathie ist das „sich-Hineinversetzen“ oder „sich-Einfühlen“ auf einer psychischen Ebene. Ist eine Person empathisch, so empfindet sie ähnliche Gefühle, wie die andere Person, in die sie sich hineindenkt (Hermanns 2007: 130f.). Der Spieler kann beim Lesen von Texten Gefühle gegenüber den Figuren entwickeln (vgl. ebd., 164), vorausgesetzt die Charaktere wirken authentisch. Nur dann kann Immersion einsetzen (vgl. Murray 2004: 5). Wie intensiv die Emotionen sind, die der Spieler empfindet, ist abhängig von der Plausibilität der Textwelt und von dem Fortschritt der Immersion (vgl. Järvinen 2009: 92). Die Relevanz von Emotionen für Immersion verdeutlicht Handler Miller: „They can make the work seem less computerized and more real and add richness and dimension to the narrative. Above all, they make the experience more immersive and compelling, intensifying the connection between the user and the material“ (2004). Folglich sind Emotionen im Kontext von Computerspielen auf zwei Arten bedeutsam: Einerseits beinhalten die Spiele selbst Charaktere und Szenen, die Gefühle ausdrücken,

andererseits lösen die Spielinhalte durch Identifikation Emotionen im Spieler aus. Somit treten sie sowohl innerhalb der Spielwelt als auch in der realen Welt auf und tragen auf diese Weise zu Immersion bei, denn auch ersteres zielt auf die Emotionalisierung des Rezipienten ab (vgl. Ortner 2014: 70). Da Computerspiele hier auf Basis der darin schriftlich manifestierten sprachlichen Äußerungen analysiert werden, werden lediglich verbal kommunizierte und rezipierte Emotionen analysiert (vgl. Schwarz-Friesel ²2013: 57). In der Forschung liegt die Hypothese vor, dass Emotionen sich auf die Aufmerksamkeit des Rezipienten auswirken können, wobei der Einfluss individuell variiert, weil Auslöser von Gefühlsempfindungen für den Einzelnen unterschiedlich gewichtet sind (vgl. ebd., 130). Es ist belegt, dass emotionale Texte beim Rezipienten auf das größte Interesse stoßen, welches durch die besagten Faktoren der Identifikation und Empathie hervorgerufen wird (vgl. ebd., 131).

Es sind jedoch vor allem Spannung, Überraschung und Neugier zu nennen, die mit der Vorhersagbarkeit von Ereignissen und mit Wissen einhergehen, die die Verlagerung der Aufmerksamkeit auf die Spielwelt unterstützen (vgl. Sorlin 2020: 7). *Spannung* kann als die gezielte Aufmerksamkeitslenkung des Rezipienten verstanden werden, die Neugier, Erwartungen und Interesse evoziert (vgl. Himmelbach 2012: 91; Hausenblas 2017: 13). Als Voraussetzung ist auch hier eine plausible virtuelle Welt vonnöten (vgl. Hausenblas 2017: 15). Dialoge, Herausforderungen und Zwischensequenzen, sogenannte *Cut-Scenes*, können der Spannung dienlich sein und positive oder negative Gefühle im Spieler wecken (vgl. Rehfeld 2014: 176). Da Zwischensequenzen nicht interaktiv sind und meist dazu genutzt werden, Hintergrundgeschichten oder Informationen zu Aufgaben zu vermitteln, werden sie oft als problematisch erachtet (vgl. Juul 2005: 135; Ensslin 2010: 123). Deshalb sollen diese nicht zu lange dauern, sie sind eher als Strukturierungselement einzusetzen (vgl. Ensslin 2010: 149). Trotzdem kann durch sie Spannung aufgebaut werden, beispielsweise auch durch Sprache. Als Voraussetzung dafür wird erneut Identifikation mit oder die Bindung an eine oder mehrere Figuren postuliert (vgl. Anz 2013: 20; Hausenblas 2017: 16). Auch Hindernisse, die die Figur auf ihrem Weg zum designierten Spielziel behindern, erhöhen das Spannungsgefühl (vgl. Müller 2013: 26; Hausenblas 2017: 128). Die Empfindung tritt besonders in Gefahrensituationen zutage, beispielsweise wenn der Player Character angegriffen wird, ein Risiko eingehen muss (vgl. Handler Miller 2004), oder wenn sich der Spieler entscheiden muss (vgl. Handler Miller 2004; vgl. Rehfeld 2014: 96, 101). „Als spannend werden Vorstellungen von Situationen und Ereignisse bereits dann empfunden, wenn man nicht genau weiß, aber geradezu begierig wissen will, wie es in der Zukunft weitergeht“ (Anz 2013: 19). Dies wird vor allem durch Andeutungen, die den Rezipienten über mögliche Ereignisse nachdenken lassen, erreicht (vgl. ebd.). Aber es handelt sich dabei nicht nur um Vorausdeutungen, sondern „Spannung kann jedenfalls beim Lesen auch

dann entstehen, wenn man bereits weiß, wie das dargestellte Geschehen endet“, aber nicht alle Bedingungen definiert sind (ebd., 20). Hausenblas spricht dabei von *Leerstellen*, die vom Rezipienten durch sein Wissen ergänzt werden, da dieser von einem ganzheitlich kohärenten Text ausgeht (vgl. 2017: 16, 23f.). Neben der Unsicherheit und Unvorhersehbarkeit von Ereignissen werden temporal limitierte Sequenzen als spannungsbegünstigend wahrgenommen. „It [a ticking clock, d. Verf.] is a device that keeps the players or users riveted to the material. That’s why so many interactive games contain a ticking clock, or even a series of them“ (Handler Miller 2004). Durch Spannung ist der Spieler in der Spielwelt gefesselt und ist motiviert, weiterzuspielen, somit fördert Spannung Immersion (vgl. Handler Miller 2004; Ortner 2014: 64f.).

Die Bindung wird jedoch nicht nur durch den Avatar hergestellt, sondern auch durch die Investitionen auf Seiten des Spielers, wie etwa die Zeit, die er dafür aufgewandt hat, das Spiel erfolgreich zu beenden (vgl. Wimmer 2013: 56). Die Spielentwickler stellen deshalb sicher, dass der Spieler für seinen Einsatz vergütet wird. Die Belohnung kann unterschiedlichster Natur sein, denkbar ist Lob, eine gute Platzierung, ein Preis, ein (seltener) Gegenstand, ein Level- oder Karriere-Aufstieg, usw. Dies trägt auch dazu bei, dass der Spieler fortwährend motiviert wird, weiterzuspielen (vgl. Handler Miller 2004).

Auch wenn Immersion das erklärte Ziel von Spielentwicklern ist, so sind sich viele von ihnen dennoch bewusst, dass der Spieler nicht vollständig in eine konstruierte Welt eintauchen kann und gleichzeitig die Realität vergessen kann. Selbst bei erfolgreicher Immersion ist der Spieler noch mit der realen Welt verbunden, denn sonst würde er – um bei der Metapher vom Anfang des Kapitels zu bleiben – im Ozean, also der virtuellen Welt, ertrinken, denn er benötigt Sauerstoff, welcher die Verbindung zur realen Welt repräsentiert, um überhaupt eine Weile im Wasser verbleiben zu können (vgl. Ryan 2015: 68). So ist die Verbindung zu der realen Welt überhaupt erst die Voraussetzung für Immersion. Daher betonen Salen/Zimmermann, dass komplette Immersion nicht möglich ist und sprechen daher von der *immersive fallacy* (vgl. 2003: Kap. 27, S. 32). Dem schließen sich weitere Autoren an, nur sprechen diese nicht von einem Irrtum, sondern von einem Mythos (vgl. Neitzel 2008: 102; GamesCoop 2012: 79). Des Weiteren wird die Passivität des Spielers, die durch die denotative Bedeutung des Begriffs ausgedrückt wird, obwohl er als aktiver Bestandteil des Prozesses verstanden wird, kritisiert (vgl. GamesCoop 2012: 80). Dies ist einer der Gründe dafür, dass es einige Ansätze gibt, die andere Bezeichnungen für das Hineintauchen in eine virtuelle Welt verwenden. Es wird argumentiert, dass zum Beispiel *Involvierung* treffender ist, weil es sowohl die von manchen als passiv aufgefasste Komponente der *Immersion*, als auch die aktive der *Interaktion* vereint (vgl. ebd., 83).

Hier wird *Immersion* beibehalten, da die Metapher von Murray treffend beschreibt, was hier untersucht wird.

In diesem Kapitel konnte dargestellt werden, dass viele der Faktoren, die bereits Huizinga in seinem wegweisenden Werk *Homo Ludens* als Kennzeichen von Spielen etabliert hat, das Interesse des Spielers wecken und wesentlich zu Immersion beitragen, darunter Freiheit, die der Spieler besitzt, die Verlagerung der Handlung in eine andere Welt als die reale, Wiederholbarkeit, Regeln und Spannung (vgl. ²⁴2015: 16-19, 37).

4 Computerspiele als Texte

Wie zu Beginn der Thesis etabliert wurde, wird Text hier als Folge von sprachlichen Zeichen verstanden, die zusammenhängen und eine gemeinsame kommunikative Funktion haben (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert 2014: 16f.). Ein Text ist also ein „Gewebe aus sprachlichen Zeichen“, die als eine „Kommunikationseinheit“ agieren (Klisch-Averintseva ²2018: 1f.). Zur Textdefinition gehören auch Kohärenz, Kohäsion und Muster dazu. Das sind Textualitätsmerkmale, also „Eigenschaften, die ein sprachliches Gebilde zu einem Text machen“ (Brinker/Cölfen/Pappert 2014: 2). Gemäß der Definition ist damit jedes Computerspiel, auf welches dies zutrifft, und welches diese Merkmale aufweist, ein Text. Die Hypothese dieser Arbeit ist, dass Immersion als übergreifende Textfunktion verstanden werden kann. Somit wird hier mit textlinguistischen Methoden und Theorien gearbeitet, weshalb diese Thesis auch dort verortet ist, denn in dieser Disziplin werden formale und funktionale Eigenschaften von (schriftlichen) Texten untersucht und deren Merkmale herausgearbeitet (vgl. Krieg-Holz/Bülow 2016: 3). Damit findet keine Bewertung der Qualität des Textes statt (vgl. Spieß 2016: 440). Auch in dieser Arbeit soll keinesfalls eine Evaluation der Spiele bzw. des immersiven Charakters der Spiele vorgenommen werden, sie ist hingegen als ein deskriptiver Zugang zu verstehen.

Kohärenz und Kohäsion sind wichtige Textualitätsmerkmale, das heißt Merkmale, die einen Text von einem Nicht-Text abgrenzen (Klisch-Averintseva ²2018: 4ff.). Die Definition bzw. Abgrenzung der beiden Konzepte ist nicht einheitlich: Brinker/Cölfen/Pappert differenzieren zwar zwischen diesen Beschreibungsebenen, führen jedoch die Unterscheidung zwischen thematischer und grammatischer Kohärenz. Die erste Textstruktur umfasst die „logisch semantischen Relationen“ (⁸2014: 25), die grammatische Textstruktur hingegen die „syntaktisch-semantischen Beziehungen zwischen aufeinanderfolgenden Sätzen eines Textes“ (ebd., 24). Andere Linguisten (Eroms ²2014; Krieg-Holz/Bülow 2016), begreifen die thematische Kohärenz als Kohärenz, die grammatische Kohärenz als Kohäsion. Weil das Textualitätsmerkmale sind, muss untersucht werden, welche Möglichkeiten in den Skripten ausgeschöpft werden, um einen thematisch und grammatisch schlüssigen Text zu erschaffen, weil hier davon ausgegangen wird, dass Computerspiele Texte sind, was im Laufe der Arbeit bewiesen wird. Ortner beispielsweise nimmt von vornherein an, dass ein Text kohäsiv ist (vgl. 2014: 314). Da Computerspiele in diesem Kontext bisher jedoch noch kaum untersucht worden sind, wird es als notwendig erachtet, diese Textstrukturen offenzulegen (vgl. Fink 2011: 7). Dies kann mittels einer Textanalyse geschehen, die außerdem Textsorten bestimmen kann (vgl. Heinemann/Heinemann 2002: 239), weshalb thematische und grammatische Kohärenz im Schema von Brinker/Cölfen/Pappert (⁸2014) enthalten sind. Die Textsortenbestimmung könnte wesentlich

detaillierter im Rahmen einer eigenständigen Arbeit untersucht werden, hier ist sie als Nebenprodukt zu verstehen.

Um Kohäsion in einem Text zu gewährleisten, wird oft auf Konnektoren zurückgegriffen (vgl. Fink 2011: 32; Eroms 2014: 46). Das sind „sprachliche Mittel, mit denen unterschiedliche Sinnbeziehungen oder semantische Verbindungen ausgedrückt werden.“ (Fink 2011: 33), beispielsweise Konjunktionen, Subjunktionen, Adverbien oder auch Partikel (vgl. Fabricus-Hansen 2000: 331; Longerich 2008: 12). Abtönungspartikel sind „unflektierbare Wörtchen, die dazu dienen, die Stellung des Sprechers zum Gesagten zu kennzeichnen“ (Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 903), wie zum Beispiel *ja, doch, schon*, die häufig den Satz gliedern und neue Informationen anführen (vgl. Krieg-Holz/Bülow 2016: 35). Auch Parallelismen fallen unter syntaktische Mittel der Kohäsion (vgl. Klisch-Averintseva 2018: 11f.; Linke/Nussbaumer 2000: 308). Modalwörter und Präpositionen dienen auch als Verknüpfungsmittel (vgl. Jahr 2000: 392). Durch Modalwörter wie *wissen, glauben, zweifeln* kann geäußert werden, für wie wahr oder wahrscheinlich etwas gehalten wird. *Tatsächlich, bestimmt, vielleicht* drücken aus, wie sicher der Sprecher gegenüber einer Sachlage ist. Ebenso können mit *wünschen, hoffen, bedauern, erfreut sein* Wertungen ausgedrückt, der Grad des Interesses geäußert oder eine Haltung gegenüber einem Inhalt formuliert werden (vgl. Brinker 2000: 180). Das heißt Modalwörter sind sowohl ein Mittel, um das Textualitätsmerkmal *Kohäsion* herbeizuführen, als auch eine Praktik, um den Spieler zu lenken, indem Emotionen hervorgerufen werden (vgl. Ortner 2014: 230).

In dieser Arbeit wird auch Deixis in diesem Kontext betrachtet. Dazu gehören „Ausdrücke, mit denen ein Sprecher den Adressaten auf Elemente des unmittelbar präsenten oder konstituierbaren Verweisraums orientiert“ (Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 311). Das Zitat verdeutlicht die Relevanz von Deixis für die Untersuchung von Immersion in Computerspielen, denn durch solche deiktischen Ausdrücke wird fortwährend auf die Spielwelt referiert, so dass die Aufmerksamkeit des Spielers immer wieder auf die virtuelle Welt gelenkt wird und die Origo, der Verweisraum, in die Textwelt verlagert wird (vgl. Gavins 2007: 40). Personaldeixis schließt insbesondere Pronomen ein (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert 2014: 30), aber auch Artikel. Dabei ist entscheidend, ob die indirekte oder direkte Variante gewählt wird (vgl. Macrae 2020: 52), wie etwa *die, diese* oder *jene* (vgl. Heringer 2015: 32), da damit auch Nähe oder Distanz vermittelt wird (vgl. Krieg-Holz/Bülow 2016: 98). Bei Pronomen spielt es auch eine Rolle, inwiefern sie inklusiv oder exklusiv verwendet werden, etwa bei der Opposition *wir/sie* (vgl. Fink 2011: 59), denn durch sie kann Gruppenzugehörigkeit bzw. Aus- oder Abgrenzung vermittelt werden (vgl. Mautner 1998: 177). Durch das inklusive *wir* wird sich auf gemeinsame Lebenswelten und Werte berufen, was einerseits Kohärenz und Kohäsion erzeugt, wenn sich immer

wieder auf dieselben Figuren bezogen wird (vgl. ebd., 183f.), andererseits wird auch die Identifikation des Spielers mit den Figuren und der dargestellten Welt verstärkt, weil ein *wir* präsupponiert, dass der Spieler die Welt aus Sicht der Figur sieht (vgl. Eichner²2017: 529). Räumlich betrachtet können gewisse Adverbien, Bewegungsverben oder ebenfalls Demonstrativpronomen untersucht werden, ähnliches gilt für die Temporaldeixis (vgl. Macrae 2020: 52), denn mit „temporaldeiktischen Ausdrücken werden relativ zum aktuellen Sprechzeitpunkt Zeitintervalle als Betrachtzeit für bestimmte Ereignisse eingeführt.“ (Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 339), wie beispielsweise *links*, *vorn* oder *später* (vgl. Heringer 2015: 32). Unter Objektdeixis werden vor allem Referenzen auf Vorgänge und Tätigkeiten zusammengefasst (Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 325). Mit Ausdrücken der illokutiven Deixis weist der Emittent den Rezipienten auf die aktuelle Sprecherhandlung hin, etwa mit *hiermit* (vgl. ebd., 358).

Des Weiteren wird unterschieden zwischen Anaphorik und Kataphorik (vgl. Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 314; Krieg-Holz/Bülow 2016: 15f.). Kataphern sind erst vage und spezifizieren anschließend die erstgenannte Information, was Spannung aufbaut (vgl. Fink 2011: 61f.; Heringer 2015: 62). Auf Anaphern wird in Kapitel 7 eingegangen. Die Einheitlichkeit des Tempus trägt ebenfalls zu einem kohärenten Text bei (vgl. Heringer 2015: 48; Eroms²2014: 46). Für Erzählungen sind zum Beispiel insbesondere das Präteritum und Plusquamperfekt markant sowie der Konditional und Konditional II. Für informative Texte hingegen das Präsens, Perfekt, Futur und Futur II (vgl. Zifonun 2000: 322; Affolter 2011: 190).

Da Kohäsion den formalen Zusammenhang innerhalb eines Textes meint, können auch sprachliche Muster zur Herstellung von Kohäsion dienlich sein. Muster spielen für die Analyse eine entscheidende Rolle, denn Textsorten sind „konkrete Realisationsformen komplexer Muster sprachlicher Kommunikation“ (Brinker/Cölfen/Pappert⁸2014: 133). Muster sind textsortentypisch, aber nicht gleich ausschließlich auf eine Textsorte begrenzt, also nicht spezifisch (vgl. Brommer 2018: 55f.). So gibt es auch typische und weniger typische Exemplare einer Textsorte (vgl. Fandrych/Thurmair 2011: 16). Das sind sowohl Muster struktureller als auch semantischer Art, die sich auf Wort-, Satz- und Textebene, aber auch auf der phraseologischen Ebene wiederfinden (vgl. Stein 2018: 18). Die reine Häufigkeit ist jedoch nicht das alleinige Kriterium für ein Muster (vgl. ebd., 20). Angenommen eine Äußerung taucht nur einmal auf, die Schablone – das Muster – tritt jedoch häufiger auf. Das heißt also, selbst wenn die Äußerungen nicht dieselbe Semantik aufweisen, kann die Struktur dennoch dieselbe sein (vgl. Filatkina/Stumpf/Pfeiffer 2020: 7). Muster stellen eine Erleichterung für den Produzenten dar, wenn es um die Erstellung eines Textes geht, da er sich an den gegebenen Mustern einer Textsorte orientieren kann. Gleichzeitig wird dem Rezipienten ein Erwartungshorizont vermittelt (vgl.

Krieg-Holz/Bülow 2016: 220) und eine bessere Orientierung im Alltag ermöglicht (vgl. Heinemann/Heinemann 2002: 141). Sie kommen besonders gut in Formeln zum Ausdruck (vgl. Ziem/Lasch 2018: 393). Formulierungsmuster sind „usuell auftretende sprachliche Einheiten“, die eine bestimmte Form haben (Stein 2018: 30f.) und zu bestimmten Zwecken in gewissen Kommunikationssituationen eingesetzt werden (vgl. Petkova-Kessanlis 2018: 218). Formeln werden auch aus ökonomischen Gründen verwendet und können aufgrund des gleichen Auftretens in bestimmten Situationen als Teil einer Routine wahrgenommen werden. Daher erleichtern Formeln die Textproduktion und -rezeption sowie die Bedeutungsherstellung, sie symbolisieren Sicherheit und Zusammengehörigkeit für den Spieler und erfüllen bestimmte Funktionen wie etwa Anschaulichkeit oder Evaluation (vgl. Filatkina/Stumpf/Pfeiffer 2020: 44). Auch von der technischen Seite sind Formeln sehr nützlich, da in komplexen Spielen „der Computerspielautor nicht beliebig genau arbeiten kann. Oftmals müssen die Dialogzeilen [sic!] die er schreibt [sic!] auf eine Vielzahl von Situationen anwendbar sein“ (Müller-Michaelis 2006: 124).

Computerspiele als Texte zu betrachten ist keine Innovation dieser Arbeit. Bereits Longerich hat in seiner Magisterarbeit aufgezeigt, dass sie als solche verstanden werden können (vgl. 2008: 13). Er begreift die Unterhaltung des Spielers als primäre Funktion, die gleichzeitig die Intention des Textproduzenten verkörpert (vgl. ebd.). Dem schließt sich auch Pietschmann an (vgl. ²2017: 35). Weil sich hier textlinguistischer Mittel bedient wird, wird auch die Terminologie übernommen. So wird statt vom Schreiber oder Sprecher vom Emittenten, statt Hörer oder Leser vom Rezipienten gesprochen (vgl. Eroms ²2014: 44).

Zur Textlinguistik gehört auch die Untersuchung von Textsorten. Genres sind in etwa damit vergleichbar. Es herrscht noch immer keine Einigung über eine sinngerechte und zweckmäßige Einteilung von Spielen in Genres (vgl. Wimmer 2013: 24f.; Ruckdeschel 2015: 42-49). In GamesCoop (2012) wird diese Tatsache darauf zurückgeführt, dass es sich bei Computerspielen „um hochgradig hybride mediale Artefakte handelt“ (14), dem auch Beil zustimmt (2013: 40ff.). Generell wird zu einem Genre gezählt, was inhaltlich oder formal ähnlich ist, wobei es keine klaren Grenzen gibt (vgl. Hemminger 2009: 29). Eine Möglichkeit ist, die Aufteilung anhand des kommunikativen Zwecks, also der Funktion, vorzunehmen, der an der Beziehung zwischen Text, Entwickler und Spieler zu erkennen ist (vgl. ebd., 30). Häufig werden Spiele aufgrund der Spielmechanik (z. B. rundenbasiert), der Perspektive (z. B. Ego-Perspektive), der Darstellung (z. B. 2D, 3D) oder dem Stil (z. B. Fantasy, Horror) gruppiert (vgl. GamesCoop 2012: 23-28; Schirra/Carl-McGrath 2002: 148; Beil 2013: 40ff.), wobei auch eine Kombination dieser Kriterien geläufig ist. Die Zuordnung von Spielen zu Genres ist essenziell für den Spieler, denn er kann sich, basierend auf vorherigen Erfahrungen mit Spielen desselben Genres,

daran orientieren und Spiele wählen, die ihm gefallen könnten. Somit gehen mit Genres auch Erwartungen einher (vgl. GamesCoop 2012: 20). Wie bereits erwähnt wurde, sind für diese Arbeit ausschließlich (Action-)Adventures und Role Playing Games ausgewählt worden. „Spiele mit Erzählcharakter sind Action-Spiele (Ego-Shooter, Jump’n’Run, Action-Adventure), das RPG und das Adventure.“ (Müller-Michaelis 2006: 25). Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca bezeichnen diese Spiele auch als narrative Computerspiele, denn darin spielt die Handlung eine zentrale Rolle (²2013: 194ff.). Adventure Games werden sogar als „the best example of a game genre that is rich in story“ gehandelt (Handler Miller 2004). Der Fokus liegt auf dem Lösen von Rätseln (vgl. Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca ²2013: 285; Rehfeld 2014: 45, 73). Darin gibt es innerhalb des Spiel-Texts auch Textausschnitte anderer Formate, etwa Tagebucheinträge, Briefe etc. (vgl. Kocher 2007: 112). Diese werden eingebunden, um Informationen ohne die Hilfe von Dialogbestandteilen zu übermitteln. Außerdem werden ein tieferes Verständnis von der virtuellen Textwelt geschaffen, Hintergrundinformationen zu Charakteren vermittelt (vgl. Handler Miller 2004) und Hinweise gegeben, auf welchen Weg sich der Spieler als nächstes begeben muss (vgl. Kocher 2007: 116). Letztlich soll dadurch die Immersion verstärkt werden (vgl. Green 2018: 58). RPGs stellen Quests, also (langfristige) Aufgaben, die für den Fortgang der Geschichte gelöst werden müssen, in den Vordergrund (vgl. Bundeszentrale ³2018: 23). Dabei sammelt der Spieler, der meist durch einen Avatar repräsentiert wird, im Laufe des Spiels Items, also Gegenstände, und Ausrüstung und gewinnt an Erfahrungspunkten hinzu, wodurch er aufsteigen kann (vgl. Hemminger 2009: 44). Sie zeichnen sich außerdem aus durch eine Open World, also eine Welt, in der sie sich frei bewegen können (vgl. Kocher 2007: 116; Bundeszentrale ³2018: 23). Carr et al. betonen, dass diese Art von Spielen story-driven sind (vgl. 2004: 20, 23), weil die Geschichte, die darin erzählt wird, im Fokus des Spielerlebnisses steht. Genau aus diesem Grund sind solche Spiele ausgewählt worden, da erwartet wird, dass zum Vermitteln der Geschichte viel geschriebene Sprache verwendet wird. Ein weiterer Grund ist die Abundanz der Existenz eines Avatars in solchen Spielen, denn mit einer Figur kann sich der Spieler besonders gut identifizieren (vgl. Friedman 1995: 76).

Auch wenn in Bezug auf die Frage nach dem Genre im Bereich der Computerspiele kein Konsens besteht, so kann durch die Untersuchung zumindest festgestellt werden, ob (Action-)Adventures und RPGs eine Textsorte bzw. Textsortenklasse darstellen bzw. ob es wiederkehrende Merkmale gibt, die dafür sprechen (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 134f.). In Textsorten spiegeln sich wiederkehrende Themen wider (vgl. ebd., 20). Außerdem müssen die Texte derselben Textsorte dieselbe Funktion haben (vgl. ebd., 13f.). Eine Untersuchung der Funktion ermöglicht die Aufklärung der Frage, „warum bestimmte Textsorten eine ganz

spezifische Auswahl aus den vorhandenen sprachlichen Mitteln treffen“ (ebd., 14). Faktisch fließt diese Frage in das Forschungsvorhaben ein. Umgekehrt kann aufgrund der Zugehörigkeit zu einer Textsorte auf die Textfunktion geschlossen werden (vgl. Kesselheim 2011: 337). Fandrych/Thurmair bemängeln den Umstand, dass bisher wenig Forschung zu Funktion und Sorten vorliegt (vgl. 2011: 15), so wird mit dieser Arbeit dazu beigetragen, diese Lücke zu schließen. Innerhalb der Textsortenlinguistik, die die systematische Klassifikation von Textsorten zum Ziel hat (vgl. Eroms ²2014: 13), kann eine Kategorisierung vorgenommen werden, wie sie etwa in Heinemann/Heinemann 2002 zu finden ist. Dort wird festgelegt, dass es einen Text-Typ gibt, der mehrere Textsortenklassen haben kann, diese wiederum unterschiedliche Textsorten und letztlich eventuell Textsortenvarianten. Als Beispiel führen sie einen Text als einen informierenden Text an, der ein Schrift-Text ist, speziell ein Zeitungs-Text, in dem Fall zur Textsorte der Wetterberichte gezählt wird und im Besonderen die Variante des Reisewetterberichts vertritt (vgl. 143). Für Computerspiele kann solch eine Kategorisierung auch vorgenommen werden, beispielsweise „interaktiver Text ← Computerspiel ← Strategiespiel ← TAKTIKSPIEL ← rundenbasiertes Taktikspiel“ (Longerich 2008: 51). An dieser Stelle kann der Genre-Begriff synonym zu dem der Textsorten(klasse) gelten.

Nicht nur die Textlinguistik versorgt diese Arbeit mit dem nötigen theoretischen und methodischen Fundament, sondern auch die Stilistik. Sie stellt die benötigten Mittel für die Analyse von Texten bereit, mit deren Hilfe das Besondere der sprachlichen Gestaltung dargelegt werden kann (vgl. Krieg-Holz/Bülow 2016: 81). „Stil ist das einheitliche und unverwechselbare Merkmal von Sprache, das einen kommunikativen Zweck effektiv unterstützen soll.“ (Eroms ²2014: 40). Muster stellen eine Möglichkeit dar, wie Stil in Texten zu Tage tritt (vgl. Brommer 2018: 77): „the style of the language makes each fiction a different kind of experience, a different texture, a different self–world relation“ (Galbraith 1995: 49).

So wird erwartet, dass am Ende der Untersuchung grammatische und inhaltliche Muster von der Textsortenklasse *Computerspiele* feststehen werden, jedoch insbesondere von den Textsorten *RPG* oder *(Action-)Adventure*. Deren Untersuchung ist gesellschaftlich und sprachwissenschaftlich höchst interessant, denn von den 20 meistverkauften PC- und Konsolenspielen Deutschlands im Jahr 2018 wird die Hälfte zu *(Action)-Adventures* und *RPGs* gezählt (game 2019: 10). Diese Tatsache deckt sich mit Ermi/Mäyrä, deren Studien, wie in Kapitel 3 beschrieben wurde, ergeben haben, dass Spieler eine auffällig hohe *imaginary immersion* aufgrund der besonders hohen Identifikation und der detaillierten Geschichte in *RPGs* und *Adventures* erreichen (vgl. 2005: 106). Neben Mitteln der Kohärenz und Kohäsion werden weitere Praktiken eingesetzt, um die Aufmerksamkeit und die Handlungen des Spielers zu lenken. Diese werden im nächsten Kapitel vorgestellt.

5 Sprachliche Praktiken der Spielerlenkung im Computerspiel

In einem sehr kurzen Kapitel postuliert der Medienlinguist Schmitz: „Vor allem aber tragen sprachliche Mittel zur Spielsteuerung bei“ (2015: 120), wobei er keine weiteren Erklärungen anführt. Die folgenden Kapitel schließen diese Lücke und stützen seine Hypothese.

In Kapitel 3 wurde Immersion als ein Prozess definiert, der möglichst viele Sinne beanspruchen soll. „Sprache kann die Eindrücke aller Sinneswahrnehmungen beschreiben, nicht nur visuelle, sondern auch akustische, olfaktorische, thermische oder taktile Sinneseindrücke“ (Nöth 2000: 491), somit ist Sprache theoretisch in der Lage, Immersion zu evozieren. „Der Text hat eine Selektionsfunktion, indem er die Aufmerksamkeit des Betrachters auf bestimmte Elemente des Bildes lenkt. Er steuert die Interpretation des Bildes.“ (ebd., 494). Das Zitat bestätigt, dass sprachliche Praktiken den Spieler lenken, da mit Sprache die Aufmerksamkeit des Spielers gesteuert wird, was wiederum ein Kriterium für Immersion ist. So werden diejenigen sprachlichen Mittel und Strategien, mit deren Hilfe der Spieler beeinflusst und gelenkt wird, um ihn in einen immersiven Zustand zu versetzen, unter dem Begriff *sprachliche Praktiken* zusammengefasst. Die folgende Definition wird für *Spielerlenkung* übernommen: „Die Kunst besteht darin, den Spieler klar in eine Richtung zu drängen, sodass er förmlich dorthin gezogen wird, aber denkt, es war seine Entscheidung so zu handeln.“ (Rehfeld 2014: 96). Wie zuvor schon theoretisch für Immersion etabliert wurde, haben nicht alle Strategien auf jeden Rezipienten denselben bzw. den vom Emittenten erhofften Effekt (vgl. Hidalgo-Downing 2020: 149f.). Diese Arbeit beschränkt sich auf die wesentlichen sprachlichen Mittel und Strategien, die in der Analyse auffallen und anschließend im gesamten Computerspielkorpus untersucht werden.

5.1 Mündlichkeit und Schriftlichkeit

Wie bereits in Kapitel 2 angemerkt wurde, ist in textlinguistischen Arbeiten ein Defizit zu verzeichnen, wenn es um Formen der konzeptionellen Mündlichkeit in geschriebener Sprache geht (vgl. Ziem/Lasch 2018: 394). Die Unterscheidung in mediale und konzeptionelle Mündlichkeit und Schriftlichkeit wurzelt in der Forschung von Koch und Oesterreicher, wobei sich *medial* darauf bezieht, ob etwas tatsächlich geschrieben oder gesprochen wird, *konzeptionell* hingegen beschreibt die Konzeption von Äußerungen, das heißt sie können beispielsweise medial schriftlich vorliegen, aber konzeptionell mündlich sein, also in der Art und Weise, wie sie gestaltet sind (vgl. Koch/Oesterreicher 1994: 587). Manchmal taucht in diesem Zusammenhang auch der Ausdruck *fingierte Mündlichkeit* auf, womit die Imitation von mündlicher Sprache „durch die Mittel des geschriebenen Mediums“ gemeint ist (Nicklaus/Rocco 2018: 394f.). Mündlichkeit wird definiert als „Reservoir an jenen sprachlichen Mitteln, die in

Kommunikationsereignissen höchster Nähe funktional sind“, wobei mit höchster Nähe physische Nähe, Vertrautheit, Involviertheit, Reziprozität und zeitliche Nähe gemeint sind (ebd., 393f.). Stein wendet das Modell zu Mündlichkeit und Schriftlichkeit bzw. von Nähe und Distanz von Koch/Oesterreicher auf Textsorten an (vgl. 2018: 26). Merkmale von Mündlichkeit sind zum Beispiel Gesprächswörter und ähnliches, die auf Spontanität, Situationsbedingtheit, Dialogizität und Emotionalität hindeuten und üblicherweise in medial mündlicher Kommunikation gebraucht werden (vgl. Koch/Oesterreicher 1994: 590). Schriftliche Kommunikation zeichnet sich hingegen aus durch Monologizität, Struktur, schwache Emotionalität und eher komplexe Satz- und Satzteilverknüpfungen sowie durch einen Hang zum Nominalstil (vgl. ebd., 590f.). Medial schriftliche Texte sind zudem wiederholt abrufbar, weil sie schriftlich fixiert sind (vgl. Adamzik 2004: 41). So wird Mündlichkeit als Kommunikation der Nähe, Schriftlichkeit hingegen als Kommunikation über Distanz verstanden (vgl. Koch/Oesterreicher 1994: 591f.). Folglich erlaubt das von Koch/Oesterreicher konzipierte Modell „eine Charakterisierung des breiten Spektrums von Sprech- und Schreibweisen“ (Fandrych/Thurmair 2011: 17). Werden in schriftlichen Texten, ergo in distanzierten Kommunikationssituationen, typisch mündliche sprachliche Mittel eingesetzt, so ist die Intention des Autors, die Distanz zwischen den Sprechern zu vermindern (vgl. Nicklaus/Rocco 2018: 395). Ein wichtiger Bestandteil dessen sind auch Dialoge, denn diese spiegeln nicht nur die Beziehung zwischen den Charakteren im Spiel wider, sondern stellen gleichzeitig einen Zugang für den Spieler zu den Figuren und Ereignissen dar und erleichtern somit die Identifikation (vgl. Nicklaus/Rocco 2018: 396; Handler Miller 2004). Im Dialog gibt es zusätzlich viele Überlappungen, Unterbrechungen und Fehlbeginne (vgl. Fludernik 2011: 33).

Auf der semantischen bzw. lexikalischen Ebene werden Umgangssprache und Dialekt als typisch mündlich betrachtet (vgl. ebd., 32). Auch Abtönungspartikel, die bereits im Abschnitt zu Kohäsion erwähnt wurden, gehören zu dieser Ebene, ebenso wie Diminutiva (vgl. Affolter 2011: 178ff.). Spielentwickler halten dazu an, Redeanteile in Dialogen möglichst knapp und prägnant zu formulieren, leicht verständliche Wörter zu wählen, zu Umgangssprache zu greifen sowie kurze und einfache Sätze zu bilden (vgl. Handler Miller 2004).

Der Modus ist auch ein Kriterium für Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Der Imperativ hat die „Funktion der unmittelbaren adressatenbezogenen Handlungssteuerung“ und wird demnach als Merkmal von Mündlichkeit betrachtet (Zifonun 2000: 324). Oftmals sind es Anweisungen, die in Kommunikationssituationen mit hierarchischen Verhältnissen zwischen Emittenten und Rezipienten damit geäußert werden. Die Hierarchie besteht jedoch nicht bzw. wird abgeschwächt, wenn Abtönungspartikel verwendet werden (vgl. ebd.). Der Konjunktiv beschreibt

Möglichkeiten und wird meist in indirekter Rede verwendet. Der Sprecher zieht sich damit aus der Verantwortung für das Gesagte (vgl. ebd., 325).

Auch die Syntax kann Züge mündlicher Sprache tragen, etwa indem parataktischer Satzbau, kurze Sätze oder eine freie Satzstruktur verwendet werden (vgl. Affolter 2011: 147ff.). Außerdem kommen Ellipsen häufig vor (vgl. Fandrych/Thurmair 2011: 348), wie auch Wiederholungen, Zögern, Pausen und Füllwörter (vgl. Ensslin 2010: 16f.) oder auch Paraphrasierungen (vgl. Filatkina 2018: 21).

Anakoluthen sind ein weiteres Merkmal mündlicher Sprache (vgl. ebd., 21), welches es sich zu betrachten lohnt:

Anakoluthisch sind Äußerungseinheiten mit Teilen, die sich syntaktisch nicht einfach integrieren, sich nicht bruchlos anschließen lassen. Sie sind das Ergebnis spezifischer Prozeduren, mit denen Diskrepanzen zwischen Sprecherplan, Verwendungsbedingungen sprachlicher Mittel und Verbalisierung systematisch bearbeitet werden. (Hoffmann 1991: 99)

Es lassen sich drei Formen unterscheiden. Wenn der Plan des Sprechers nicht vollständig realisiert wird und es zu einem Abbruch kommt, tritt *Ausstieg* auf. Der Ausstieg kann als Stilmittel bewusst eingesetzt werden, um Spannung zu erzeugen, um bestimmte Wörter zu vermeiden oder um Wiederholungen, Bekanntes oder Selbstverständliches zu ersparen (vgl. ebd., 101). Der zweite Typ ist die *Retraktion*, also die Reparatur einer Äußerung noch während ihrer Realisierung, so wird ein Bestandteil der Aussage durch einen anderen ersetzt (vgl. ebd., 100ff.). Der *Umstieg* beschreibt den Wechsel der „syntaktische[n] Konstruktion“ während des Äußerungsprozesses (ebd., 112). Generell sind drei Punkte ein Auslassungszeichen und markieren eine Pause, die Spannung evozieren kann oder die Unvollständigkeit, Angedeutetes, eine Ankündigung oder Fortsetzung repräsentiert (vgl. Affolter 2011: 135).

Auf der phonologischen Ebene sind Prokopen und Apokopen ein Kennzeichen mündlicher Sprache, ebenso Synkopen, wobei diese nicht so häufig sind. Klitika (oder auch Klitisierungen) fallen ebenfalls in diese Kategorie (vgl. ebd., 143ff.).

Ein weiteres Merkmal von gesprochener Sprache ist die Deagentivierung, welche zum Beispiel durch Passivsätze oder Nominalisierungen herbeigeführt wird (vgl. Bendel Larcher 2015: 69). Dieses Genus Verbi nennt den Agenten, der die Handlung ausführt, nicht. Dies kann unterschiedliche Ursachen haben, etwa weil dieser aus dem Kontext erschließbar ist, weil es irrelevant ist, diesen zu erwähnen, oder weil er absichtlich anonymisiert wird. Der Akteur rückt bei passiven Äußerungen in den Hintergrund, weswegen von Deagentivierung gesprochen wird. Die Handlung selbst wird in den Vordergrund gestellt (vgl. Zifonun 2000: 326).

5.2 Sprache und Emotionen

Die Linguistik untersucht die „sprachliche Repräsentation von Gefühlen“ (Ortner 2014: 17f.), wobei dies in dieser Arbeit erweitert wird um die Analyse der angestrebten Wirkung auf den Rezipienten. Das bedeutet, dass die Untersuchung von Gefühlen auf zwei Ebenen stattfinden kann, nämlich einerseits auf der Ebene des Textes und andererseits auf der Wirkungsebene außerhalb des Textes. Hier liegt der Fokus auf der zweiten Ebene, denn die Evokation von Emotionen hängt mit Immersion zusammen. Emotionen sind ein wichtiges Thema der Alltagskommunikation (vgl. ebd., 45), folglich sind Alltagstexte oft emotiv (vgl. ebd., 300). Emotionen „motivieren zu Verhaltensweisen, Ausdrucksformen und Handlungen“ und hängen mit der Wahrnehmung und Evaluation zusammen (ebd., 14). Texte, die Emotionen in Rezipienten hervorrufen, werden bewiesenermaßen besser verstanden und behalten, folglich trägt emotionale Sprache definitiv zu Immersion bei (vgl. ebd., 111), denn durch die „Thematisierung von Gefühlen ist es möglich, Rezipienten, absichtlich oder unabsichtlich, emotional zu beeinflussen“ (Nikula 2012: 62), so dass der Spieler in emotionalen Reaktionen versinkt (vgl. Sklar 2013: 18). Zusätzlich zu den Grundfunktionen wird Texten auch eine emotionale Funktion zugesprochen, das heißt es wird postuliert, dass der Produzent tatsächlich intendiert, den Rezipienten emotional zu beeinflussen (vgl. Schwarz-Friesel ²2013: 6). Durch die Empfindung von positiven Emotionen steigt nämlich die Motivation des Spielers und die (soziale) Interaktion, so dass er gewillt ist, weiterzuspielen, und es steigt die Wahrscheinlichkeit, einen immersiven Zustand zu erreichen (vgl. ebd., 117). Generell intendiert der Spielentwickler durch die bestimmte Gestaltung des Computerspielskripts, dass beim Spieler Emotionen und Reaktionen auf den Text ausgelöst werden, die in Relation zu den Inhalten stehen (vgl. ebd., 215).

Texte, bei welchen der Beziehung zwischen Emittenten und Rezipienten eine große Bedeutung zugeschrieben wird, stellen die Kontaktfunktion in den Vordergrund und enthalten demnach auch viele Expressiva (vgl. Brinker 1983: 140). Expressive Ausdrücke dienen dem „sprachlichen Ausdruck von Emotionen“ und haben keinen Einfluss auf den Wahrheitsgehalt (D’Avis/Finkbeiner 2019: 2). Darin werden Emotionen versprochen und Evaluationen geäußert, beispielweise in Form von Interjektionen (vgl. Ortner 2014: 57; Schwarz-Friesel ²2013: 27, 182). Dabei kann unterschieden werden zwischen primären Interjektionen wie *oh*, *ah*, *tja*, sekundären Interjektionen wie *meine Güte*, *mein Gott* und Inflektiven wie *stöhn*, *brech*, *würg* (vgl. Schwarz-Friesel ²2013: 156). Durch die erste Art werden Gefühle ausgedrückt, ohne dass die Interjektion selbst eine Denotation hat (vgl. ebd., 157). Sie ist nicht zerlegbar, flektierbar oder ableitbar, wohingegen sekundäre Interjektionen von anderen Wörtern abgeleitet sind und zum Teil zerlegbar sind (vgl. Ortner 2014: 227). Interjektionen dienen ebenfalls der

Spielerlenkung (vgl. Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 362). Ein Emittent bevorzugt meist dieselben Interjektionen, somit sollte innerhalb eines Spieles nicht allzu viel Variation vorliegen (vgl. Affolter 2011: 171).

Die direkte Anrede einer Figur, insbesondere die des Avatars, evoziert Gefühle bei dem Rezipienten, der diesen Charakter steuert und meist aus dessen Perspektive operiert und sich im besten Fall mit ihm identifiziert. Daher sind der Imperativ und Vokativ Hinweise auf Texte mit appellativer Funktion, da diese den Rezipienten besonders in den Fokus nehmen (vgl. Ortner 2014: 57). Die Anrede dient auch der Kontaktherstellung oder der Begrüßung (vgl. Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 914). Es wird zwischen zwei Anrede-Modi unterschieden, nämlich dem *Du* und *Sie*-Modus (vgl. ebd., 915). „Schließlich kann der Textproduzent die Rezipierenden auch explizit anreden, mit Sie oder du, und damit eine soziale Beziehung suggerieren.“ (Bendel Larcher 2015: 61). Der erste gilt als Modus der Nähe und wird von Personen gewählt, die sich gut kennen und sich folglich beispielsweise mit dem Vornamen begrüßen. Der Nachname oder *Sie* wird als distanzierte Form benutzt, zum Beispiel wenn ein Ranggefälle vorliegt (vgl. Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 918). Das Duzen und Siezen ist demnach gesellschaftlich konventionalisiert, wohingegen expressive Ausdrücke von Emotionen als subjektiv und wenig ritualisiert verstanden werden (vgl. Ortner 2014: 72). Schimpfwörter werden meist im *Du*-Modus verwendet (vgl. Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 948). Sie werden oft spontan geäußert (vgl. Ortner 2014: 274), sind stets expressiv und sollen „beleidigen, Freundschaften konsolidieren oder Unterhaltungseffekte erzielen“ (Technau 2019: 102). Schimpfwörter können aber auch zur Charakterisierung, als Ausdruck von Humor oder um den Spieler in Bezug auf die Bewertung von Figuren zu lenken verwendet werden (vgl. Bednarek 2019: 29).

In den Fällen, in denen *Ich* als Äußerung des Avatars zu verstehen ist, ist eine Identifikation des Spielers mit diesem möglich, da der Spieler dessen Perspektive einnimmt und die Spielwelt durch die verringerte Distanz aus dessen Sicht erlebt und damit auch dessen Gefühle nachempfindet. Durch diese Involvierung durch die Identifikation mit der Figur wird Immersion begünstigt (vgl. Ryan 2015: 93-96). Diese Art von Personaldeixis rückt den Fokus auf den Sprecher (vgl. Hoffmann 2018: 214), insbesondere wenn der Rezipient der Figur für längere Zeit „ausgesetzt“ ist (Himmelbach 2012: 318).

„Sie [Syngrapheme, d. Verf.] führen den Leser durch den geschriebenen Text und geben ihm wichtige Hinweise, wenn es darum geht, Intonation, Rhythmus, Pausen oder sogar Geisteszustände zu erkennen.“ (Affolter 2011: 130). Sie sind also ein Mittel der Kohäsion. Von der Interpunktion kann aber auch auf den emotiven Wert einer Äußerung geschlossen werden. So sind es insbesondere Exklamativsätze, die Emotionen kodieren, da diese beispielsweise

Überraschung oder Verärgerung ausdrücken (vgl. Ortner 2014: 250f.) und der Sprache dadurch Lebendigkeit verleihen, was zu „affektive[r] Beteiligung“ auf Seiten des Spielers führen kann (Affolter 2011: 134).

Spannung und Überraschung werden hier auch als Emotionen aufgefasst, die durch bestimmte textuelle Hinweise im Rezipienten hervorgerufen werden. Sprachliche Mittel, die diese Emotionen erwecken können, sind zum Beispiel das Anakoluth oder die Katapher. Ein Übermaß an Dialog kann die Entfaltung der Geschichte auch aufhalten, was wiederum Spannung evozieren kann (vgl. Hidalgo-Downing 2020: 152f.).

Was die Funktion von Ironie und Humor betrifft, besteht keine Einigkeit bezüglich ihrer Wirkung auf die Immersion (vgl. Troscianko 2012). Diejenigen, deren Humor getroffen wird bzw. die, die die Ironie verstehen, tauchen stärker in das Spiel ein, die anderen hingegen distanzieren sich davon. Bei der positiven Wirkung verbleiben die humorvollen Momente besser in Erinnerung und lösen positive Emotionen aus, die den Spieler motivieren, weiterzuspielen. Damit kann jedoch auch eine Ablenkung von der Geschichte und der Aufgabe einhergehen, weswegen die Immersion unterbrochen werden würde (vgl. Paul 2012: 89).

Zusammengefasst heißt das: „Sowohl die Produktion, als auch die Rezeption sprachlicher Äußerungen wird oft maßgeblich von emotionalen Komponenten determiniert.“ (Schwarz-Friesel ²2013: 2). Für Immersion konkret gilt in diesem Kontext: „Our emotional involvement depends on the textual capacity to immerse the reader within the storyworld.“ (Sorlin 2020: 8).

5.3 Regeln

Ohne Regeln ist ein Spiel kein Spiel, sie sind fester Bestandteil aller Definitionen (vgl. Juul 2005: 36; Huizinga ²⁴2015: 18f.) und die Basis für die Ludologie (vgl. Thon 2008: 34-38). Die Regeln eines digitalen Spiels sind durch den Programmierer im Code verankert worden und lassen sich auch in Anleitungen wiederfinden. Zudem wird der Spieler in Tutorials und durch Hilfestellungen während des Spiels damit vertraut gemacht (vgl. Rehfeld 2014: 68). Für den Spieler sind die Regeln verbindlich, sie müssen aber nachvollziehbar und eindeutig sein (vgl. ebd., 70). Sie gelten nur im jeweiligen Spielkontext (vgl. Ackermann 2011: 29). Sie formieren die Grenzen des Spiels und bestimmen dadurch den Handlungsraum (vgl. Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca ²2013: 117). Durch Regeln wird außerdem der Spielverlauf sowie Ziele und gegebenenfalls Gewinner definiert (vgl. Rehfeld 2014: 14). Regeln sind essenziell für das Verständnis von den Relationen zwischen den Spielelementen und der Geschichte. Folglich gäbe es ohne die Regeln keine Spielwelt, der Spieler wüsste nichts über Möglichkeiten, Grenzen und Ziele, wodurch die intendierte Spielwirkung, also Unterhaltung und Immersion, nicht erzielt

werden könnte (vgl. ebd., 70ff.). Werden die Regeln nicht befolgt, stoppt die Immersion. Somit werden sie meist am Anfang des Spiels vermittelt (vgl. Bertolini 2018).

Zu Beginn eines Spiels, wenn der Spieler noch nicht vertraut ist mit der Mechanik und den Spielzielen, wird die Aufmerksamkeit auf die Funktionsweise und damit auf gewisse Regeln gelenkt, damit der Rezipient versteht, welche Aktionen welche Reaktionen hervorrufen, und Verbote sowie Limitationen kennenlernt. Ist dieses Wissen gefestigt, verlagert sich die Aufmerksamkeit auf andere Aspekte der Spielwelt. Demnach ist die Kenntnis von Regeln erforderlich, damit Immersion stattfinden kann. Thon schreibt narrativen Ereignissen die Funktion zu, Spielregeln und -ziele zu vermitteln (vgl. 2006: 129): „Rules tend to be expressed linguistically, for instance in training sequences and instruction booklets, because in the majority of commercially available videogames the rules are too complex to be rendered iconographically.” (Ensslin 2010: 134). Folglich werden Regeln meist durch Sprache vermittelt, weil andere Darstellungs- und Vermittlungsformen deren Komplexität nicht adäquat wiedergeben können (vgl. Fahlenbrach/Schröter 2015: 176ff.). Damit wird Sprache, zumindest in Bezug auf Regeln, als der bestmögliche Kanal verstanden. Der Dialog zwischen Spieler und NPC kann auch dazu beitragen, dass Regeln vermittelt werden und sicherstellen, dass diese befolgt werden (vgl. Ensslin 2010: 92). So wird in Bezug auf die Computerspiel-Texte die Hypothese aufgestellt, dass Regeln sprachlich kodiert sind und sich durch Gebote und Verbote im Text manifestieren.

5.4 Herausforderungen

Herausforderungen werden in der Literatur als ein weiterer essenzieller Bestandteil von Computerspielen betrachtet. Sie sind aufgrund ihres interaktiven Charakters etwas Spielspezifisches, welches nicht in Büchern und nur in Ausnahmen in Filmen vorhanden ist (vgl. Ermi/Mäyrä 2005: 102). Ermi/Mäyrä fanden in ihren Forschungen heraus, dass Herausforderungen einen wesentlichen Beitrag zu Immersion leisten. Diese setzt ein, wenn die motorischen und mentalen Fähigkeiten des Spielers mit den Anforderungen vereinbar sind (vgl. 2005: 101). Bei der Implementierung muss der Entwickler die Zielgruppe im Hinterkopf behalten, denn nur wenn der Schwierigkeitsgrad angemessen ist, das heißt den Fähigkeiten des Spielers entspricht, ist dieser gewillt, das Spiel fortzusetzen (vgl. Gadila Swarajya 2016: 9; Pietschmann ²2017: 55f.; Bertolini 2018).

Spielentwickler bauen Herausforderungen in ihre Spiele ein, damit der Spieler durch sie aktiv ist und zum Nachdenken angeregt wird (vgl. Raynauld 2005: 84). Hierzu werden kurz- und langzeitige Aufgaben und Rätsel gezählt, die in Spielkontexten oft als *Missionen* oder *Quests* bezeichnet werden (vgl. Ermi/Mäyrä 2005: 102). Auch Gegner, Probleme oder der Levelaufstieg sind im weiten Sinne Herausforderungen. Häufig wird in diesem Zusammenhang

Spannung aufgebaut (vgl. Rehfeld 2014: 176). *Level* wird als ein Aktionsraum definiert, der nach der Zielerfüllung abgeschlossen ist. Es wird unterschieden zwischen räumlichen Levels und dem persönlichen Aufstieg. Bei erfolgreicher Bewältigung eines Levels wird der Spieler belohnt, wodurch er motiviert bleibt, weiterzuspielen, um den Flow und damit die Immersion aufrecht zu erhalten (vgl. ebd., 110f.): „Meist ermöglicht eine anspannende, auf ein Ziel hin orientierte Tätigkeit das Flow-Erleben.“ (ebd., 173) Wenn der Spieler vor die Wahl gestellt wird, kann das auch als Herausforderung verstanden werden. Der Druck, die passende Entscheidung zu treffen, kann auch Spannung erzeugen (vgl. ebd., 94) oder eine intellektuelle Herausforderung darstellen (vgl. Handler Miller 2004). Der Spieler wird subtil durch die vermeintliche Entscheidungsfreiheit gelenkt (vgl. Rehfeld 2014: 96), dabei sind Spiele geskriptet, daher ist jede Entscheidung vorprogrammiert.

In Computerspielen handeln Spieler aufgrund von Aufforderungen, die ihnen das Spiel vermittelt, daher ist es wichtig, dass diese Anweisungen klar formuliert sind, damit der Rezipient diesen wirklich Folge leistet, somit stehen der Spieler und das Spiel und damit auch die Autoren des Spiels in einer Kommunikationssituation, in der die Beteiligten aufeinander reagieren (vgl. Gee 2015: 119). Dazu gehören auch Subtexte, die dem Spieler vermitteln, was seine Aufgabe ist, weshalb im Rahmen der Vertextung erklärende Elemente erwartet werden. Neben Anweisungen, die Herausforderungen initiieren können, werden vermutlich Subtexte vorzufinden sein, die Belohnungen in Form von Lob, Preisen, Items, Rang oder Aufstieg bei erfolgreicher Bewältigung einer Aufgabe, einer Entscheidung oder eines Levels kodieren. Diese lösen positive Emotionen beim Spieler aus, weshalb er gewillt ist, weiterzuspielen (vgl. Handler Miller 2004). Schafft er es jedoch nicht, eine Herausforderung zu meistern, so werden im Computerspiel-Text empathische und aufbauende Worte erwartet, um den Vorgang zu wiederholen, so dass die Motivation nicht abhandenkommt (vgl. ebd.). Sprachlich sind somit vor allem Imperative und – bedingt durch die Wiederholbarkeit bzw. dem ähnlichen Aufbau von einigen Rätseln oder Aufgaben – formelhafte Sprache zu erwarten. Wie bei Regeln muss auch in diesem Bereich explorativ vorgegangen werden.

5.5 Interface

In Kapitel 3 wurde bereits erwähnt, dass die sprachliche Referenz auf das Interface eine Notwendigkeit und ein Hindernis zugleich darstellt (vgl. Wolf 2012: 221; GamesCoop 2012: 43) und dass sie neben den Herausforderungen als essenziell für Immersion betrachtet wird (vgl. Gadila Swarajya 2016: 2). Ohne die Erwähnung der Steuerungselemente kann der Spieler nicht auf das Spiel zugreifen, weil er nicht über das Wissen über den Zusammenhang zwischen Interface und der jeweiligen Repräsentation im spezifischen Spiel verfügt. Durch die Bedienung

der Steuerungselemente verschafft sich der Spieler Kontrolle über das Spiel, er lenkt beispielsweise die Figur und erhält dadurch Macht, was unter anderem die Anziehung von Computerspielen auszeichnet, weil mithilfe des Interface die Interaktion entsteht, die für dieses Medium charakteristisch ist (vgl. Ackermann 2011: 16) und die Immersion ermöglicht (vgl. Raynauld 2005: 86). Da das Interface die Schnittstelle zwischen der realen und der virtuellen Welt ist (vgl. Rehfeld 2014: 83), schaffen die fortwährenden Hinweise auf die Kontrollelemente ein Bewusstsein für die eigentliche physische Präsenz in der realen Welt (vgl. Salen/Zimmermann 2003: Kap. 27, S. 32f.), obwohl der Entwickler das genaue Gegenteil erreichen möchte, jedoch sind diese Referenzen unabhömmlich. Deshalb wird meist zu Beginn des Spiels auf die Steuerung hingewiesen (vgl. ebd., 175f.), so dass das Interface nicht mehr erläutert werden muss und folglich nicht länger einen potenziellen Störfaktor auf dem Weg zur Immersion darstellt.

Aufgrund dieser Tatsachen ist es interessant, die sprachlichen Praktiken zu betrachten, mit denen auf Steuerungshandlungen und -elemente Bezug genommen wird. Schlussendlich soll durch die Untersuchung evident werden, ob mit Sprache auf das Interface referiert wird und falls dies der Fall ist, welche Praktiken angewandt werden. Speziell kann untersucht werden, ob direkt auf Input- und Output-Medien (vgl. ebd., 159f.) verwiesen wird, oder ob die Spielsteuerung möglicherweise auf eine andere, indirekte Weise vermittelt wird. So wird auch in Bezug auf das Interface, ebenso wie bei Herausforderungen, erwartet, dass viele erklärende und anweisende Elemente auftreten werden.

6 **Datengrundlage**

Auf www.gamesmap.de können alle freiwillig eingetragenen Unternehmen und Institutionen der Game-Branche in Deutschland eingesehen werden. Um eine fundierte Datengrundlage zu erhalten, wurde auf dieser Webseite nach Spielentwicklern bzw. Spielproduzenten gefiltert. Die Anfragen an Spielentwickler wurden verschickt, nachdem zunächst auf den jeweiligen Webseiten geprüft wurde, ob es unter den angebotenen Spielen welche gibt, die story-driven sind. Üblicherweise sind das nämlich die Spiele, die viel Text beinhalten. Dazu gehören insbesondere (Action-)Adventures und RPGs, denn diese weisen in der Regel eine ausgearbeitete Geschichte auf, die es dem Spieler ermöglicht, tiefer in das Spielerlebnis einzutauchen (vgl. Lackner 2014: 179). Falls ein Spiel im Interesse dieser Arbeit war, wurde geprüft, ob es auf dem Computer spielbar ist und ob es ein Einzelspielerspiel ist. Anschließend wurde der Entwickler bzw. Publisher kontaktiert.

Die Beweggründe für die Auswahl von Computerspielen, nicht digitalen Spielen generell, wurden schon in Kapitel 1 dargelegt. Für das Forschungsvorhaben sind nur Einzelspielerspiele ausgewählt worden. Einerseits ist so auf dieser Ebene eine vergleichbare Basis geschaffen worden, andererseits lenken keine Mechanismen, die auf die Kommunikation zwischen Spielern ausgerichtet sind, von der Sprache ab. Als Single Player und im Offline-Modus ist der Spieler unbeobachtet und ist damit freier in seinen Handlungen (vgl. Calleja 2007: 87). Bei einem Mehrspieler- oder Onlinemodus kann gemutmaßt werden, dass die hier vertretene Hypothese angepasst werden müsste, denn es ist denkbar, dass andere Aspekte neben Immersion, wie etwa die Kommunikation mit anderen, im Vordergrund stehen würden, diese auf anderen Wegen erreicht werden würde oder sonstige sprachliche Praktiken vorzufinden wären (vgl. Longrich 2008: 52). Aus selbem Grund wird davon abgesehen, Spiele zu untersuchen, die ausschließlich online gespielt werden können, wie zum Beispiel MMORPGs (vgl. Hemminger 2009: 46). Außerdem postuliert Bareither, dass Single Player Games für eine derartige Analyse, wie sie hier angestrebt wird, besonders gut geeignet sind, weil darin Narrative wichtiger sind als in Multiplayer Games (vgl. 2016: 248), da dort die Kommunikation mit realen Spielern viel zum Spielfluss beiträgt, aber wenig zur Erzählung selbst (vgl. Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca 2013: 117).

Die Entwickler und Publisher wurden in der E-Mail über die Masterarbeit informiert bevor um Ihre Mithilfe gebeten wurde. Sie wurden dabei über Thema, Methodik, Kriterien und Zielsetzung unterrichtet und anschließend gefragt, ob sie am Vorhaben mitwirken möchten, indem sie die zuvor beschriebene Art von Computerspiel-Texten zur Verfügung stellen. Insgesamt sind an 80 Einzelpersonen und Studios E-Mails verschickt worden, davon konnten elf

Spietexte zur Verfügung stellen, die die Kriterien der Masterarbeit erfüllen. Über die Hälfte hat nicht auf die E-Mails geantwortet. Die anderen waren leider nicht berechtigt, die Skripte an Dritte weiterzugeben oder konnten keine deutschsprachigen Texte aufweisen. Einige der deutschen Computerspiel-Texte sind Übersetzungen, denn diverse Entwickler haben ihren Sitz beispielsweise in den USA oder Schweden. Selbst einige deutsche Entwickler haben die Spiele zuerst auf Englisch geschrieben und anschließend ins Deutsche übersetzt.

Dank der hilfsbereiten Einzelpersonen, Entwickler und Publisher konnte schließlich ein Korpus von 23 Computerspielen zusammengestellt werden, das sich auf insgesamt 70.060 Types und 1.183.536 Tokens (gemäß *LancsBox*) beläuft. Die Texte sind in unterschiedlichsten Datenformaten abgespeichert, so dass im ersten Schritt alle Texte einzeln als Textdateien, also Dokumente mit der Endung *-txt*, gespeichert wurden. In einigen Computerspiel-Texten sind auch Kommentare, Regieanweisungen, Soundeffekte und Text, der nur auditiv vorliegt, enthalten. So wurden im zweiten Schritt die Textdateien von diesen Formen der Sprache bereinigt, weil sie nicht als geschriebene Sprache in den Spielen auftreten und somit nicht Teil des Untersuchungsgegenstands sind. Diese bereinigten Dateien bilden die Grundlage für das Korpus.

Für die qualitative Analyse des Spiels *Harry Potter und die Kammer des Schreckens (HP2)* wurde der Text einerseits aus der ursprünglichen Textdatei in eine Excel Tabelle kopiert und andererseits wurde er mit dem Programm *AntConc* geöffnet. Die quantitative Analyse wurde ausschließlich in *LancsBox* durchgeführt. Genauerer zu der Art und Weise der Untersuchung wird im nächsten Kapitel erläutert.

7 Methode

Die Analyse gliedert sich in diverse Teilschritte. Richtungsweisend dafür ist das ⁸2014 veröffentlichte Werk *Linguistische Textanalyse* von Brinker/Cölfen/Pappert, welches an gewissen Stellen durch Ideen anderer Forscher ergänzt wird. Das folgende Zitat veranschaulicht die Ebenen, die es zu untersuchen gilt:

Abschließend ist zu betonen, dass die aufgeführten Kriterien primär zur **Abgrenzung** von Textsorten dienen; eine **Beschreibung** von Textsorten hat vor allem auch Merkmale zu berücksichtigen, die die **sprachliche** Gestaltung des Textes betreffen (Syntax, Lexik, usw.). Von besonderer Relevanz sind in diesem Zusammenhang aber vor allem spezifische Formulierungsmuster und stilistische Besonderheiten, die für die jeweilige Textsorte als (mehr oder weniger) typisch herauszuarbeiten sind. (Fettdruck im Original, d. V.) (Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 146f.)

Zusätzlich betonen die Autoren, dass qualitative und quantitative Untersuchungen unter Zuhilfenahme eines Korpus dem Zweck dienlich sind, ausgesprochen auffällige sprachliche Formen und Strukturen, die hier als sprachliche Praktiken definiert wurden, herauszuarbeiten. Der erste Teil, der im Zitat angesprochen wird, nämlich die Abgrenzung von Textsorten durch die linguistische Textanalyse, umfasst die ersten vier von fünf Analyseschritten. Konkret definiert die Textfunktion, die im ersten Schritt beschrieben wird, die Textsortenklasse, die darauffolgenden Schritte die Textsorte. Hier wird davon ausgegangen, dass Computerspiele als Textsortenklasse und Abenteuerspiele, worunter RPGs und (Action)-Adventures fallen, als Textsorten gelten können. Dies wird durch die schematische Untersuchung von *HP2* verwirklicht. Um die sprachlichen Besonderheiten der Textsorte zu beschreiben, werden die Charakteristika eines Textes herausgearbeitet. In dem Schema wird dies unter Punkt fünf zusammengefasst, die Merkmale werden jedoch um einige weitere ergänzt, die bei der Analyse aufgefallen sind und bei einer vollständigen Beschreibung der Textsorte nicht fehlen dürfen. Also wird hier ein induktiver und datengeleiteter Ansatz verfolgt, der das Auffinden von sprachlichen Mustern zum Ziel hat (vgl. Bubenhofer 2009: 5f.). Dies ist lediglich als Anfang zu betrachten, um die möglichen Merkmale zur Abgrenzung zu bestimmen, um diese dann an weiteren Computerspiel-Texten auf Basis des Korpus zu untersuchen und die Etablierung der Textsortenklasse *Computerspiel-Texte* zu legitimieren. Dieser zweite Teil der Arbeit wird folglich überwiegend deduktiv, also datenbasiert, durchgeführt, wenn aber weitere Merkmale auffallen, werden diese inkludiert (vgl. ebd., 6).

Einführend noch einige kurze Worte zur Terminologie: Mit *Wort* ist ein Token gemeint, mit *Lexem* „ein Paradigma verschiedener syntaktischer Wörter der gleichen Wortart mit demselben semantischen Merkmal“, mit *Mehrworteinheit* mindestens zwei Wörter, die häufig zusammen in einem Korpus auftauchen und mit *Muster* sind „Mehrworteinheiten, die einem interpretatorischen Selektionsprozess unterzogen und zu einer abstrakteren Einheit zusammengefasst

wurden“ gemeint (ebd., 8), wobei auch eine einzelne Wortform darunter fällt (vgl. ebd., 23). Muster können, so wie in dieser Thesis, nur im Nachhinein entdeckt werden (vgl. ebd., 24). Bei der Suche nach Mustern wurde sich generell an Burger 2015 orientiert, der ein Beispiel für eine Musteranalyse gibt (vgl. 58).

Beschreibungsaspekte		Analysekategorien	Analysekriterien
kommunikativ-funktionaler Aspekt	Textfunktion	informativ appellativ obligatorisch kontaktspezifisch deklarativ	direkt signalisierend
			indirekt signalisierend
struktureller Aspekt	thematische Ebene	Thema	Art Ereignis, Gegenstand, These usw.
			lokale Orientierung auf Emittenten/Rezipienten bezogen außerhalb von Emittent und Rezipient
			temporale Orientierung vorzeitig, gleichzeitig, nachzeitig, zeitlos
	Themenentfaltung	Grundform deskriptiv narrativ explikativ argumentativ	
		Realisationsform deskriptiv-sachbetont/-meinungsbetont rational-begründend/emotiv-bewerten („persuasiv“)	
grammatische Ebene	grammatische Kohärenz	Wiederaufnahme explizit implizit Tempuskontinuität konjunktionale Verknüpfung semantische Vertextungstypen usw.	

Abbildung 1: Schema der linguistischen Textanalyse (Brinker/Cölfen/Pappert 2014: 155)

Zu Beginn wurde ein Spiel ausgewählt, welches zunächst auf der Ebene der Textsortenabgrenzung untersucht wird. Hierfür ist das Spiel *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* herangezogen worden, weil es eines der ersten Spiele war, für die das Skript akquiriert werden konnte. Allerdings muss angemerkt werden, dass die Inhalte der Geschichte sowie die Welt, in der das Spiel spielt, der Autorin sehr vertraut sind. Zu Beginn wurde der Computerspiel-Text aus der Textdatei in ein Excel-Dokument übertragen. Dabei ist die Satzstruktur beibehalten worden, denn bei der Analyse von einem Text als „Folge von sprachlichen Zeichen“ liegt der Fokus auf dem Satz (Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 18). Eine Zeile, die aus Ein-Satz-Äußerungen oder aus mehreren Sätzen besteht, wird in dieser Arbeit als *Äußerung* (vgl. Hoffmann 2018: 211) verstanden und bildet die kleinste zusammengehörige Untersuchungseinheit. Dies ist auch die Ausgangslage der Analyse des Spiels *HP2*. Auch dieser Computerspiel-Text musste von einigen Aussagen und Zeichen bereinigt werden. Um bei dieser Analyse sicherzugehen, dass wirklich nur geschriebene Sprache untersucht wird, – da aus dem Dokument nicht explizit hervorgeht, bei welchen Aussagen es sich um geschriebene oder lediglich gesprochene Äußerungen handelt – wurde ein Video auf YouTube angesehen, in welchem eine Person das ganze Spiel durchgespielt hat und dies aufgenommen und hochgeladen hat (vgl. Sigyn 2019). So sind einige Zeilen gelöscht worden, da diese im Spiel nur mündlich aufgetreten sind. Dabei konnte auch festgestellt werden, dass die Datei die Äußerungen nicht chronologisch enthält, sondern diese nach Sprechern sortiert sind. Zwar könnte die Reihenfolge anhand des Videos rekonstruiert werden, aber diese spielt für das Untersuchungsziel ohnehin keine Rolle. Nach diesen vorbereitenden Handgriffen kann mit dem ersten Teil der Analyse begonnen werden. Diese Vollführung des ersten Schritts hat den Zweck, Computerspiel-Texte, die ein noch kaum untersuchtes Phänomen darstellen, als Textsortenklasse zu etablieren. Weil dieses Gebiet so unerforscht ist, soll erst einmal gezeigt werden, dass das Skript, welches jeglichen geschriebenen Text in einem Computerspiel umfasst, als Text begriffen werden kann. Hierfür wird das Spiel nach dem Textanalyseschema aus Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014 (vgl. 155, s. Abb. 1) untersucht.

Zunächst werden zwei Beschreibungsaspekte unterschieden, der kommunikativ-funktionale und der strukturelle, wobei der zweite aufgeteilt wird in die grammatische und die thematische Ebene. Unter dem ersten Aspekt werden Kriterien zusammengefasst, die die Beziehung zwischen Emittenten, Text und Rezipienten näher beleuchten (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 154). „Als Analysekategorie fungiert hier die Textfunktion, die als die im Text konventionell ausgedrückte dominierende Kommunikationsintention des Emittenten definiert wird“ (ebd.). Sie kann als der Sinn bzw. Zweck eines Textes verstanden werden. Die Kommunikationssituation ist in gewisser Weise räumlich und zeitlich begrenzt (vgl. ebd., 87). Bei diversen Funktionen bestehen hierarchische Beziehungen zwischen diesen, das heißt es gibt eine dominierende,

die den kommunikativen Charakter eines Textes bestimmt (vgl. Brinker 1983: 130). Damit vermittelt der Emittent dem Rezipienten, wie er möchte, dass dieser den Text versteht. Ob dies letztlich zutrifft, also ob die Funktion mit der Wirkung kongruent ist, kann nicht vorhergesagt werden, da Textwirkungen „nicht konventionalisiert“ sind (ebd., 131f.). Im Gegensatz zu Searle, an dem sich orientiert wurde, gewichtet Brinker den Text als Ganzes stärker als einzelne Sätze (vgl. Rolf 2000: 424) und auch der Rezeption des Textes kommt mehr Bedeutung zu (vgl. ebd., 427f.). Es haben sich diverse Linguisten daran versucht, Funktionen zu etablieren. Sie weisen alle Parallelen auf, unterscheiden sich aber in Details. Brinker/Cölfen/Pappert nehmen Gebrauchstexte in den Fokus (vgl. ⁸2014: 141), die in Heinemann/Heinemann 2002 beschriebenen Funktionen fiktionale Texte. In dieser Arbeit wird eine Analyse nach dem erstgenannten Schema durchgeführt, weil es sehr umfangreich ist und dem Zweck, Computerspiele als Texte zu beschreiben, dienlich ist (s. Abb. 1).

Darin werden fünf Grundfunktionen etabliert, die im ersten Schritt der Analyse bestimmt werden sollen. Ein Text gilt als informativ, wenn Wissenstransfer stattfindet und wenn evaluative Einstellungen vermittelt werden. Darin kommen üblicherweise Modalwörter, indirekte Rede und Konjunktiv vor (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 106ff.), wie etwa in Zeitungsmeldungen, Berichten oder Sachbüchern (vgl. Fink 2011: 173). In solchen Texten sind Repräsentativa üblich (vgl. Brinker 1983: 139). Die Appellfunktion dominiert in Texten, die die Meinung oder das Verhalten des Rezipienten beeinflussen können, dementsprechend ist darin der Imperativ zu erwarten, aber auch der Infinitiv, Konstruktionen mit *sollen*, *müssen*, *haben*, *sein* oder Interrogativsätze (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 109-112). Folglich sind in solchen Texten vor allem Direktiva zu erwarten wie Befehle, Bitten, Empfehlungen etc. Als Beispiele werden Werbeanzeigen, Kommentare, Anleitungen oder Rezepte genannt (vgl. Brinker 1983: 139). Bei Texten mit einer Obligationsfunktion geht der Emittent gegenüber dem Rezipienten eine Verpflichtung ein, weswegen darin viele Kommissiva üblich sind (vgl. ebd., 140), wie etwa bei Verträgen oder Garantien (vgl. Fink 2011: 173). In den Fällen, in denen die Etablierung auf Aufrechterhaltung einer Beziehung zwischen Emittenten und Rezipienten am wichtigsten ist, liegt eine Kontaktfunktion vor, so kommen darin häufig Expressiva vor, die Dank, Gratulation oder Grüße ausdrücken (vgl. Brinker 1983: 140), wie es zum Beispiel in Danksagungen der Fall ist (vgl. Fink 2011: 173). Zuletzt wird bei einem deklarativen Text eine neue Realität geschaffen. Oftmals wird sich dabei an Formeln bedient (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 120). Dementsprechend sind darin Deklarative wie *ernennen* zu erwarten (vgl. Brinker 1983: 140), wie es in Testamenten oder Urkunden üblich ist (vgl. Fink 2011: 173). Ergänzend könnte die von Heinemann/Heinemann etablierte Textfunktion „ästhetisch wirken“ angeführt

werden (2002: 224). Das Aufbringen der Intention, auf den Rezipienten ästhetisch wirken zu wollen, wird von Nikula kritisiert, denn er bemängelt die unzureichende Definition dieser Idee und betont, dass dies eher eine Wirkung als eine Funktion darstellt (vgl. 2012: 56ff.). In Einklang mit Nikula wurde diese Funktion deshalb nicht in diese Analyse integriert. Diese Unterhaltungsfunktion kann jedoch als Zusatzfunktion verstanden werden (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert⁸2014: 122). Die jeweiligen Sprechhandlungsklassen und sprachlichen Mittel sind Indizien, müssen aber nicht alle und nicht ausschließlich auftreten (vgl. Brinker 2000: 178). Auch die sogenannten Illokutionsindikatoren können bei der Bestimmung der Funktion Hinweise geben, darunter beispielsweise performative Formeln, Satztypen, Tempus, Numerus, Person, Abtönungspartikel und Modalwörter (vgl. ebd., 179). Da der ganze Text betrachtet wird, werden die dominierenden Typen betrachtet, um auf die Textfunktion zu schließen. Aufgrund der unterschiedlichen Kommunikationssituationen, die in Computerspielen auftreten können, ist es durchaus möglich, dass phasenweise unterschiedliche Funktionen überwiegen. Deswegen wird als überordnende Textfunktion der Textsortenklasse *Computerspiel-Texte* Immersion erwartet, auch wenn die von Brinker etablierten Grundfunktionen auch auftreten. Deshalb ist eine genaue Untersuchung der Funktionen der einzelnen Äußerungen, die als Subtexte verstanden werden können, von geringer Relevanz, denn der Fokus bei der Bestimmung der Textfunktion liegt auf dem Text als Ganzes. Außerdem kann die Textfunktion entweder direkt oder indirekt signalisiert sein. Direkt bedeutet, dass der dominierende Sprechhandlungstyp mit den thematischen, strukturellen und kontextuellen Indikatoren übereinstimmt, andernfalls ist sie indirekt vermittelt (vgl. Brinker 1983: 141, 144).

Auf der thematisch-strukturellen Beschreibungsebene, also im zweiten Schritt, muss zunächst die Kommunikationsform für die jeweilige Klasse untersucht werden. Es kann sich dabei zum Beispiel um Face-to-Face-Kommunikation, ein Telefongespräch, einen Rundfunkbeitrag, eine Fernsehsendung oder ähnliches handeln. Im Internet können alle Formen gebündelt oder einzeln vorgefunden werden, das heißt auch hier ist eine Kombination denkbar (vgl. ebd., 141). Dabei spielt die Kommunikationsrichtung eine Rolle, die entweder monologisch, dialogisch oder gemischt sein kann. Es muss auch bedacht werden, wie der Kontakt zwischen Emittenten und Rezipienten stattfindet, zum Beispiel optisch oder akustisch, ebenso ob er räumlich und zeitlich unmittelbar oder mit Verzug passiert (vgl. ebd., 141). Neben der Kommunikationsform ist auch der Handlungsbereich entscheidend, also ein gesellschaftlicher Bereich mit eigenen Normen, in dem die Emittenten und Rezipienten gewisse Rollen einnehmen. Hier kann unterschieden werden, ob der Text dem privaten, offiziellen oder öffentlichen Bereich angehört, genauer kann auch beispielsweise in Alltag-, Rechts-, Kunst-, Religions-, Wirtschafts- oder Politikbereich unterschieden werden (vgl. ebd., 142f.).

Im dritten Schritt werden die thematischen Restriktionen durch strukturelle Kriterien beschrieben, die einen thematisch schlüssigen Text auszeichnen. Mit diesem Schritt wird gezeigt, dass Computerspiele als Texte begriffen werden können und gemeinsam die Textsorte der Abenteuerspiele bilden. Die Häufigkeit der Thematisierung eines Textgegenstandes kann Aufschluss darüber geben, welches Thema im Vordergrund steht (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert⁸2014: 45). Fink definiert *Thema* als „Zentrum oder Kern des Textinhalts, ein als Basis für den Text fungierender Grund- und Hauptgedanke, das zentrale Inhaltselement bzw. die Kerninformation“, wobei es durchaus mehrere Themen bzw. Unterthemen geben kann (2011: 71). Da sowohl auf grammatischer als auch auf thematischer Ebene Zusammenhänge untersucht werden (Schritt 5), wird angenommen, dass für die zweite Ebene eine Wortfeldanalyse sinnvoll ist, um thematische Kohärenz aufzuzeigen. Für Kohärenz, also den inhaltlichen Zusammenhang im Text (vgl. Klisch-Averintseva²2018: 2), ist gemeinsames Wissen die Grundlage. Dafür sind Kategorien und Konzepte, die in Relation zu einander stehen, essenziell (vgl. Schwarz-Friesel²2013: 37f.). Wie auch bei Kohäsion ist auch bei Kohärenz Rekurrenz wichtig, also das „Phänomen der Wiederholung, des Rückverweisens bzw. Ersatzes“ (vgl. Linke/Nussbaumer 2000: 305). Das Thema kann anhand von Schlüsselwörtern, zu denen vor allem hochfrequente lexikalische Wörter gezählt werden, und Lexemen aus demselben Wortfeld ermittelt werden, so dass Wiederholungen, Rekurrenz, Referenzen und Anaphern wichtige Hinweise darstellen (vgl. Fink 2011: 73f.). In der Linguistik sind Anaphern Rückverweise, das heißt ein Ausdruck nimmt Bezug auf etwas bereits Gesagtes bzw. Geschriebenes. Dies sorgt für Kontiguität und einen roten Faden im Text (vgl. Fink 2011: 61f.; Heringer 2015: 41). Anaphern sind häufig ein Kennzeichen von geschriebener Sprache (vgl. Tanaka 2011: 200). Das Thema kann gewissermaßen als die Zusammenfassung des Inhalts betrachtet werden (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert⁸2014: 53). Der Text kann lokal am Emittenten oder am Rezipienten orientiert sein, aber auch auf etwas außerhalb dieses Verhältnisses anspielen. Temporal relativ zum Sprechzeitpunkt kann Vorzeitigkeit, Gleichzeitigkeit, Nachzeitigkeit oder Zeitlosigkeit vorliegen (vgl. ebd., 155).

Anschließend an das Thema wird die thematische Entfaltung in einem vierten Schritt in den Fokus genommen, die die thematische Struktur der Texte beschreibt (vgl. ebd., 60). Die Grundform ist für diese Arbeit sehr interessant, besonders vor dem Hintergrund der Diskussion, ob Computerspiele narrativ oder ludisch sind. Heute ist diese Debatte abgeklungen und es wird von einer Kombination dieser Aspekte ausgegangen. Ebendies kann mit der Analyse der Grundform aufgezeigt werden. Diese bezeichnet die Funktion im sprachlichen Handeln (vgl. Fink 2011: 224). Die deskriptive Grundform ist beschreibend oder berichtend und kommt vor allem in informativen und appellativen Texten vor, wobei die Chronologie der Ereignisse und

Verortung in Raum und Zeit wichtig sind (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 60-64), beispielsweise in Berichten, Aufsätzen oder Nachrichten (vgl. Bendel Larcher 2015: 74). Dabei stehen oft Gegenstände oder Lebewesen und deren Merkmale im Mittelpunkt (vgl. Heinemann/Heinemann 2002: 187). Das narrative Entfaltungsmuster überwiegt in Alltagserzählungen (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 64) und tritt beispielsweise in Romanen, Reportagen oder Märchen auf (vgl. Bendel Larcher 2015: 74). Meist zeichnet sich dieses durch die Aneinanderreihung von Aussagen zu vergangenen Ereignissen aus (vgl. Heinemann/Heinemann 2002: 187). Die explikative Grundform liegt vor, „wenn die Einteilung in Explanandum (das, was erklärt werden soll) und Explanans (das, was erklärend ist, d. h. die Erklärung) erkennbar (bzw. rekonstruierbar) ist“ (Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 70). Damit werden Kausalbeziehungen aufgezeigt und sie findet überwiegend in wissenschaftlicher Literatur zur Wissenserweiterung Anwendung (vgl. ebd., 72f.). Das argumentative Entfaltungsmuster zeichnet sich aus durch eine These, die durch Argumente gestützt wird und wird häufig in appellativen und informativen Texten genutzt (vgl. ebd., 73-80). Diese Texte sollen in erster Linie überzeugen (vgl. Bendel Larcher 2015: 74). Abgesehen von der Grundform der Themenentfaltung kann auch deren Realisationsform bestimmt werden. Deskriptive Texte zum Beispiel sind üblicherweise sach- oder meinungsbetont, argumentative Texte emotiv-bewertend oder rational-begründet. Andere vorstellbare Realisierungen können beispielsweise ernsthaft, spaßig oder ironisch sein (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 155ff.). In anderen Werken wird in dem Zusammenhang der Grundform der thematischen Entfaltung von Vertextungsstrategien gesprochen. Vertextung ist die „Fähigkeit [...], einen lokal und global kohärenten Text gemäß den Anforderungen der jeweiligen Diskurseinheit zu produzieren“, folglich ist damit die Verknüpfung der einzelnen Textelemente gemeint (Kern 2011: 235). „Sie [die Strategien, d. Verf.] dienen der Textgliederung [...] und erleichtern als wiederkehrende markante formale Textmerkmale die Identifikation verschiedener Texte als Exemplare einer Textsorte.“ (Stumpf/Filatkina 2018: 2). Diese Verbindungen erfolgen strategisch und bilden demnach auch Muster aus. Die üblichen Muster bzw. Strategien sind *erzählen*, *beschreiben*, *argumentieren* und *anweisen* und sind für monologische Texte gültig (vgl. Eroms ²2014: 86). Mit der ersten Strategie werden (vergangene) Sachverhalte übermittelt, wobei die Chronologie wichtig ist. *Beschreiben* meint die Abbildung von Personen und Objekten ohne zeitlichen Bezug, *argumentieren* ist die Begründung von Handlungen und ist auf den Rezipienten bezogen und *anweisen* hat die Handlungssteuerung des Rezipienten zum Ziel. Die ersten beiden sind deskriptiv, die letzten beiden handlungsorientiert (vgl. Fandrych/Thurmair 2011: 21). Zuweilen wird eine fünfte Strategie angeführt, nämlich *erklären* (vgl. Krieg-Holz/Bülow 2016: 174). Damit werden vergangene oder zukünftige Handlungen gerechtfertigt, Thesen begründet oder widerlegt, Wünsche oder Befehle motiviert oder

ähnliches (vgl. Jahr 2000: 386). Genauso wie vom häufigsten Sprechhandlungstyp nicht auf die Funktion geschlossen werden kann (vgl. Brinker 2000: 178), kann äquivalent auch nicht vom frequentesten Vertextungsmuster auf die Themenentfaltung geschlossen werden. Es ist anzunehmen, dass in Computerspielen alle Strategien vorkommen. Da der Spieler fortwährend gelenkt wird, insbesondere in RPGs und Adventures, sind handlungsorientierte Muster, also Argumentationen und Anweisungen, zu erwarten. Des Weiteren gibt es auch narrative Sequenzen und wahlweise auch einen Erzähler, so dass auch viele deskriptive Äußerungen wie Erklärungen und Beschreibungen vorzufinden sein werden (vgl. Kern 2011: 242). In den gesammelten Computerspiel-Texten ist es schwierig, Kohärenz aufzuzeigen, weil die Äußerungen zum Teil nicht in der chronologischen Reihenfolge, wie sie im Spiel auftreten, in den Dateien vorliegen und die Rekonstruktion dieser bei solch einem großen Korpus folglich zu umständlich wäre. Deshalb kann hier globale statt lokale Kohärenz untersucht werden (vgl. Brinker/Cölfen/Papert⁸2014: 82).

Der fünfte und letzte Schritt der Analyse fokussiert sich, wie in dem Zitat zu Beginn dieses Kapitels deutlich wurde, auf die Beschreibung von Textsorten anhand von sprachlichen Mitteln, darunter textsortenspezifische grammatische und thematische Kriterien. Zu den ersten zählen Referenzen, die zum Beispiel über das Wiederaufnahmeprinzip auftauchen, wie Anaphern und bestimmte Artikel, aber auch die implizite Wiederaufnahme in Form von semantischer Kontiguität (vgl. Brinker 2000: 29-41). Konjunktionen und Adverbien spielen dabei auch eine Rolle (vgl. ebd., 42f.). Die thematischen Kriterien wurden in Kapitel 4 bereits genannt. Da die Beschreibung der sprachlichen Praktiken ein wesentlicher Teil der Fragestellung dieser Arbeit ist, wird an dieser Stelle auch andere Literatur hinzugezogen, um zu gewährleisten, dass die wichtigsten Charakteristika erfasst werden. Am Ende der qualitativen Analyse sollen Muster erkannt worden sein. Um Muster und damit auch ein Textualitätsmerkmal untersuchen zu können, schlägt Kesselheim vor, einen Blick auf Sprachlichkeit, Wahrnehmung und Vertrautheit zu werfen, denn unter Einbezug dieser Kategorien können Muster entdeckt werden. Zuerst können im induktiven Vorgehen mithilfe der eigenen Sprachkompetenz Merkmale erkannt werden. Wichtig dabei ist aber auch die Erfahrung mit anderen Texten, denn erst dadurch können Muster einer Textsorte bestimmt werden (vgl. 2011: 339f.). Es ist nach Kesselheim 2011 vorgegangen worden, indem in der qualitativen Analyse ein Spiel genauer betrachtet wurde und nach Sprachgefühl und Wissen markante Merkmale notiert wurden, um anschließend in der quantitativen Untersuchung diese Muster in anderen Texten wiederzuerkennen. Hierfür wird unterstützend das Programm *AntConc* genutzt, welches für die Untersuchung von Konkordanzen, N-Grammen, Kollokationen, der Wortliste und Schlüsselwörtern sowie der gesamten Datei genutzt

werden kann. Ferner enthalten die Skripte, die als Textsortenklasse *Computerspiel-Texte* untersucht werden, gewisse sprachliche Merkmale, die zur Beschreibung dieser Textsortenklasse aufgegriffen werden. Insbesondere weisen sie einige Anhaltspunkte auf, die als sprachliche Praktiken der Spielerlenkung bezeichnet werden können. Die Literatur und Forschung aus den zuvor genannten Disziplinen stellt ausreichend Ideen dafür Verfügung. Diese Merkmale wurden anschließend vor dem Hintergrund linguistischer Forschungsarbeiten auf diese Arbeit übertragen. Die erwarteten Charakteristika betreffend, sind vor allem konzeptionelle Mündlichkeit, Kohäsion und emotionale Sprache zu nennen, die im Einzelnen durch unterschiedliche sprachliche Praktiken in den Spielen zu Tage treten. Ebenso besteht die Annahme, dass sprachliche Referenzen in Bezug auf Regeln, Herausforderungen und Interface als Spezifika von Computerspielen zu erachten sind, welche auch auf schriftsprachlicher Ebene zu Tage treten. Insgesamt wurde vor allem auf rekurrente Formen und formelhafte Sprache geachtet. Mit dem Ende der Durchführung der Textanalyse nach diesem Schema steht fest, ob die Folge der sprachlichen Zeichen, die untersucht wird, zusammenhängt und eine gemeinsame kommunikative Funktion hat. Ist dies der Fall, so kann bewiesen werden, dass diese Zeichen einen Text konstituieren. Außerdem kann durch die Analyse festgestellt werden, inwiefern der untersuchte Text ein typisches oder weniger typisches Exemplar einer Textsorte ist. Dies kann nur im Kontext von anderen Texten einer Textsorte festgestellt werden, da zunächst Informationen über die Textsorte gesammelt werden müssen.

Anschließend an die erste Analyse des Spiels wurde eine quantitative, vergleichende Untersuchung aller Spiele durchgeführt, da nach dem ersten Schritt bewiesen werden kann, dass ein Computerspielskript ein Text ist. Dies soll nun für alle Texte anhand des Korpus überprüft werden. Hierfür wird das Programm *LancsBox* genutzt, welches für die Untersuchung von KWIC, N-Grammen, Kollokationen, der Wortliste sowie der gesamten Datei genutzt werden kann. Im Gegensatz zu *AntConc* kann *LancsBox* mit der großen Datenmenge umgehen. Die Analyse erfolgt nicht so detailliert wie die qualitative Studie zuvor, es wird jedoch darauf geachtet, auf Basis der zuvor erarbeiteten Merkmale Auffälligkeiten zu notieren. Sollten an dieser Stelle die gleichen Charakteristika wie in *HP2* auftreten, so können diese als konstitutiv für diese Textsorte gelten. Darüber hinaus werden andere Auffälligkeiten, die womöglich nicht in *HP2* aufgetreten sind, notiert. Folglich kann durch diese Analyseschritte festgestellt werden, dass ein Computerspiel typische Textualitätsmerkmale aufweist und es spezifische sprachliche Praktiken gibt, die Einfluss auf den Spieler nehmen sollen.

8 Analyse – Ergebnisse und Interpretation

Bei der Untersuchung wird auf unterschiedlichen Ebenen gearbeitet. Wörter, Sätze sowie der Text als Ganzes finden hier bezüglich einzelner Merkmale Beachtung. Für die Textfunktion ist das Zusammenwirken des gesamten Textes entscheidend. Die zuvor theoretisch besprochenen Untersuchungskategorien sind anhand des Computerspiels *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* unter Hinzunahme von Forschungsliteratur auf diesen Ebenen etabliert und untersucht worden. Im Folgenden werden für alle Kategorien die jeweiligen sprachlichen Mittel und Praktiken genannt. Zum Zweck der Veranschaulichung sind einige Beispiele aufgeführt, die in doppelten Anführungszeichen stehen. Sind in den Spielen selbst doppelte Anführungszeichen aufgetreten, sind sie beibehalten worden, da auch einfache Anführungszeichen auftreten und diese beiden Formen so auseinandergelassen werden können. Es wird auf genaue Quellenangaben wie etwa Zeilenangaben verzichtet, weil einige Computerspiele zum einen durch ihr Open-World-Design nicht linear verlaufen und deshalb je nach Spielverlauf Szenen zu unterschiedlichen Zeitpunkten ausgelöst werden, zum anderen weil die Äußerungen in den Skripten zum Beispiel nach Sprechern sortiert sind, so dass der Kontext nicht rekonstruiert werden kann, demnach besteht keine Notwendigkeit, die hier zitierten Subtexte nachzuschlagen. Der Computerspiel-Text, aus dem die Zitate stammen, steht kursiv in Klammern dahinter. Metasprachliche Termini stehen kursiv, ebenso wie Muster und semantische Klassen.

8.1 Beispielanalyse des Spiels *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*

Die folgenden Kapitel repräsentieren jeweils einen Schritt der linguistischen Textanalyse, welche im Kapitel zur Methode vorgestellt wurde. Der Fokus liegt auf dem fünften Abschnitt, der sich mit den sprachlichen Praktiken befasst. Alle Zitate in diesem Kapitel (in doppelten Anführungszeichen) stammen aus *HP2*. Wenn Literatur zitiert wird, folgt die entsprechende Quelle.

8.1.1 Schritt 1: Beschreibung der Textfunktion in *HP2*

Im ersten Schritt der qualitativen Textanalyse des Computerspiel-Texts wird die Textfunktion bestimmt und beschrieben. Es hat sich als ein schwieriges Unterfangen herausgestellt, solch einem Text nur eine Grundfunktion zuzuordnen. Dies ist sicherlich auch der Tatsache geschuldet, dass das gewählte Textanalyseschema auf Gebrauchstexte zugeschnitten ist (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert⁸2014: 141). Selbst unter Berücksichtigung anderer Schemata konnte keine zufriedenstellende Zuordnung erzielt werden. Dies verifiziert die aufgestellte Hypothese, dass dieser Text-Typ Immersion als übergeordnete Textfunktion hat. Wie in den vorherigen Kapiteln verdeutlicht wurde, haben Game Designer exakt diese Haltung angenommen, indem sie die

fortwährende Unterhaltung und die Immersion des Spielers zu ihrem Ziel erklärten. In diesem Fall von einer appellativen Funktion zu sprechen wäre unzureichend, denn primär wollen Produzenten, dass Rezipienten während des Konsums von Computerspielen Überraschung und Zufriedenstellung empfinden (vgl. Sorlin 2020: 4). Nichtsdestotrotz hat es sich als ergiebig erwiesen, den Computerspiel-Text in kleinere Einheiten zu unterteilen, denn anhand dieser Subtexte können einzelne Funktionen zum Vorschein treten. Als eine Einheit wird hier jeweils eine Äußerung definiert. Hierbei wird die Funktion auf textueller Ebene betrachtet, so dass die Äußerungen ihre Wirkung auf die Figur des Harry Potter, deren Position der Spieler einnimmt, entfalten. Es kann bei genauerer Betrachtung festgestellt werden, dass alle fünf Grundfunktionen darin vorkommen. So ist die Äußerung „Aber eins weiß ich- das letzte Mal, als die Kammer des Schreckens geöffnet wurde, ist ein Schlammlblüter gestorben.“ informativ. Es tauchen zahlreiche appellative Subtexte auf, etwa „Sammle so viele Bohnen wie möglich, bevor die Zeit abläuft.“. Mit Aussagen wie „Also wette ich, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis einer von ihnen diesmal umgebracht wird ... Ich hoffe, es ist die Granger.“ liegen auch Subtexte mit obligatorischer Funktion vor, denn darin geht der Sprecher einer Verpflichtung ein, oft ausgedrückt durch Kommissiva (vgl. Brinker 1983: 140), wie hier durch *wetten*. Begrüßungen und Verabschiedungen hingegen erfüllen eine Kontaktfunktion, wie etwa „Guten Abend, Harry.“, ebenso wie Entschuldigungen oder Danksagungen (vgl. ebd.), zum Beispiel „Oh, entschuldigen Sie bitte, ich wollte Sie nicht beim Entschleimen stören.“. Die deklarative Funktion tritt meist implizit zu Tage, wie in diesem Subtext: „Keine Ahnung ... aber ich werde es schon noch rausfinden!“. Diese Grundfunktionen können auf Ebene des Computerspiel-Textes ausgemacht werden, die Textfunktion *Immersion* ist diesen übergeordnet, jedoch tragen die einzelnen Grundfunktionen dazu bei, weil all die unterschiedlichen Faktoren Immersion begünstigen.

Die einzelnen Funktionen wurden für eine Auswahl von Subtexten annotiert, jedoch nicht für den gesamten Text, weil schnell festgestellt werden konnte, dass eine detaillierte Untersuchung nicht notwendig ist für das Ziel dieser Thesis. Allerdings scheinen die informative und die appellative sowie die kontaktspezifische Funktion zu überwiegen, was die vorangegangenen Thesen bestätigt. Die Kontaktfunktion beispielsweise ist bei einem immersiven Text zu erwarten, denn darin wird die Relation zwischen Hörer und Sprecher deutlich (vgl. ebd.). Der Spieler wird durch die Imperative, die meist direkt vermittelt sind und mit der Appellfunktion einhergehen (vgl. Ortner 2014: 57), durch die Geschichte geführt, denn so werden die nachfolgenden Handlungsschritte eingeleitet („Folg mir, ich zeige dir, wo sie stattfindet!“). Die Subtexte, die im Kontext von Herausforderungen stehen, sind meist auch appellativ oder informativ, da es oftmals Aufgaben sind, die erklärt werden und dann ausgeführt werden müssen: „Hol dir den Stern der Vollkommenheit so schnell wie möglich. Springt die Uhr auf null, bevor du ihn hast,

gilt die Herausforderung als verloren.“. Mit Referenzen auf das Interface ist es ähnlich: „Möchtest du einen Zauberspruch wählen, scrolle mit der rechten Maustaste durch die Liste der Zauber.“. Die informierenden Subtexte klären den Spieler über die Mechaniken auf, also den Spielraum, die Elemente darin sowie über die Regeln. Der Einsatz von Zaubersprüchen sowie die Verleihung der Hauspunkte sind häufig direkte deklarative Äußerungen, da dabei eine neue Realität geschaffen wird, etwas geht von einem Zustand in einen anderen über (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 120). Einige besonders informativ erscheinende Subtexte haben eine abweichende intendierte Illokution, etwa bei „Ich habe Flubberwurmschleim, aber nur noch für kurze Zeit.“, wo es sich in Wirklichkeit um einen indirekt vermittelten Appell handelt. Anhand der Grundfunktionen kann die Textsortenklasse bestimmt werden, das heißt Computerspiel-Texte – so zumindest die Annahme nach der Beispielanalyse – weisen keine dominierende Funktion auf, zumindest keine von den in Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014 genannten.

8.1.2 Schritt 2: Beschreibung von Kommunikationsform und Handlungsbereich in *HP2*

Im zweiten Schritt der Textanalyse wird die Kommunikationsform bestimmt. An dieser Stelle ist das Medium, also der Computer, hervorzuheben. Für den Computerspiel-Text *HP2* liegt auf der textuellen Ebene überwiegend Face-to-Face-Kommunikation vor, wenn das Geschehen aus der Perspektive der Figuren betrachtet wird, der Spieler also durch seinen Avatar in der virtuellen Welt agiert. Die Komplexität von Computerspielen als Texten zeigt sich auch hier, denn es gibt zwei Kommunikationsebenen: einerseits die Ebene der Konzeption und Rezeption, die monologisch angelegt ist, da der Produzent einen Text für den Rezipienten konzipiert, andererseits die „beschriebene, immanente Dialogsituation“, in der sich der Rezipient als Spielfigur befindet (Affolter 2011: 35ff.). Da hier aber konstant davon ausgegangen wird, bedingt durch Immersion, dass der Spieler sich gedanklich in der virtuellen Welt befindet, greift also die zweite Ebene. Die Kommunikationsrichtung ist überwiegend dialogisch, in einigen Sequenzen auch monologisch, wenn beispielsweise Harry einen Hinweis äußert, der für den Spieler richtungsweisend ist („Ich muss hier rauskommen, ohne dass einer der Slytherins mich bemerkt!“), oder auch wenn der Erzähler spricht („Eines Abends erschien ein Hauself namens Dobby in seinem Zimmer ...“). Dieser kommt nur in Zwischensequenzen zum Einsatz, die bei Szenenwechseln wirksam sind. Während der Quidditch-Spiele wird das Geschehen auf dem Feld kommentiert („Ein Gryffindor stürzt ab!“). Die Dialogizität ist schriftlich vermittelt, zeigt jedoch Merkmale mündlicher Kommunikation, weswegen dieses Kriterium in die Analyse einfließt. Bezogen auf den Emittenten und den Rezipienten funktioniert die Kommunikation über den Computer, findet nicht zeitgleich und nicht am selben Ort statt und ist sowohl optisch als auch akustisch verzögert, denn der Entwickler implementiert Text, Audio und Bild zu einem früheren

Zeitpunkt. Allerdings ist sie insofern unmittelbar, als dass die Handlung im Spiel nicht vonstattegehen würde ohne den Spieler. Auch in den dialogischen Sequenzen liegt eine Gleichzeitigkeit vor, denn der Spieler ist als Harry mitten im Geschehen und somit Teil des Dialogs, so dass Produktion, Kommunikation und Rezeption gleichzeitig ablaufen (vgl. ebd., 196). Sprache liegt sowohl in Ton als auch in Schrift vor, wobei nur zweiteres von Belang ist. Die Richtung wird als dialogisch beschrieben, weil der Entwickler durch das Spiel mit dem Spieler kommuniziert, wobei das Interface und die Subtexte Feedback geben.

Zu Schritt zwei gehört auch die Bestimmung des Handlungsbereichs. Dieser Computerspiel-Text wird aus diversen Gründen dem Alltagsbereich zugeordnet. Einerseits werden im Spiel selbst alltägliche Situationen und Themen behandelt, etwa der Schulalltag oder Konflikte mit Mitschülern. Andererseits werden Computerspiele mit dem primären Ziel entwickelt, den Spieler in seiner Freizeit zu unterhalten, in der er als Privatperson handelt. Auf dieser Ebene ist das Spiel somit im privaten Bereich angesiedelt. Die Betrachtung der Kommunikationsform und des Handlungsbereichs bestimmt die Textsortenklasse näher.

8.1.3 Schritt 3: Beschreibung von thematischen Restriktionen in *HP2*

Im dritten Schritt wird die Beschreibung von thematischen Restriktionen angestrebt. Der Fokus liegt auf der Untersuchung der Themen und der Textkohärenz, worüber der Textgegenstand Aufschluss gibt. Die hohe Tokenzahl (ca. 18.000) ist ein Hinweis darauf, dass es unterschiedliche Themen geben könnte, die einem dominanten bzw. einem Rahmenthema untergeordnet sind. Es sind nicht nur die „dominierenden Referenzträger“ selbst, die richtungsweisend sind, sondern auch, „was im Text über die Referenzträger ausgesagt wird“ (Brinker/Cölfen/Pappert⁸2014: 127). Die hier gewählte Methode konzentriert sich auf die Nomen im Computerspiel-Text, deren semantische Bedeutung und Frequenz über die Themen Aufschluss gibt. Des Weiteren umfassen Substantive auch Anthroponyme, die handelnde Personen bezeichnen, wobei insbesondere der Player Character relevant ist. Um dies zu untersuchen wird die *Word List*-Funktion von *AntConc* eingesetzt. Tabelle 1 zeigt die nominalen Lexeme, die mehr als neun Mal im Spiel vorkommen sowie deren Platzierung innerhalb der 2896 Lexeme. Darunter sind viele Personennamen, sowohl Vor-, als auch Nachnamen. Die beiden häufigsten Lexeme sind mit Abstand *Harry* und *Potter*, was zeigt, dass die Figur, die gleichzeitig der Avatar ist, im Mittelpunkt des Spiels steht. Des Weiteren scheint Quidditch, ein Mannschaftssport innerhalb der virtuellen Welt, wichtig zu sein, da aus diesem Wortfeld viele Lexeme entstammen, wie *Schnatz*, *Klatscher*, *Sucher*, *Quaffel* und *Treiber*. Weitere Lexeme wie *Spiel*, *Spieler* und *Besen* gehören nicht ausschließlich zu diesem Wortfeld. Der schulische Alltag wird auch thematisiert,

so wird der Name der Schule (*Hogwarts*) und die Bezeichnungen der vier Häuser im Sinne von Fakultäten (*Gryffindor*, *Slytherin*, *Hufflepuff*, *Ravenclaw*) erwähnt.

	Nomen	Platz	Trefferzahl		Nomen	Platz	Trefferzahl
1	<i>Harry</i>	7	253	36	<i>Snape</i>	169	18
2	<i>Potter</i>	17	147	37	<i>Power</i>	178	17
3	<i>Gryffindor</i>	36	79	38	<i>Bestleistung</i>	182	16
4	<i>Slytherin</i>	43	72	39	<i>Hauspunkteauswertung</i>	188	16
5	<i>Schnatz</i>	46	67	40	<i>Leistung</i>	191	16
6	<i>Hufflepuff</i>	49	60	41	<i>Toilette</i>	194	16
7	<i>Ravenclaw</i>	56	54	42	<i>Bildkarte</i>	201	15
8	<i>Herausforderung</i>	61	49	43	<i>Draco</i>	202	15
9	<i>Spiel</i>	75	43	44	<i>Ginny</i>	205	15
10	<i>Klatscher</i>	77	41	45	<i>Zauberstab</i>	212	15
11	<i>Sucher</i>	79	41	46	<i>Jahr</i>	218	14
12	<i>Professor</i>	88	37	47	<i>Schule</i>	221	14
13	<i>Spieler</i>	89	37	48	<i>Symbol</i>	229	13
14	<i>Bohnen</i>	90	36	49	<i>Treiber</i>	230	13
15	<i>Hogwarts</i>	91	36	50	<i>Zutaten</i>	232	13
16	<i>Quidditch</i>	99	32	51	<i>Bildkarten</i>	233	12
17	<i>Hauspunkte</i>	101	31	52	<i>Hüter</i>	237	12
18	<i>Zeit</i>	110	29	53	<i>Maustaste</i>	238	12
19	<i>Quaffel</i>	113	28	54	<i>Slytherins</i>	244	12
20	<i>Kammer</i>	118	27	55	<i>Stern</i>	245	12
21	<i>Malfoy</i>	126	25	56	<i>Vollkommenheit</i>	247	12
22	<i>Trank</i>	127	25	57	<i>Angriff</i>	254	11
23	<i>Ron</i>	134	23	58	<i>Duell</i>	260	11
24	<i>Punkte</i>	140	22	59	<i>Ziel</i>	271	11
25	<i>Unterricht</i>	141	22	60	<i>Dumbledore</i>	277	10
26	<i>Zauber</i>	142	22	61	<i>Flubberwurmschleim</i>	281	10
27	<i>Hermine</i>	147	21	62	<i>Junge</i>	289	10
28	<i>Ektoplasma</i>	151	20	63	<i>Kontrolle</i>	291	10
29	<i>Glück</i>	153	20	64	<i>Lockhart</i>	292	10
30	<i>Übung</i>	154	20	65	<i>Pfeil</i>	295	10
31	<i>Besen</i>	155	19	66	<i>Pfeiltaste</i>	296	10
32	<i>Goyle</i>	156	19	67	<i>Pokal</i>	297	10
33	<i>Myrte</i>	158	19	68	<i>Verteidigung</i>	299	10
34	<i>Tür</i>	159	19	69	<i>Vielsaft</i>	300	10
35	<i>Hagrid</i>	164	18	70	<i>Weasley</i>	303	10

Tabelle 1: Die häufigsten Nomen in HP2 (Eigene Darstellung)

Ein weiteres zentrales Wortfeld spiegelt die Bedeutung von Herausforderungen wider, nämlich *Herausforderung, Hauspunkte, Zeit, Übung, Bestleistung, Bildkarte, Stern, Angriff, Duell* usw. Diese Lexeme beschreiben entweder Belohnungen, Voraussetzungen, Sammelobjekte oder Ziele der einzelnen Herausforderungen und Aufgaben. Zuletzt soll noch das Wortfeld das Interface betreffend hervorgehoben werden. Dazu zählen aus der Tabelle zum Beispiel *Maustaste, Pfeil* und *Pfeiltaste*. Die geringe Frequenz unterstützt die Hypothese, dass Referenzen auf das Interface die Immersion behindern und somit sparsam eingesetzt werden, denn sobald Begriffe wie diese verwendet werden, wird sich der Spieler der Realität bewusst.

Anhand der Untersuchung der Wortfelder oder semantischer Netze kann thematische Kohärenz festgestellt werden sowie die wichtigsten Themen eruiert werden (vgl. Klisch-Averintseva²2018: 2). Der Spieler steuert Harry Potter, identifiziert sich mit ihm, meistert Herausforderungen wie Quidditch-Spiele, Duelle und Sammelaufgaben, zum Teil unter Zeitdruck, um eine bestimmte Leistung zu erzielen, wobei er durch Punkte belohnt wird, damit letztlich sein Haus, Gryffindor, den Pokal am Ende des Spiels gewinnt. Einige Themen, wie etwa das Thema der Herausforderungen, könnten noch beliebig in Unterthemen eingeteilt werden, da es unterschiedliche Arten von Aufgaben gibt. Zur Kohärenz zählt auch die Anapher in Äußerungen wie „[...] Sterne [...]. sie [...]“ oder „[...] eine bronzefarbene Bildkarte. [...] dafür [...]“.

Zu Schritt drei gehört auch die Bestimmung der lokalen Orientierung des Textes. Dieser ist auf den Rezipienten bezogen, denn das Spiel und somit auch der Computerspiel-Text wurde eigens für eine Zielgruppe geschaffen, damit diese unterhalten wird. Innerhalb des Spiels nimmt der Spieler außerdem die Rolle des Protagonisten ein und steuert diesen, somit sind alle Ereignisse im Spiel auf den Avatar und damit auf den Spieler bezogen. Die temporale Orientierung ist überwiegend gleichzeitig, da die Bewegungen, die der Spieler ausführt, unmittelbar im Spiel umgesetzt werden und da die Geschichte in der virtuellen Gegenwart stattfindet. Innerhalb der Geschichte des Spiels gibt es einige Sequenzen, die vorzeitig oder nachzeitig sind, diese sind jedoch überschaubar. So steht die Aussage „Die Tür war verriegelt, und ich weinte, weil Olive Hornby mich wegen meiner Brille hänselte.“ für Vorzeitigkeit, „Er wird entlassen, wenn der Spuk nicht bald aufhört.“ für Nachzeitigkeit, denn sie beziehen sich auf die Vergangenheit bzw. die Zukunft. Diese haben eine ergänzende Funktion, um den Spieler über vergangene Ereignisse zu unterrichten, die mit der aktuellen Situation zusammenhängen oder sind Vorausdeutungen zu Ereignissen.

8.1.4 Schritt 4: Beschreibung von thematischem Muster und Realisationsform in HP2

Im vierten Schritt wird anschließend die Grundform der thematischen Entfaltung, also die zugrunde liegenden thematischen Muster, sowie die Art der Musterrealisierung betrachtet. Die

Grundform bezeichnet die Funktion eines Textes im sprachlichen Handeln. Von den vier Möglichkeiten, die Brinker/Cölfen/Pappert (⁸2014) benennen, kann dem Computerspiel-Text nicht nur eine Grundform zugeordnet werden. Die Grundform ist, wie zuvor bei der Funktion, nicht für den ganzen Text bestimmbar, wenn allerdings die Subtexte betrachtet werden, können deren Formen bestimmt werden. Tatsächlich treten alle vier Formen auf. Viele Subtexte im Kontext von Quidditch-Spielen weisen eine deskriptive Grundform auf, da der Kommentator für die Zuschauer beschreibt, was gerade auf dem Feld geschieht („Der abgestürzte Spieler fliegt erneut hinauf!“), aber auch bei Feststellungen wie „Die Tür ist verschlossen.“. Die Situierung und Verortung der Geschichte durch Zeit- und Ortsangaben wird durch deskriptive Subtexte vermittelt, etwa dass die Story in Hogwarts stattfindet: „Das ist unser letzter Tag in Hogwarts.“. Die NPCs werden vorgestellt „[...] Ich bin Albus Dumbledore, der Schulleiter von Hogwarts.“ und der Spieler realisiert, wer Freund oder Feind ist, zum Beispiel „Ich habe eben Ihre Freundin Hermine Granger gesehen.“. Zwischenzeitlich wird auf Zeitpunkte referiert („[...] der feuchte Oktober [...]“; „In der zweiten Dezemberwoche [...]“). Bei der deskriptiven Grundform kann zwischen sach- und meinungsbetonter Realisationsform unterschieden werden: „Ich habe eine brandneue silberne Bildkarte. Sie riecht immer noch ganz neu.“; „Ich habe eine bronzefarbene Bildkarte. Sie ist in tadellosem Zustand und hat einen hohen Sammlerwert.“. Das erste Beispiel ist meinungsbetont, das zweite hingegen sachbetont. Die narrative Grundform ist überwiegend Subtexten des Erzählers vorbehalten: „Als sie sicher waren, dass sie niemand beobachtete, flogen Ron und Harry im Ford Anglia davon.“. Erzählende Subtexte sind aber auch in dialogischen Äußerungen zu finden: „Er baute eine Kammer in das Schloss ein, von der die anderen Gründer nichts wussten.“. Sie ist häufig mit der Alltagsthematik, die in Schritt zwei bereits dargelegt wurde, verknüpft und kann dem Spannungsaufbau dienen. In diesem Computerspiel-Text umspannen die narrativen Subtexte Situationen und definieren den Rahmen, in dem die Geschichte stattfindet. Dies deckt sich mit der Literatur, denn darin wird erzählenden Sequenzen eine Schwellenfunktion zugeschrieben, das heißt sie leiten von einer Szene in die andere über (vgl. Ensslin 2010: 149). Explikative Subtexte hängen oft mit Objekten („Alles, was wir brauchen, wäre ein wenig Vielsaft-Zaubertrank. Er verwandelt einen in jemand anderen.“) oder Herausforderungen („Die Herausforderung besteht aus 3 Übungen. Du musst in jeder Übung alle Pfeile exakt treffen, um fortfahren zu können“) zusammen. Wie im zweiten Beispiel bezieht sich die Erklärung direkt auf den Spieler, da eine Referenz auf das Interface vorzufinden ist. Das argumentative Entfaltungsmuster ist selten innerhalb von *HP2*, ein Beispiel hierfür ist „Harry Potter darf nicht nach Hogwarts zurückkehren! Wenn Harry Potter nach Hogwarts zurückkehrt, ist er in tödlicher Gefahr.“. Das Auftreten verschiedener Grundformen zeigt, wie bei der

Textfunktion auch, dass dieser Computerspiel-Text sich durch eine Mischung der Formen auszeichnet und ihm folglich nicht nur eine Form der Themenentfaltung zugeordnet werden kann. Diese Erkenntnis wird gestützt durch die unterschiedlichen Kommunikationsformen und die Mischung der Textfunktionen, denen oftmals Grundformen zugeordnet werden.

Außerdem gehen Vertextungsstrategien mit der Grundform einher. Die beiden Muster *erzählen* und *beschreiben* passen zu den narrativen und deskriptiven Formen und werden zu den deskriptiven Strategien gezählt. Des Weiteren ist *anweisen* ein beliebtes Muster in diesem Spiel und wird als handlungsorientiert beschrieben (vgl. Fandrych/Thurmair 2011: 21). Dieses lässt sich gut mit der häufig auftretenden appellativen Funktion vereinen und wie auch bei der Funktion kann die Anweisung indirekt vermittelt werden, zum Beispiel in Form einer Aussage („Aha, so lautet also das Passwort. Ich wette, damit komme ich in den Slytherin-Gemeinschaftsraum.“), eines Ausrufs („Ich muss Ginny finden!“) oder einer Frage („... würdest du dich bitte mit Ron aufstellen?“), und geht häufig mit Herausforderungen einher, wie etwa „Schnapp ihn dir!“. Mit Subtexten wie „Truhen kann ich mit einem Alohomora-Zauber öffnen.“ kann als Vertextungsstrategie *erklären* angeführt werden. Somit sind auch alle fünf Vertextungsstrategien im Text präsent, was den Erwartungen entspricht, da Computerspiele hybride Artefakte sind. Mit den Schritten drei und vier wurden nun auch die strukturellen Kriterien der Textsorte *Abenteuerspiele* festgelegt.

8.1.5 Schritt 5: Beschreibung textsortenspezifischer sprachlicher Mittel in *HP2*

Der fünfte und letzte Schritt setzt sich mit den textsortenspezifischen Mitteln der Kohärenz auseinander. Die thematische Textkohärenz wurde bereits dargelegt, denn diese zeichnet sich insbesondere durch die Frequenz eines Textgegenstandes aus, der für Themen richtungsgebend ist (vgl. Klich-Averintseva ²2018: 2). Die grammatische Textkohärenz erfolgt vor allem über sprachliche Mittel wie bestimmte Artikel, Konjunktionen und Adverbien (vgl. Brinker 2000: 29-41). Offenbar ist der Wortschatz in diesem Computerspiel-Text sehr begrenzt, denn bei einer Anzahl von 17.955 Token wurden nur 2896 Types gezählt (Zahlen gemäß *AntConc*). Das lässt auch auf eine hohe Anzahl an Wiederholungen einiger Lexeme schließen, muss jedoch nicht ausschließlich dadurch bedingt sein.

8.1.5.1 Kohärenz und Kohäsion in *HP2*

Kohärenz und Kohäsion sind Merkmale von Computerspiel-Texten, die durch diverse sprachliche Mittel gewährleistet werden. Sie sind im engen Sinne keine sprachlichen Praktiken, sondern, wie in Kapitel 4 dargelegt wurde, Textualitätsmerkmale, daher können sie als wichtige Textbestandteile betrachtet werden, so dass ein Blick darauf Aufschluss über die Struktur von

Computerspiel-Texten als Textsortenklasse geben kann (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 24f.). Der Text ist voller Adverbien, die nicht nur als Konnektoren zur Herstellung von Kohäsion und Kohärenz betrachtet werden, sondern ebenso zur Imitation von Mündlichkeit oder zur Evokation von Emotionen eingesetzt werden können. Hier könnten unzählige Beispiele aufgezählt werden, etwa für *wohl*, *bisher*, *besser*, *vielleicht*, *wirklich*, *bloß*, *wieder* etc., die alle in unterschiedlichen Kontexten gebraucht werden. „Das wird wohl nix“ und „Wie viele Monster passen wohl in die Kammer?“ könnten als Anregungen verstanden werden, etwas am Spielverhalten zu ändern bzw. um nachzudenken. „Danke, ich sollte jetzt besser gehen“ kann als Ratschlag aufgefasst werden, ebenso wie „Konzentriere dich lieber auf das Symbol vor dir.“. *Wirklich* verleiht Aussagen Nachdruck („Das hat sie wirklich aus der Bahn geworfen!“). *Beinahe* und *fast* tragen zum Spannungsaufbau bei und betonen, wie gefährlich Situationen sind oder wie knapp der Spieler an einer Sache dran war. *Hoffentlich* drückt eine Haltung aus („Hoffentlich verläuft Ron sich nicht.“). Einige temporale Adverbien wie *gleich*, *bald*, *nun* und *sofort* weisen auf Dringlichkeit hin und animieren den Spieler dazu, sich zu beeilen bzw. eine Handlung auszuführen (s. Kapitel 4).

Dasselbe gilt für Partikel, die auch die Funktion von Konnektoren übernehmen können, den Satz gliedern können und die Aktualität von Informationen beschreiben, wie *doch*, *schon*, *nur*, *sogar* usw. „Doch, der bin ich, Harry“ oder „Doch, so ist es.“ sind Aussagen, die mithilfe des Partikels *doch* einer vorherigen Aussage widersprechen. *Wohl* drückt eine Vermutung aus, wie in „Er war es wohl, der [...]“. *Schon* bezieht sich auf eine vergangene Handlung wie etwa bei „Heute wurde schon ordentlich rumgeschubst“. Viele Partikel verleihen Aussagen Nachdruck und erzeugen dadurch einen kohärenten Text: „Du musst doch irgendeine Vermutung haben [...]“, „Sieh nur, wie sie glänzt!“, „Was machst du denn hier, Tom?“. Einige verstärken den emotionalen Gehalt einer Aussage, wie „Es ist einfach unglaublich, dass [...]!“ (s. Kapitel 4).

Es sind auch Modalwörter, die für einen kohäsiven Text sorgen. Das können Adjektive, Partikel (s. o.), Adverbien (s. o.) und Verben sein. Zu den Verben gehören *glauben*, *aussehen*, *scheinen* und *hoffen*: „Ich glaube, das ist gerade noch mal gut gegangen.“, „Der Vogel sieht krank aus.“, „Er scheint die Orientierung verloren zu haben...“ und „Ich hoffe, Snape bewahrt hier keine stinkigen, alten Zutaten auf.“. All diese Verben und einige der zuvor genannten Adverbien und Partikel drücken eine subjektive Einschätzung der Figur aus und verstärken die atmosphärische Darstellung der virtuellen Welt, wodurch Kohäsion garantiert wird (vgl. Brinker 2000: 180). Außerdem sind Modalwörter emotiv, so dass das Sich-Hineinversetzen in Figuren dadurch verstärkt wird (vgl. Ortner 2014: 230).

Modalverben als grammatische Klasse sind davon abzugrenzen. Sie dienen vornehmlich der Spielerlenkung (vgl. Fandrych/Thurmair 2011: 349). Der Subtext „ich darf die Spinnen nicht aus den Augen verlieren“ stammt von Harry und ist eine indirekte Anweisung an den Spieler, den Spinnen zu folgen. Ebenso ist „du kannst jetzt gehen“ eine Anweisung. „Du kannst den Zauber verwenden“ weist den Spieler darauf hin, dass sein Avatar in bestimmten Situationen in der Lage ist, einen gewissen Zauber anzuwenden. „Wir sollten“ leitet Subtexte ein, die Notwendigkeiten ausdrücken und vermitteln dem Spieler, welches Ziel er als nächstes verfolgt.

Parallelismen wie „Der Platz ist vorbereitet, die Quaffel sind poliert, die Klatscher brummen ...“ und „Können mich alle sehen? Könnt ihr mich alle hören?“ können auch zu dieser Kategorie gezählt werden, denn sie sorgen für syntaktische Kohäsion. Alliterationen („goldenes Glänzen“, „Hagrids Hütte“) und Wiederholungen („Schlecht, ganz, ganz, schlecht!“, „Mach auf! Mach auf!“) garantieren ebenso einen kohäsiven Text (vgl. Klisch-Averintseva²2018: 8, 11f.).

Deixis ist in diesem Spiel eines der ausgeprägtesten Merkmale für Kohäsion. Personaldeixis zeichnet sich besonders durch den Gebrauch von Personal- und Possessivpronomen aus. Darunter finden sich inklusive Formen („Wir sind mit dem dritten Platz ganz zufrieden.“; „Das ist unser letzter Tag in Hogwarts.“), Artikel („Der doch nicht“) oder Personennamen („Ich hoffe, es ist die Granger.“), wobei auch der Rückgriff auf bestimmte oder unbestimmte Artikel ein deiktisches Mittel ist und zum Beispiel auch für Ereignisse („diesem Spiel“) oder Objekte („diesen Riegeln“) eingesetzt werden kann (s. Kapitel 4). Die Pronomen *wir* und *ihr* sind in dieser virtuellen Welt meist inklusiv, ebenso wie die dazugehörigen Personalpronomen, sie schließen den Rezipienten ein: „Gehen wir nachsehen, was los ist.“; „Ihr habt alle eine ausgezeichnete Leistung erbracht.“. Darin wird auf dieselbe Personengruppe referiert, nämlich Harry und seine Freunde, was Konstanz und somit Kohäsion erzeugt. Allerdings gibt es auch Ausnahmen, bei welchen die Aussagen den Spieler nicht einbeziehen, wie „Wir Geister machen uns einen Spaß daraus [...]“. Tabellen 2 und 3 zeigen, dass unter allen Lexemen viele Pronomen und Artikel zu den häufigsten Lexemen gezählt werden, wobei Personalpronomen und bestimmte Artikel die häufigsten sind.

	Prono- men	Platz	Treffer- zahl
1	ich	1	459
2	du	2	407
3	es	12	186
4	sie	14	170
5	er	22	101
6	wir	24	100
7	dir	27	95
8	dich	28	92
9	sich	29	88
10	mir	40	74

Tabelle 2: Häufigste Pronomen in *HP2*

(Eigene Darstellung)

	Arti- kel	Platz	Treffer- zahl
1	die	3	357
2	der	4	352
3	das	6	254
4	den	8	234
5	ein	15	161
6	dem	31	87
7	eine	32	85
8	einen	45	67
9	des	76	42
10	einem	81	39

Tabelle 3: Häufigste Artikel in *HP2*

(Eigene Darstellung)

Bei lokaldeiktischen Ausdrücken tritt *hier* am häufigsten auf („Hier ist ein Mensch!“), ebenso wie *da* („Da geht es zu den Kerkern.“). Einige weitere Ausdrücke kommen nur selten vor („Unten findet eine Feier für euch statt.“). Des Weiteren werden auch temporaldeiktische Ausdrücke gebraucht, darunter sind *jetzt* („Du beherrscht jetzt Elasto!“) und *heute* („Heute ist keiner vom Besen gefallen.“) am häufigsten. Unter Einbezug von Objektdeixis kann hier noch auf *dies* („Dies ist eine bronzefarbene Bildkarte.“), *dieser* („Dieser Klatscher kam aus dem Nichts hervorgeschossen!“) und *so etwas* („Kein Slytherin hat so etwas.“) hingewiesen werden. Zuletzt verweisen einige Lexeme auf die aktuelle Situation, sind also illokutiv-deiktisch, wie etwa *dafür* („Dafür wirst du bezahlen, Malfoy!“), *darum* („Darum werden dich deine Freunde beneiden, Harry.“) oder *damit* („Damit wirst du noch viel, viel Freude haben!“), wobei diese Art von Deixis eher selten ist.

Kataphern als Verweisausdrücke sind erst vage und spezifizieren im Anschluss, wie etwa bei „[...] ihn [...] der Schnatz [...]“, das heißt der Spieler weiß zunächst nicht sicher, was mit der ersten Information gemeint ist, bis er die Ergänzung im zweiten Teil der Aussage erhält. Dies regt den Spieler zum Nachdenken an und sorgt für Spannung wie hier: „Was hat sie da in der Hand? Eine Notiz [...]“. Kataphern sind jedoch selten (vgl. Fink 2011: 61f.).

Die Einheitlichkeit des Tempus fällt auch in diese Untersuchungskategorie. Dabei treten Tempora auf, die Gleichzeitigkeit, Vorzeitigkeit („Es kam [...]“; „Er hat mich freigelassen [...]“) und Nachzeitigkeit („Das wird wunderbar werden!“) ausdrücken. Die meisten Äußerungen stehen im Präsens, weil es sich überwiegend um dialogische Situationen in direkter Rede handelt. In Kombination mit der Vertextungsstrategie *erzählen* stehen Äußerungen häufig im Perfekt, wie „Ich bin niemals zurückgekehrt“, aber auch bei beschreibenden Passagen wie bei „Einer der Weasley-Zwillinge hat wieder ausgezeichnet geblockt.“. Der Erzähler bedient sich

meist am Präteritum („Harry Potter lebte im Ligusterweg Nummer Vier [...]“), was für die Vertextungsstrategie als typisch erachtet wird. Futur ist verhältnismäßig selten und wird zu-
meist im Kontext von Herausforderungen verwendet: „Vor dir wird ein Zauberstab erscheinen,
der die Form des Symbols nachzeichnen wird.“

Stabile Textbestandteile, die an gewisse Situationen gebunden sind, sprich Formeln, sind in *HP2* sehr geläufig. Einerseits sind es Formeln, die im Alltag häufig vorkommen und aus der realen Welt bekannt sind („Hallo“; „Viel Glück“), andererseits nehmen andere auf Spielinhalte Bezug („Alohomora“; „Hufflepuff gewinnt den Hauspokal!“). Dabei sind einige Bestandteile austauschbar („Gryffindor gewinnt den Hauspokal!“), vermutlich werden sie im Spiel je nach Handlungsverlauf eingesetzt. Aufgrund ihrer Rekurrenz haben sie Wiedererkennungswert und sind somit kohäsiv. Sie sind situationsgebunden und treten oft in Zusammenhang mit Quid-ditch-Spielen oder der Punkteverteilung („10 Punkte für Gryffindor!“) auf. Bei Herausforderungen sind es auch oft die gleichen Textbestandteile, die dem Spieler als Erklärung dienen: „Auf deinem Weg wirst du noch weitere Sterne finden [...]“; „Die Herausforderung besteht aus 3 Übungen“. Die Zauberformeln stehen meist allein und sind deklarativ.

8.1.5.2 Mündlichkeit und Schriftlichkeit in *HP2*

Der zweite Untersuchungsaspekt bezieht sich auf mediale und konzeptionelle Mündlichkeit und Schriftlichkeit in dem Computerspiel-Text (s. 5.1). Hinsichtlich der Modi, wird sowohl vom Konjunktiv als auch vom Imperativ häufig Gebrauch gemacht. Das Auftreten beider Modi entspricht den Erwartungen an den Computerspiel-Text. Der Imperativ lenkt den Spieler und ist oftmals mit der appellativen Funktion und mit Anweisungen verbunden (vgl. Zifonun 2000: 324). *Komm* oder *Geh* sind häufig Bestandteile imperativer Äußerungen. Einige Äußerungen initiieren Handlungen („Übung 1, fang an!“), andere motivieren den Spieler, weiterzumachen oder nicht aufzugeben („Mach weiter“; „Fang noch einmal an!“; „Komm später noch einmal vorbei.“). Der Konjunktiv hingegen ist verbunden mit deskriptiven oder narrativen Äußerungen, die zum Beispiel Wünsche ausdrücken („Wäre doch schön, wenn Hufflepuff zur Abwechslung mal bei der wöchentlichen Hauspunkteauswertung vorne liegen würde.“).

Die Syntax ist generell relativ frei („Faszinierende Geschöpfe, diese Phönixe.“). Passend dazu sind im Text einige Ellipsen enthalten („Angst, Potter?“). Auch bei diesen Merkmalen wird die Aufmerksamkeit gesteuert. Füllwörter („Bist du okay, äh, Harry?“) sind relativ selten.

In einigen Äußerungen wird das Passiv dem Aktiv vorgezogen. Einige davon sind ähnlich aufgebaut: „Es wird behauptet, Hagrid habe vor vielen Jahren ein Monster in Hogwarts freigelassen.“, „Es gab die lächerlichsten Gerüchte [...]“, „Es gibt eine Verschwörung [...]“. Darüber

hinaus wird von *man* gesprochen („Man kann sie nicht übersehen.“) oder es wird die Handlung in den Vordergrund gerückt, wie bei „Rictusempra kann angewandt werden, um [...]“.

Es tauchen häufig Klitisierungen auf, die zu dieser Untersuchungskategorie gezählt werden („Dann kann's ja losgehen.“; „Versuch's noch mal.“; „Ich hab's!“). Weiterhin sind Apokopen („Ich hab [...]“; „[...] mach weiter [...]“ statt *habe, mache*), ebenso wie Prokopen („runter“; „ran“ an Stelle von *herunter, heran*) frequent, Synkopen („drüber“ statt *darüber*) sind selten. Umgangssprache („Zeug“; „irgendwie“; „Egal“; „sauer“) ist üblich.

8.1.5.3 Sprache und Emotionen in HP2

Werden Sprache und Emotionen betrachtet, so lassen sich viele sprachliche Mittel herausarbeiten, die in dem Computerspiel-Text auftreten (s. 5.2). Generell spielt in diesem Zusammenhang die Interpunktion eine gewichtete Rolle. Auf der Ebene der Interpunktion ist der Dreipunkt sehr häufig in dem Spiel vorzufinden. Diese drei Punkte repräsentieren in vielen Äußerungen eine Sprechpause („Und der Zweitplatzierte ist ... Gryffindor!“; „Aber ... aber ...“), die zum Spannungsaufbau genutzt wird oder um Ungläubigkeit zu verdeutlichen. Sie können auch die Unabgeschlossenheit eines Prozesses ausdrücken: „Slytherin in Quaffel-Besitz ...“ oder können auf eine Lüge hindeuten: „Nein, es gibt nichts, Professor ...“ Oftmals stehen die Punkte für das Anakoluth (s. 5.1). Insbesondere der Ausstieg als unvollendeter Satz ist frequent. Hiermit wird die Aufmerksamkeit des Spielers auf den Teil, der nach den drei Punkten folgt, gelenkt. Äußerungen wie „Wenn ich in einer Stunde nicht zurück bin...“ lassen viel Raum für den Ausgang der Handlung und regen den Spieler zum Nachdenken an, um die möglichen Optionen durchzugehen. Des Weiteren ist auch eine Retraktion aufgefallen: „Hufflepuff wird heute den "berühmten" Harry Potter schlagen ... äh ... bekämpfen.“. Die dritte Art des Anakoluths taucht ebenfalls im Spiel auf, der Umstieg: „Hey, die haben neue Besen ... und es sieht ganz so aus ... ja, das allerneueste Modell“. Zögern kann auch durch drei Punkte ausgedrückt werden („Hat Harry ... gezischt?“).

Auf phonetisch-phonologischer Ebene werden Vokaldehnungen dargestellt („Jaaaa!“), auf typographischer Ebene gibt es auffällig viele Satzzeichen („Nein!!!!“) oder die Äußerung besteht nur aus Großbuchstaben („AUA!“). Sogar eine Kombination dieser Ebenen und Auffälligkeiten ist gegeben („NEEEEEIIIIIN!“; „Neeeeein!!!!“). Dies sind gleichzeitig Interjektionen, die expressiv sind, die also Emotionen ausdrücken, deren Implementierung im Spiel auf Empathie durch Identifikation hinabzielen könnte. Der Text enthält sowohl primäre („Aaaah!“) als auch sekundäre Interjektionen („Atemberaubend!“). Insbesondere der Exklamativsatz tritt sehr häufig auf, darunter oft im Zusammenhang mit Interjektionen. Darüber hinaus drückt dieser Dringlichkeit aus, verstärkt Emotionen, markiert einen Befehl, bekräftigt den Wahrheitswert

einer Aussage oder verleiht ihr Nachdruck. Insgesamt treten Exklamativsätze sowohl in den alltäglichen Gesprächen zwischen den Figuren auf als auch bei der Kodierung von Regeln und Herausforderungen. Besonders häufig treten sie im Kontext der Quidditch-Spiele („Beinahe getroffen!“), der Punkteverleihung („5 Punkte für Gryffindor!“) und der Anwendung von Zaubersprüchen („Alohomora!“) auf. Neben Ausrufezeichen sind als weiteres auffälliges Interpunktionsmerkmal Gedankenstriche zu nennen. Sie können zum Beispiel Pausen und Übergänge markieren oder dienen der Aufmerksamkeitssteuerung, indem der Fokus auf das, was hinter dem Gedankenstrich steht, gelenkt wird, beispielsweise bei „Beide Teams haben fair gespielt- zumindest bist jetzt.“. Damit können sie auch zum Spannungsaufbau eingesetzt werden, etwa wenn Harrys Duellpartner bestimmt wird: „Heute duelliert sich Harry mit -“.

Der Spieler wird häufig direkt adressiert vor dem Hintergrund dessen, dass der Spieler Harry Potter als Avatar hat. Wie Tabelle 1 gezeigt hat, liegen *Harry* und *Potter* mit je 253 und 147 Treffern auf Platz 7 und 17 (*AntConc*), sind also die mit Abstand am häufigsten auftretenden Nomen, wobei die Wörter nicht jedes Mal zur Anrede verwendet werden. Beispiele für die Anrede sind: „Hallo, Harry Potter.“, „Harry Potter?! Was machst du denn hier??“, „Das liegt jetzt nicht mehr in meiner Hand, Potter.“. Des Weiteren ist die Anrede oft Teil von Lobsätzen („Glückwunsch, Harry!“) oder wird auch in Motivationsreden verwendet („Gib jetzt nicht auf, Harry, du hast es fast geschafft.“). Der Nachname wird pejorativ von den Antagonisten verwendet („Du schlägst zu wie ein richtiger Nicht-Magier, Potter!“), in einem Hierarchieverhältnis von einem Lehrer oder bei Quidditch-Spielen. Da das Spiel dialogisch aufgebaut ist, werden auch NPCs angesprochen, auch teils mit Vor- oder Nachnamen. Neben dem Vokativ kommt aber auch die Anrede per *du* vor, die laut Tabelle 2 häufig auftritt, („Du musst in jeder Übung alle Pfeile exakt treffen [...]. Bist du bereit?“), die oft in Verbindung mit Erklärungen oder Anweisungen, speziell im Kontext von Herausforderungen, steht („Drücke die linke Maustaste [...]. Hälst [sic!] du die linke Maustaste [...]“), so dass der Eindruck entsteht, dass der Rezipient persönlich adressiert wird. Die formale, distanzierte Art der Anrede per *Sie* ist auch gegeben („Es gibt ein geheimes Gebiet, dass Sie mit 40 silbernen Bildkarten freischalten können“), kommt aber selten vor. Schimpfwörter werden meist im *Du*-Modus geäußert, davon gibt es in *Harry Potter* wenige („Schweine“, „Schlammblut“, „Nicht-Magier“).

Neben der direkten Anrede begünstigt auch die prävalente Nutzung des Pronomens *Ich* die Identifikation mit dem Avatar (s. Tabelle 2). Dies fällt zwar auch unter Personaldeixis, ist aber ebenso wie die direkte Anrede per *du* oder *Sie* insbesondere im Rahmen von Emotionen von Bedeutung, da es hierbei um Identifikation und Empathie geht (vgl. Ryan 2015: 93-96). Da es sich um einen Computerspiel-Text und damit um einen interaktiven Text handelt, erfüllt dieses Pronomen auch die Funktion, dem Spieler Grenzen zu setzen: „Auf diesen Vorsprung kann ich

nicht hinaufklettern, er ist zu hoch!“. Gleichzeitig wird ihm so vermittelt, was er als nächstes tun soll („ich folge ihm“) oder wo sich der Avatar gerade befindet („Ich bin draußen auf den Hogwarts-Ländereien“). In Kombination mit den Modelwörtern wie *glauben* und *hoffentlich* wird der Effekt des Hineingezogen-werdens verstärkt, weil sie subjektiv-evaluativ sind.

Häufig werden Emotionen noch intensiver wahrgenommen, wenn Adjektive mit Modalwörtern kombiniert werden (vgl. Schwarz-Friesel ²2013: 189). Dies ist bei Äußerungen wie „[...] ganz besonders [...]“ oder „Absolut schlecht!“ der Fall. Aber auch Substantive werden näher beschrieben, so dass sich der Spieler eine lebhaftere Vorstellung von den Gefühlen der Charaktere und der Situation machen kann („das reine Elend“, „elenden Schweine“).

Es sind auch einige ironische Äußerungen im Text zu finden, darunter „Na super, Gänge voller Glibber. Das wird sicher angenehm.“. Die Wirkung solcher ironischer Äußerungen in Hinblick auf Immersion ist umstritten (s. Kapitel 5.2) (vgl. Paul 2012: 88f.).

8.1.5.4 Regeln in *HP2*

Als nächstes wurde die Ebene der Regeln mit dem Hintergrund einer sprachlichen Praktik untersucht (s. 5.3). Dafür wurden die Subtexte betrachtet, die Regeln kodieren. Verben signalisieren dem Spieler, welche Möglichkeiten er hat und welche Bedingungen erfüllt sein müssen. Bei einem Mini-Spiel muss der Spieler Bohnen sammeln: „Sammle so viele Bohnen wie möglich, bevor die Zeit abläuft.“ Dieser Subtext vermittelt, dass es ein Zeitlimit gibt und der Spieler die Aufgabe, also das Sammeln möglichst vieler Bohnen, erledigen muss, bevor die Zeit abläuft. Der Spieler erfährt durch Regeln, wie er für seine Leistungen belohnt werden kann: „Das Haus mit den meisten Punkten gewinnt einen Besuch im Belohnungsraum. Die Dauer des Besuchs ist davon abhängig, wie groß der Punktevorsprung zum Zweitplatzierten ist.“. Es wird auch verdeutlicht, wie ein Mini-Spiel abläuft: „Willkommen bei der Entschleim-Herausforderung, Harry. Um diese Herausforderung erfolgreich abzuschließen, musst du den Stern der Vollkommenheit aufsammeln. Du findest ihn einige Stockwerke tiefer.“. Durch Regeln lernt der Spieler die Wirkungen der Zaubersprüche kennen, mit deren Hilfe er im Spiel vorankommt: „Mit einem Entschleim-Zauber kannst du das Ektoplasma entfernen.“. Duelle als eine andere Art von Herausforderung sind auch an Regeln geknüpft: „Während eines Duells kannst du drei Zauber verwenden.“. Bei einem genauen Blick auf die Verben wird deutlich, dass es einerseits dieselben Lexeme sind, mit denen Regeln kodiert werden, und dass der bevorzugte Modus der Imperativ ist („Nimm“ „Halte dich [...] fern“). Des Öfteren wird der Exklamativsatz gewählt, um Regeln zu vermitteln, etwa ebenso häufig wie der Deklarativsatz. Das Modalverb *können* ist in diesem Kontext frequent („Während eines Duells kannst du drei Zauber verwenden“). Manchmal werden Regeln begleitet durch eine Begrüßung („Willkommen“) oder eine Formel („Viel Glück!“).

Einige Subtexte können als formelhaft betrachtet werden. Dabei muss zwischen den unterschiedlichen Situationen differenziert werden. Als Beispiel sollen die Zauber-Herausforderungen dienen. Diese sind alle ähnlich aufgebaut. Zuerst wird eine Beschreibung von der Realie, einem Element oder Phänomen aus der virtuellen Welt von *Harry Potter* (vgl. Markstein 1999: 288), präsentiert, um im zweiten Teil der Äußerung zu präzisieren, wie mit dieser Realie umgegangen werden kann: „Imps sind gemeine, kleine Kreaturen. Halte dich von ihnen fern, denn ihr Biss ist tödlich! Wie bei den Gnomen kannst du auch bei den Imps Flipendo verwenden, um sie in ein Gnomen-Loch zu befördern.“ Bei den Zaubersprüchen, die nicht direkt gegen ein Phänomen gerichtet sind oder allgemein auf unterschiedliche Gegenstände oder Personen angewandt werden können, entfällt die Beschreibung, es wird sogleich erläutert, was der Spruch bewirkt: „Mit Alohomora kannst du mit Magie verschlossene Dinge wie Truhen und Türen öffnen.“. Einige Regeln werden durch *wenn-dann*-Beziehungen ausgedrückt: „Wenn du es schaffst, deine Bestleistung zu überbieten, gebe ich dir Hauspunkte.“. Dieser Überblick zeigt, dass Informationen zu dieser Kategorie nicht deduktiv gewonnen werden können, abgesehen von den Fällen, bei denen Regeln musterhaft versprachlicht sind, auffällig und frequent sind.

8.1.5.5 Herausforderungen in *HP2*

Da Herausforderungen und Interaktion korrelieren, wird in dieser Kategorie analysiert, wie versprachlicht wird, dass der Spieler aktiv werden kann bzw. soll (s. 5.4). Darunter fallen kurzzeitige Aufgaben im Alltag des Protagonisten, die aus dessen Perspektive geäußert werden. Diese können indirekt („Aha, so lautet also das Passwort. Ich wette, damit komme ich in den Slytherin-Gemeinschaftsraum.“) oder direkt („Ich muss die Brückenteile irgendwie miteinander verbinden“) vermittelt sein. Insbesondere die zweite Variante ist häufig vorzufinden, die Form ist stets dieselbe, denn die Anweisungen beginnen mit „Ich muss [...]“. Aber es sind vor allem die NPCs, die dem Rezipienten zu verstehen geben, was dieser als nächstes tun soll. Unter den Begriff der Herausforderungen fallen auch Aufforderungen zu Handlungen, wie etwa „Geh in die Große Halle, wenn du wissen willst, was ein richtiges Duell ist“, die, wie in diesem Fall, auch provokativ formuliert sein können. Andere Äußerungen von Charakteren stehen entweder im Imperativ („Suche [...]“) oder enthalten das Modalverb *müssen* („Harry, du musst mir welches besorgen“). Was die Zauber-Herausforderungen betrifft, so wird, wie bei den vorherigen Subtexten, der Spieler bzw. die von ihm gesteuerte Figur direkt angesprochen, meist gefolgt von einer formelhaften Wendung, die die Herausforderung initialisiert („Bist du bereit? Viel Glück! Auf die Plätze, fertig, los!“). Manchmal wird ein inklusives *wir* verwendet („Wir müssen in den Gemeinschaftsraum der Slytherins gelangen [...]“). Zuweilen wird dem Spieler der aktuelle Stand einer langzeitigen Aufgabe mitgeteilt: „Das Gold-Bildkartenspiel ist noch nicht

komplett!“. Neben einmaligen gibt es auch wiederkehrende Aufgaben, etwa das Sammeln von Sternen, welches mehrfach in leicht abgewandelter Form versprachlicht ist: „Auf deinem Weg wirst du noch weitere Sterne finden. Hebst du sie auf, erhältst du Zeit- und Punkteboni. Ich empfehle dir, alle einzusammeln.“. Die Aufgaben können entweder ein Zeitlimit haben („Sammele so viele Bohnen wie möglich, bevor die Zeit abläuft“) oder sind beendet, wenn alle verlangten Objekte gefunden wurden („Suchen Sie alle 40 in Hogwarts und auf den Ländereien verstreuten Silberkarten.“). Bei den Herausforderungen steht der Gegenstand, der gesammelt werden muss (z. B. Stern), im Fokus, weil der Spieler dadurch Punkte erhält. Das Lexem (*Haus*)*Punkte* tritt häufig auf, denn aus der Spielmechanik geht hervor, dass es Ziel des Spiels ist, möglichst viele Punkte zu erhalten, um als Gewinner des Spiels hervorzugehen. Hervorzuheben ist, dass die Aufgabenstellung aus Begrüßung, Benennung der Aufgabe, Gewinnbedingung und Hinweis bestehen kann, nicht alle diese Bestandteile sind obligatorisch. Das bedeutet, dass im Rahmen von Herausforderungen deskriptive und explikative Grundformen auftauchen, ergänzt durch die Vertextungsstrategie *anweisen*, teilweise mit einer Reglementierung, inklusive der Erwähnung des Referenzträgers. Essenziell ist die Belohnung, die bei bestandener Herausforderung anfällt. Diese äußert sich sprachlich insbesondere durch Lob, oftmals in Verbindung mit dem Vokativ („Eine wirklich gute Leistung, Harry!“; „Gut gemacht, Harry...“). Zusätzlich wird in manchen Subtexten spezifiziert, welcher Gewinn mit der bestandenen Aufgabe einhergeht, etwa: „Ausgezeichnete Arbeit, Harry! Du kommst nun einen Level weiter!“. Der Spieler schaltet so weitere Aufgaben frei, was ihm auch sprachlich mitgeteilt wird („Gut gemacht, Harry, du kannst nun mit der nächsten Übung fortfahren.“) und er kommt seinem Spielziel näher („50 Punkte für Gryffindor!“). Bei Belohnungen jeglicher Art sind Vokative und Exklamativsätze häufig. Sollte der Spieler scheitern, wird auch dies in schriftlicher Form dargestellt. In der Regel drückt der NPC Mitgefühl mithilfe einer Formel aus („Tut mir Leid“; „Schade“), worauf die Verkündigung folgt, dass die Aufgabe gescheitert ist. Schließlich wird in einem letzten Subtext auf die Möglichkeit der Wiederholung der Herausforderung hingewiesen.

8.1.5.6 Interface in *HP2*

Zuletzt werden sprachliche Praktiken bezüglich des Interface untersucht (s. 5.5). Zunächst fällt auf, dass die Menge an Äußerungen, die auf das Interface Bezug nehmen, überschaubar ist (53 von 1913 (1913 = Zeilen im Excel-Dokument = Anzahl der Äußerungen)). Daraus wird ersichtlich, dass der Spieler die Tastatur und die Maus benötigt, um den Player Character zu steuern und Aufgaben zu bewältigen. Auf der Ebene der Output-Medien wird im Monitor auch auf das Interface referiert, jedoch implizit. Der Spieler lernt, dass der Zauberstab, Symbole, Pfeile und

das Speicherbuch auf dem Monitor mit den Input-Medien zusammenhängen. Solche Äußerungen folgen einem formelhaften Muster, wobei die Realia (Zauberstab, Pfeil, Symbol) durch eine *wenn-dann*-Relation mit dem Interface verbunden werden: „Wenn der Zauberstab sich über einen Pfeil bewegt, musst du die entsprechende Pfeiltaste drücken.“ Somit werden diese auch zum Interface gezählt, weil durch diese Lexeme im weiteren Verlauf indirekt auf die Steuerungselemente referiert wird. Diese Äußerungen folgen auch stets einem Muster: „Sieh genau hin, wie sich der Zauberstab über das Symbol bewegt.“. Der Spieler bzw. seine Figur werden auch ermahnt, sich darauf zu fokussieren: „Vergiss alles andere, Harry ... vergiss sogar mich ... und konzentriere dich auf die Symbole vor dir.“. Damit wird die Aufmerksamkeit des Spielers auf das Interface gelenkt. Er wird außerdem darauf hingewiesen, dass er mithilfe des Speicherbuchs den aktuellen Spielstand sichern kann, um später an derselben Stelle weitermachen zu können. So ist der Spieler abgesichert. Ohne diese Option ist es vorstellbar, dass die Frustration bei einem Fehlschlag zu groß ausfallen würde, da der Spieler in so einem Fall das Spiel von Beginn an spielen müsste und folglich nicht mehr motiviert wäre, das Spiel zu spielen. Ihm wird erklärt, welche Aktion in der realen Welt zu welcher Reaktion in der virtuellen Welt führt: „Mit den Pfeiltasten kannst du deinen Besen nach links, rechts, oben und unten lenken.“; „Halte die linke Maustaste gedrückt, um einen Zauber anzuwenden.“. Die Verben betreffend treten *müssen* und *können* häufig in diesem Zusammenhang auf. Direkt auf das Interface bezogen sind *drücken*, *klicken*, *scrollen*, *steuern* und *loslassen* (bezüglich der Maustaste).

8.2 Spielkorpusanalyse

Was zuvor für den Computerspiel-Text *HP2* festgestellt wurde, diente vor allem der Abgrenzung der Textsortenklasse der Abenteuerspiele, indem die Grundfunktion, die kontextuellen und die strukturellen Kriterien dieser Klasse bestimmt wurden. Der folgende Absatz bezieht sich auf das gesamte Korpus unter Zuhilfenahme der bereits genannten Literatur, insbesondere Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014. Formell gilt, was bereits in Kapitel 8 festgehalten wurde. Darüber hinaus stehen die POS tags kursiv, ebenso wie Lexeme, nach denen gesucht werden kann. In eckigen Klammern steht ein Wort, welches zur selben Wortklasse gehört, Numerus und Kasus aber variieren können (z. B. ist mit [*Versuch*] *Versuch*, *Versuchs* und *Versuche* gemeint). Ebendies gilt auch für POS tags wie [*NN*]. Stehen runde Klammern um Wörter oder POS tags, so ist deren Inhalt optional. Ein Slash markiert ein entweder-oder (z. B. *VAFIN/VVFIN*). So lässt sich für das Korpus folgendes festhalten:

8.2.1 Schritt 1-4: Beschreibung der Textfunktion, der Kommunikationsform, des Handlungsbereichs, der thematischen Restriktionen, des thematischen Musters und der Realisationsform im Spielkorpus

Das, was für *HP2* in Schritt eins bis vier festgestellt wurde, gilt auch für die restlichen Spiele des Korpus. Somit können die zuvor evaluierten Aspekte als typisch für Computerspiel-Texte gelten, im speziellen für die Textsorte der Abenteuerspiele. Es soll hier nur kurz auf einige Besonderheiten hingewiesen werden. Einige Texte, zum Beispiel *Orwell*, enthalten weitere Text-Typen, denn innerhalb des Spiels wird auf Texte wie Blogeinträge, Webseiten, E-Mails und Chat zurückgegriffen (Schritt zwei). Über alle Computerspiel-Texte hinweg lässt sich schwer ein Thema konstituieren (Schritt drei), weil Inhalt, Textgegenstand und Referenzträger individuell variieren. Die Anzahl der Types (70.060) und Tokens (1.183.536) (Zahlen gemäß *LancsBox*) gibt einen Hinweis darauf, dass die Wortschätze der jeweiligen Spiele viele Überschneidungen haben. Durch die Genrezuordnung, die von den Publishern aufgrund von gemeinsamen Merkmalen vorgenommen wird, sind jedoch Spieldynamiken und -ziele generell definiert. Da die hier untersuchten Spiele alle (Action-)Adventures oder RPGs sind, ist durch diese Klassifizierung ein Rahmen gesetzt und der Spieler weiß, welche Erwartungen er an diese Genres haben kann (vgl. Beil 2013: 40).

8.2.2 Schritt 5: Beschreibung textsortenspezifischer sprachlicher Mittel im Spielkorpus

Um diese Textsorten genauer zu beschreiben, werden im Folgenden einerseits die sprachlichen Praktiken, die zuvor in der qualitativen Analyse von *HP2* aufgefallen sind, in dem Untersuchungskorpus mit *LancsBox* überprüft, um festzustellen, ob diese für alle akquirierten Spiele Gültigkeit haben. Andererseits wird mithilfe der Software nach textübergreifenden Musterhaftigkeiten gesucht. Es soll daran erinnert werden, dass nur diejenigen Praktiken und Muster hervorgehoben werden, die zur Immersion des Spielers beitragen.

8.2.2.1 Kohärenz und Kohäsion im Spielkorpus

Zunächst werden sprachliche Mittel der Kohäsion betrachtet. So wurden mithilfe der *Words*-Funktion die häufigsten Verben (als Lemmata) aus dem Korpus gefiltert. Dabei ist aufgefallen, dass Hilfsverben und Modalverben sehr oft auftreten. Die *Whelk*-Funktion von *LancsBox* erlaubt es, nach POS tags zu suchen. Hilfsverben können mit *VA** genauer untersucht werden. Die Verben *sein*, *haben* und *werden* drücken in Kombination mit Vollverben Tempus aus und treten von insgesamt 223.321 Treffern 65.861 Mal (im Folgenden: x) auf, womit sie etwa 30 Prozent aller Verben ausmachen. Modalverben können mit *VM** gefunden werden. Es gehören

22.405 Treffer, also etwa ein Zehntel aller Verben, zu dieser Klasse. Mit knapp 9700 Treffern führt *können*, was in der Regel Möglichkeiten versprachlicht, die Liste an, gefolgt von den Modalverben der Notwendigkeit *müssen*, *sollen* und *wollen*, gefolgt von *mögen* mit unter 1000 und *dürfen* mit knapp 500 Treffern, die ebenfalls Möglichkeiten ausdrücken (vgl. Krieg-Holz/Bülow 2016: 57).

Bezüglich der Personaldeixis überwiegen die Formen der 1. Person Singular bei den Possessivpronomen (*PPOSAT*), den Reflexivpronomen (*PRF*) und den Personalpronomen (*PPER*). Der POS tag *ART* unterscheidet nicht zwischen bestimmtem und unbestimmtem Artikel. Mit Hilfe der *Words*-Funktion lassen sich die frequentesten Wörter im Spielkorpus anzeigen, darunter sind *ich* und *du* mit 33.644 und 18.382 Vorkommnissen auf Platz 1 und Platz 4. Temporaldeiktische Ausdrücke zeigen, dass die Gleichzeitigkeit der Kommunikation in den meisten Situationen überwiegt, denn *morgen* (259x in 19 Texten, davon oft als Teil der Formel *Guten Morgen*) und *bald* (365x/21 Texte) oder *gestern* (91x/12 Texte) und *damals* (181x/17 Texte) als Beispiele für Nachzeitigkeit bzw. Vorzeitigkeit treten deutlich seltener auf als *heute* (645x/22 Texte) und *jetzt* (3447x/23 Texte). Lokal sind *hier* (5938x/23 Texte), *da* (4687x/23 Texte), *dort* (779x/22 Texte), *oben* (272x/22 Texte), *unten* (253x/21 Texte), *links* (135x/18 Texte) und *rechts* (127x/20 Texte) beispielsweise vertreten. *Dies* (358x/20 Texte) steht als Beispiel für Objektdeixis, *dafür* (829x/22 Texte), *darum* (205x/19 Texte) und *damit* (1306x/23 Texte) für Illokutionsdeixis. All diese deiktischen Ausdrücke stellen nur eine Auswahl dar. Insgesamt konstituieren sie einen Verweisraum in der virtuellen Welt, der die aktuelle Situation, in der sich der Spieler jeweils befindet, in den Vordergrund stellt und in dem fortwährend auf die wichtigsten Referenzträger, zu denen auch der Player Character gezählt wird, Bezug genommen wird (vgl. Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997: 311).

Wie die Beispielanalyse von *HP2* gezeigt hat, ist in Computerspiel-Texten eine Fülle von Adverbien zu erwarten, was sich für das Korpus bestätigt hat. Diese erfüllen vielfältige Funktionen, die hier nur beispielhaft skizziert werden können. *Allerdings* kann Einschränkungen ausdrücken oder Warnungen vermitteln („Ich kann dir allerdings nicht viel im Gegenzug bieten.“ (*Eastshade*)). Viele der Adverbien setzen als Konnektoren Ereignisse und Äußerungen in Beziehung und strukturieren den Text (vgl. Becker/Stude 2017: 35). Dazu gehören Adverbien wie *also* („Bis dahin ist es ein weiter Weg, also bleibe dicht bei mir.“ (*DA*)), *ansonsten* („Ansonsten können wir unsere Basis nie ausbauen.“ (*CrossCode*)), *auch* („Sie können auch seitwärts fliegen, Susi.“ (*SI*)), *außerdem* („Außerdem ist es hier viel zu dunkel zum Lesen.“ (*Deponia2*)), *bereits* („Das Tor ist bereits zu.“ (*MoN*)), *dennoch* („Du versuchst dennoch für einen Moment zur Ruhe zu kommen.“ (*DA*)), *dort* („Ich warte dort auf dich.“ (*E&H*)) etc. Diese werden häufig bei der explikativen thematischen Entfaltung eingesetzt, um Kausalbeziehungen

aufzuzeigen (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 70-73). Daneben können Adverbien emotive Einstellungen und Evaluationen vermitteln (vgl. Bendel Larcher 2015: 89f.), etwa *hoffentlich* („Herr [...] ist hoffentlich bald wieder zurück!“ (S2)), *leider* („Das kommt nun leider zu spät.“ (Orwell)) oder *sicherlich* („Ihr freut euch sicherlich.“ (E&H2)). Daneben erfüllen sie auch deiktische Funktionen und verorten Äußerungen lokal und zeitlich (vgl. Heringer 2015: 32), beispielsweise *bald* („Meiner Erfahrung nach machen die Arbeiter bald Mittagspause.“ (MoN)), *damals* („Es war anders damals...“ (TRI)), *dort* („Schau mal dort drüben nach!“ (Desperados)), *draußen* („Sei vorsichtig da draußen, Knaus!“ (WttW)), *gestern* („Was war denn gestern los?“ (Orwell)), *hier* („Warte hier kurz!“ (CrossCode)), *jetzt* („Glücklicherweise bist du ja jetzt da!“ (TRI)), *nie* („Das habe ich nie gesagt“ (Deponia3)), *oben* („Oft hilft es, nach oben zu blicken.“ (TRI)). Einige Adverbien können auch Spannung erzeugen, wie *beinahe* („Es ist beinahe vollendet!“ (Spellforce)) oder *fast* („Es hätte fast funktioniert.“ (Deponia4)), andere verleihen einer Aussage Nachdruck, zum Beispiel *besonders* („Dieser sonderbare Pilz verströmt [sic!] einen besonders penetranten Geruch.“ (CE)), *sofort* („Wir müssen sofort hinüber!“ (S2)).

Anaphern verstärken die kohäsive Wirkung eines Textes und referieren auf denselben Gegenstand (vgl. Ortner 2014: 284): „Die Frau ist in Eile, aber kramt in ihren tiefen Taschen. Freudig schenkt sie der Gruppe einige Rationen.“ (DA), „Hast du meinen Kuhhasen gesehen? Er versteckt sich am liebsten unter Kakteen.“ (ID). Nach diesem sprachlichen Mittel lässt es sich jedoch nicht mit regulären Ausdrücken in *LancsBox* suchen, weshalb hier nur wenige Beispiele genannt werden, die beim flüchtigen Durchlesen der Texte aufgefallen sind, ebenso bei Kataphern. Sie erfüllen ebenfalls eine Referenz- und Wiederaufnahmefunktion und unterstützen den Aufbau von Spannung (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 34ff.). Ein Beispiel, welches zufällig ins Auge gestochen ist, lautet „Wer?! Die wichtigste von uns allen! Annabelle!“ (Eastshade).

Wiederholungen dienen ebenfalls der Intensivierung, Hervorhebung oder auch der Kohärenz (vgl. Ortner 2014: 285): „Abbruch! Abbruch!“ (Deponia3), „Ich wäre dir unendlich... unendlich dankbar.“ (Deponia), „Okay, okay. Ich gehe ja schon.“ (Eastshade), „Nein, Lilli! Nein!“ (E&H2), „Er ist böse! BÖSE!!!“ (E&H), „Komm her, mein Kleiner. Na komm...“ (S2), „Heiß, heiß, heiß, ZU heiß!“ (ST), „Fliehe! Fliehe vor mir!“ (Spellforce).

8.2.2.2 Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spielkorpus

Die folgenden Paragraphen beziehen sich auf sprachliche Mittel, die konzeptionell mündlich sind. Bei der Verbsuche ist auch der Imperativ (*IMP) aufgefallen, welcher in allen 23 Texten auftaucht. Diese Suche basiert auf der Annahme, dass in Spielen, insbesondere im Kontext von Herausforderungen, häufig Anweisungen an den Rezipienten gegeben werden. Unter

Beachtung der *Ngrams*-Funktion von $n=2$, wobei n die Anzahl der Wörter ist, treten einige Kombinationen mit dem Imperativ auf. Bei genauerer Betrachtung liegen hier jedoch Probleme bei der Annotation vor, denn Apokopen wie „mach ich“, „schaff ich“, „steck ich“ usw. werden oft mit dem POS tag *IMP* versehen. Des Weiteren werden Inflektive wie „*seufz*“ auch zu den Imperativen gezählt, obwohl diese Interjektionen sind, oder es wurde oft über Satzgrenzen hinweg gruppiert. Viele der Muster, die scheinbar imperativisch sind, müssen folglich aussortiert werden. Bei einem stichprobenartigen Einblick fällt auf, dass sich die Äußerungen an eine Person richten. Auffällige Verben sind zum Beispiel [*aufpassen*], [*bleiben*], [*bringen*], [*geben*], [*gehen*], [*holen*], [*kommen*], [*machen*], [*nehmen*], [*sagen*], [*schauen*] und [*zeigen*], welche oft mit Personalpronomen („zeig es mir!“ (*CrossCode*)), Partikeln („Mach mal ein bisschen Platz!“ (*Eastshade*)), Adverbien („Jetzt nimm dein Zeug und verschwinde!“ (*E&H2*)), Konjunktionen („Aber schau dich um!“ (*Deponia*)), Präpositionen („Geh durch diese Tür“ (*WttW*)) und Artikeln („Dann bring die Schatulle zur Schwarzen Faust!“ (*Spellforce*)) einhergehen.

Im Zuge der Imperativ-Suche sind Apokopen ins Auge gefallen. Darunter ist bei Verben *haben* mit „hab“ besonders häufig (1168x/21 Texte), daneben treten vereinzelt andere Verben auf, etwa *machen* mit „mach“ (434x/20 Texte) und *geben* mit „geb“ (29x/9 Texte), zum Teil mit Apostroph, der stellvertretend für die Elision ist: „Ich hab‘ nichts gemacht.“ (*CrossCode*); „Dann mach ich mich mal wieder auf zum Hauptquartier“ (*CrossCode*); „Ich geb auf.“ (*Deponia2*). Prokopen kommen, wie auch schon die Beispielanalyse gezeigt hat, ebenfalls in Computerspiel-Texten vor („Ich hole sie da jetzt raus!“ statt *heraus* (*Eastshade*), „Der Bus fährt ran!“ statt *heran* (*Orwell*)). Synkopen sind mit *drüber* vertreten („Denk mal drüber nach“ (*Gwbw*)). Diese sprachlichen Mittel können Nähe und Mündlichkeit imitieren (vgl. Affolter 2011: 143ff.).

Klitika werden als Kriterium der mündlichen Sprache aufgefasst und vermindern damit die Distanz zwischen Spieler und Textebene (vgl. Becker/Stude 2017: 41ff.). Dafür gibt es in vielen Spielen Belege, etwa „auf’s Dach“ (*Orwell*), „dass du’s weißt“ (*S2*), „zeigst du’s mir?“ (*Solitude*), „Geht’s dir gut?“ (*TRI*) usw., lediglich in *World to the West* findet es keine Anwendung. Am auffälligsten sind *geht’s*, *gibt’s*, *hab’s*, *ich’s*, *kann’s*, *mach’s*, *soll’s*, *stimmt’s*, *war’s*, *wär’s*, *wenn’s* und *wird’s*, so gibt es bei diesem Merkmal viele Überschneidungen zwischen den Spielen. In diversen Texten sind einige Zeilen Text auf Englisch, darin werden auch Klitisierungen eingesetzt („I’ll be back!“ (*Deponia2*), „I’m not sure“ (*CrossCode*)). Daneben ist der Apostroph nicht nur Teil von Klitisierungen, sondern ist in einigen Spielen ein Trennzeichen vor dem Genitiv -s bei Eigennamen („Abraham’s“ (*Orwell*), „Alfred’s“ (*E&H*)).

Ein Merkmal mündlicher Sprache ist Zögern, welches sich zum Beispiel in Form von Verzögerungslauten äußert (vgl. Fludernik 2011: 33). Davon werden beispielsweise *ähm* (643x/18 Texte), *äh* (191x/19 Texte), *öhm* (109x/5 Texte) und *hm* (977x/19 Texte) im Spielkorpus

gefunden. Sie werden sehr häufig kombiniert mit einem Dreipunkt („Das ähm... ist genau das was ich brauche.“ (*Deponia*), „Öhm... Ich glaube schon.“ (*Deponia2*)). *Hm* kann in Verbindung mit einem Fragezeichen aber andere Funktionen erfüllen, so kann es zum Beispiel eine Nachfrage einleiten oder einer Aussage Nachdruck verleihen („Das hättest du wohl gern, hm?“ (*Deponia*)). Diesen Partikeln folgen oftmals Adverbien („Äh... ja...“ (*Eastshade*), „Ähm... vielleicht.“ (*Deponia2; Orwell*)), Personalpronomen („Hm. Du hast recht.“ (*Deponia4*)) und Interjektionen („Ähm... ach egal...“ (*ST*)). Interessant ist, dass in der Kombination mit dem Personalpronomen *ich* im Anschluss meist ein Verb kommt, welches den Sicherheitsgrad des Sprechers zu dem Wahrheitswert einer Aussage ausdrückt (vgl. Brinker 2000: 180): „Öhm... Ich dachte, du wärst heute beschäftigt?“ (*CrossCode*), „Hm. Ich weiß nicht.“ (*Deponia4*). Einige dieser Verben sind Modalverben: „Ähm... Du solltest Anika kennenlernen.“ (*Eastshade*), „Hm, ich kann diese Welt nicht nüchtern ertragen...“ (*DA*). Damit werden also insbesondere Notwendigkeiten, aber auch Möglichkeiten versprochen. Wie aus den Zitaten hervorgeht, stehen die Partikel meist allein.

Umgangssprache in der Schriftlichkeit ist ein gängiges Mittel, um Mündlichkeit abzubilden (vgl. Fludernik 2011: 32f.). Dies ist auch hier der Fall: „Nö.“ (*Deponia4*), „Hä?“ (*Deponia4*), „Guck mal!“ (*E&H*), „Kratzt mir ja nicht ab, verdammt.“ (*Gwbw*), „Krass geile Scheiße, Mann.“ (*Gwbw*), „Mann, fühl dich nicht gleich angegriffen, ey!“ (*Solitude*). Dasselbe gilt für Dialekt: „Du hasch’d alle Gewäggse g’funda!“ (*CrossCode*), „Jedsd schdell dich nichd so an“ (*Deponia2*). Beide sprachlichen Mittel sind jedoch schwer quantitativ aus dem Korpus zu extrahieren, daher sollen diese manuell gefundenen Belege ausreichen.

8.2.2.3 Sprache und Emotionen im Spielkorpus

Im nächsten Teil der Analyse werden sprachliche Mittel betrachtet, die Emotionen evozieren. Dazu gehören Interjektionen. Diese drücken, wie in Kapitel 5.2 aufgezeigt wurde, Emotionen aus, haben eine kommunikative Funktion und werden aufgrund ihres affektiven und spontanen Charakters auch zu Kennzeichen mündlicher Sprache gezählt (vgl. Schwarz-Friesel 2013: 156-160). *LanCSBox* erlaubt es, mit dem POS tag *ITJ* nach Interjektionen zu suchen. Die 4802 Ergebnisse zeigen, dass damit überwiegend primäre Interjektionen erfasst werden, die sich über alle 23 Texte erstrecken. Die folgenden Interjektionen treten zum Beispiel in den Spielen auf: „Ach, das macht nichts!“ (*WttW*), „Au!“ (*ST*), „Na, das ist ja wunderbar.“ (*Orwell*), „Oh, hallo!“ (*ID*), „Uh! Der Weg ist versperrt!“ (*S2*). Am häufigsten sind *ach*, *na* und *oh*. Die Interjektionen stehen in der Regel am Anfang einer Äußerung oder stellen selbst eine vollständige Äußerung dar. „Am Anfang eines Satzes (also linksperipher) signalisieren sie den emotionalen Wert der darauffolgenden Proposition“ (ebd., 157). Inflektive gehören auch zu den Interjektionen (vgl.

ebd., 156). Davon gibt es einige, speziell in den Computerspiel-Texten von *Daedalic*: „*wimmer*“ (*Deponia2*), „*seufz*“ (*Deponia3*), „*Schlürf*“ (*Deponia4*), „*stöhn*“ (*Deponia*), „*Kritzeln*“ (*E&H*), „seufz.“ (*Gwbw*), „Gäh“ (*ID*), „Hick“ (*Spellforce*), „*gähn*“ (*WttW*).

Bei der Durchsicht und Bearbeitung der Computerspiel-Texte ist bei *Gods will be watching* aufgefallen, dass sich darin übermäßig viele Schimpfwörter und Tabuwörter befinden („Verdammt“, „Scheiße“, „Verpiss dich“, „Verflucht“, „Arsch“). Diese tragen emotive Bedeutung, sind ein Zeichen für Spontanität und werden in erregten Gemütszuständen geäußert (vgl. Ortner 2014: 73, 274). Dies trifft auf viele weitere Subtexte ebenfalls zu: „Ihr Schweine!“ (*SI*), „Idiot“ (*Deponia2*), „Drecksweib!“ (*Desperados*), „Mist.“ (*E&H*), „HEILIGER... SCHEIß.“ (*S2*), „du alter Mistkerl...“ (*Orwell*), „Dreckiger Meuchelmörder“ (*ST*), „Shit!“ (*Solitude*), „Verflucht!“ (*Spellforce*). Besonders häufig ist *verdammt* (316x/19 Texte).

Diminutivsuffixe sind ebenfalls ein Merkmal emotionaler Sprache (vgl. Krieg-Holz/Bülow 2016: 148). Diese können in *LancsBox* mit der *KWIC*-Funktion mit der Anfrage *.*?chen\$* gefunden werden, wobei bei POS *N** spezifiziert wird. Dabei müssen viele Wörter wie *Mädchen* oder *Drachen* ignoriert werden. Nichtsdestotrotz ist die Liste der Diminutiva lang, so zum Beispiel „Nur noch ein Stückchen...“ (*DA*), „Hol das Stöckchen!“ (*Deponia2*), „Prösterchen.“ (*Gwbw*), „Hallo, Kätzchen!“ (*WttW*). Ebenso funktioniert es mit *.*?lein\$*, wobei Wörter wie *allein* auch missachtet werden müssen: „Entlein, jetzt säufst du ab!“ (*SI*), „liebstes Rehlein...“ (*Deponia3*).

Auf phonologisch-phonetischer Ebene können Emotionen mithilfe von Vokaldehnungen gezeigt werden, die ebenfalls in den Computerspiel-Texten versprachlicht werden (vgl. Ortner 2014: 189): „Waruuuum...“ (*CrossCode*), „Ich bin guuuut...“ (*Desperados*), „Kiiiinder! Es gibt Goooooold!“ (*E&H*), „Uuuuund...“ (*Gwbw*), „Nöö.“ (*ID*), „Aaaaaber...“ (*WttW*).

Es gibt spielübergreifend sehr viele Fälle von drei Punkten, die bei *KWIC* mit */.*\.\.\./p* gesucht werden können. Generell fungieren sie als Pause, die auch Spannung evozieren kann, sie repräsentieren eine unvollständige Äußerung, deuten etwas an oder weisen auf eine Fortsetzung hin (vgl. Affolter 2011: 135, 138). Häufig gehen ihnen hier *aber*, *also*, *dann*, *doch*, *ja*, *[haben]*, *[sein]*, Personalpronomen, Verzögerungspartikel oder Interjektionen voraus. Gefolgt werden sie häufig von *aber*, *also*, *das [sein]*, *es + Verb*, *ich VVFIN*, *ich VMFIN VVINFIN*, *[haben] PPER*, *ja* und Interjektionen. So stellen sie Pausen („Ich bin auf direktem Weg in den... TOD!!!“ (*SI*)) oder Andeutungen („Da ist doch jemand...“ (*E&H2*)) dar, erzeugen Spannung („Da ist etwas auf dem Gleis...“ (*Deponia3*)). Anakoluthisch betrachtet ist der Ausstieg vertreten („Oh... Verd...!“ (*SI*), „Tut mir Leid, Süß... Tut mir Leid, Sarah.“ (*Gwbw*)), ebenso der Umstieg („Ich habe mir gedacht... Eines Tages will ich von hier weg.“ (*Eastshade*), „Ich bin kein... Oh, vergiss es.“ (*WttW*)).

Die Kombination *?!* markiert eine expressive Aussage auf typographischer Ebene, da das Ausrufezeichen als expressiv aufgefasst wird und Aussagen Nachdruck verleiht. Es verstärkt Fragen, drückt erstauntes Nachfragen oder Sprechereinstellungen aus (vgl. Geilfuß-Wolfgang 2019: 309f.): „Hallo?!“ (*DA*), „Nanu?!“ (*MoN*), „Was?!“ (*S2*), „Was IST das hier?!“ (*Orwell*), „Entschuldigung... kennen wir uns?!“ (*Solitude*), „Du auch?!“ (*WttW*). Der umgekehrte Fall ist selten („WAS!?“ (*Gwbw*)). Die Kombination *!?!* ist mit 18 Token in sechs Spielen sehr selten („[...] wo sind Sie?!?“ (*SI*)). *...!* ist mit 127 Token ebenfalls rar und ist besonders typisch für *Spellforce* („Auch gut...!“) und *Desperados* („Vater...!“). Fälle, in denen mehr als ein Ausrufezeichen benutzt wird, sollen besonders expressiv sein (vgl. Affolter 2011: 132), zum Beispiel „Feuer!!!“ (*Deponia3*), „Der schläft ja gar nicht!!!“ (*Desperados*), „BÖSE!!!“ (*E&H*).

Ebenfalls typographisch ist die Großschreibung von Wörtern oder Äußerungen (vgl. Ortner 2014: 190), die in allen Texten häufig gesichtet wurde. Häufig wird sie zur Hervorhebung eingesetzt (vgl. Affolter 2011: 138): „WAS?“ (*DA*), „WIR WERDEN STERBEN!“ (*Gwbw*), „Du bist in MEINEM Weg!“ (*Solitude*), „Ich fühle SEINE Präsenz.“ (*TRI*). In einigen wenigen Fällen wird die Großschreibung gebraucht, um den Spieler selbst zu adressieren: „ALLES LÖSCHEN?“ (*ST*), „LAUFEN“ (*TRI*). Manchmal werden die phonetisch-phonologische und die typographische Ebene kombiniert, wie etwa bei „QUALM?!?“ (*Deponia3*) oder „MAMMIIII!!!“ (*Desperados*), wodurch die Expressivität auf ein Maximum intensiviert wird.

8.2.2.4 Regeln im Spielkorpus

Es hat sich unglücklicherweise als schwierig herausgestellt, die Versprachlichung von Regeln im gesamten Spielkorpus zu untersuchen, denn wie bereits in Kapitel 8.1.5.4 dargelegt wurde, können Regeln deduktiv gefunden und erläutert werden. Außerdem sind Regeln nur im jeweiligen Kontext, also im jeweiligen Spiel, gültig. Hierfür müsste folglich jeder Computerspiel-Text genau analysiert werden, was den Rahmen dieser Untersuchung sprengt. Quantitativ wurden Regeln in dieser Arbeit mitunter im Kontext von Modalverben (8.2.2.1), die häufig bei der Versprachlichung von Regeln verwendet werden, und Belohnungssätzen (8.2.2.5) behandelt.

8.2.2.5 Herausforderungen im Spielkorpus

Eine Idee, die aufgrund von Wissen im Bereich der Computerspiele und der qualitativen Analyse entstanden ist, bezieht sich auf die Versprachlichung von Herausforderungen. Es wird vermutet, dass es gewisse spielübergreifende Ausdrücke gibt, die vor allem, aber nicht nur, im Kontext von Herausforderungen verwendet werden, um den Spieler zu lenken. Demnach wird vermutet, dass es Wörter gibt, die zum semantischen Netz der Herausforderungen gehören und dabei Teil von Mustern sind. So kommt beispielsweise das Muster *ADJA [Versuch][NN]*

(*NN/NE*) einige Male in diversen Spielen vor: „Guter Versuch.“ (*Deponia, Deponia2, Deponia4*), optional mit einem Nomen, wie in „Guter Versuch, Kumpel.“ (*Deponia4*). Des Weiteren liegt die Variante „Netter Versuch.“ (*E&H*), hier häufiger mit anschließendem Nomen wie bei „Netter Versuch, Jules.“ (*Orwell*), „Netter Versuch, Bursche.“ (*Deponia*) vor. Diese beiden Muster sind kein Lob, sondern werten die zuvor durchgeführte Handlung ab. Der darauffolgende Vokativ in einigen Aussagen entschärft die sonst ironische Aussage. Ein weiteres Muster liegt mit *ART ADJA [Versuch][NN]* vor, wobei linksbündig des Musters freie Variation besteht: „Seid Ihr bereit für einen neuen Versuch?“ (*Spellforce*), „Zeit für einen neuen Versuch!“ (*SI*). So zeigt dieses Muster formal zwar Ähnlichkeit zum vorherigen auf, drückt semantisch gesehen jedoch etwas ganz anderes aus, nämlich die Aufforderung zu der Wiederholung einer Handlung, die der Spielermotivation dienlich ist. Ein weiteres Muster bildet *APPRART/ART Kampf gegen ART (ADJA) NN*: „Im Kampf gegen den Teufel“ (*Desperados*), „der Kampf gegen den Terrorismus“ (*Gwbw*). Mit diesem Muster wird dem Spieler vor Augen geführt, wogegen er kämpft. Das Spielziel zu kennen und es erreichen zu wollen ist die essenzielle Motivation des Spielers (vgl. Rehfeld 2016: 63). Darauf wird in den Spielen referiert. Das auffälligste Muster bildet *PPOSAT (ADJA) Ziel (PTKZU) VAFIN/VVFIN*. Es tritt in vielen der Spiele in dieser oder erweiterter Form zu Tage. Die Auswahl in Tabelle 4 zeigt, dass die Spiele dem Spieler vermitteln, was sein Ziel bzw. das Ziel seiner Gruppe ist, und wie es erreicht werden kann. Die Verben sind dabei im Präsens, was die Gleichzeitigkeit und Aktualität der Situation angibt. Die häufigsten Varianten sind „Ihr Ziel ist es“ und *PPOSAT + „Ziel zu erreichen“*.

PPOSAT	ADJA	Ziel	PTKZU	VAFIN/VVFIN	PPER	Spiel
Dein		Ziel		ist		<i>Orwell</i>
dein		Ziel		erreichst?		<i>Gwbw</i>
dein		Ziel		erreichen		<i>CrossCode</i>
dein		Ziel	zu	erreichen?		<i>Deponia2</i>
dein	eigentliches	Ziel		ist		<i>ID</i>
unser	eigentliches	Ziel	zu	richten		<i>CrossCode</i>
euer		Ziel	zu	erreichen		<i>Gwbw</i>
ihr		Ziel		ist	es	<i>Gwbw</i>
ihr		Ziel		ist	es	<i>CrossCode</i>
ihr		Ziel		ist	es	<i>Eastshade</i>
ihr		Ziel		erreicht		<i>E&H2</i>
dein	nächstes	Ziel		ist		<i>CrossCode</i>
sein		Ziel		ist	es	<i>Spellforce</i>
unser		Ziel		ist	erreicht	<i>CrossCode</i>
unser		Ziel		ist	es	<i>CrossCode</i>
unser		Ziel	zu	erreichen		<i>CE</i>

unser		Ziel	zu	erreichen		CrossCode
unser		Ziel	zu	erreichen		SI
unser		Ziel		verfolgen		CrossCode
mein	wirkliches	Ziel		war	es	Gwbw

Tabelle 4: Muster mit *Ziel* im gesamten Spielkorpus (Eigene Darstellung)

Im selben Kapitel wurde erörtert, dass *Zeit* ebenfalls eine gewichtete Rolle spielen kann. Bei einem Blick in das Korpus wird ersichtlich, dass zwar generell Muster mit *Zeit* vorliegen, diese aber nicht auf ein explizites Zeitlimit referieren. Es geht vielmehr darum, *Zeit* in ein bestimmtes Verhältnis zu setzen, sei es durch die Possessivpronomen [*sein*], [*mein*], [*dein*], [*unser*], die Indefinitpronomen [*einige*], [*etwas*], [*kein*], [*mehr*], [*meiste*], [*viel*], [*wenig*], die Adverbien [*genug*], [*noch*] oder die Adjektive [*ganz*], [*kurz*], [*lang*], [*letzte*]. Davon abgesehen sind keine auffälligen großflächigen Muster aufgefallen. Wie schon in *HP2*, ist das Adverb *los* auch in anderen Spielen gebräuchlich, um Handlungen zu initialisieren. Es kann alleine stehen („Los!“ (*E&H2*, *Desperados*)), linksbündig begleitet sein von Adverbien wie *also* („Also los.“ (*Deponia2*)), *dann* („Dann los.“ (*ST*)), von Konjunktionen („Und los!“ (*CE*)), von Interjektionen („Na los!“ (*Deponia4*, *SI*, *Gwbw*)), und der Kombination aus *PPER VVFIN*, wie etwa bei dem Muster „es geht los“ (*SI*, *Orwell*), oder *PPER VMFIN* „Ich muss los“ (*Eastshade*, *Deponia*) oder aber rechtsbündig gefolgt sein von *VVIMP PPER* („Los, beeil dich!“ (*S2*)) oder häufig von der Klitisierung *geht’s* (*ST*, *Crosscode*, *ID*) wie auch von Eigennamen („los, Lilli!“ (*E&H2*)).

Belohnungen und Belohnungssätze sind wichtig für die Motivation des Spielers (vgl. Rehfeld 2014: 74). Auch wenn (*Herzlichen*) *Glückwunsch* nicht besonders häufig vorkommt (66x/14 Texte), so dient diese Formel als Beleg für einen expliziten Belohnungssatz. Vor einer Herausforderung kann der Spieler ebenfalls motiviert werden (vgl. ebd.), etwa durch die Formel *Viel Glück*. Diese steht oft allein oder wird gefolgt von einer Präposition und einem Nomen, die spezifizieren, weshalb Glück gewünscht wird: „Viel Glück bei euren Reisen!“ (*Spellforce*), „Viel Glück bei der Jagd“ (*CE*). Des Weiteren geht die Formel oft mit einem Vokativ einher, sei es ein Name oder ein Kosewort („Viel Glück, Ace!“ (*SI*), „Viel Glück, Darling!“ (*Desperados*)). Auch die Kombination mit zwei Adverbien ist möglich: „Viel Glück da draußen!“ (*CE*), „Viel Glück da drinnen“ (*WttW*). Ähnlich verhält es sich mit der Formel *Viel Erfolg*: „Viel Erfolg bei der letzten Prüfung“ (*CrossCode*), „Viel Erfolg“ (*Deponia4*). Wenn es dem Spieler nicht gelingt, seine Quest zu erledigen, wurde erwartet, dass dem Rezipienten sprachlich Mitgefühl entgegengebracht wird und zum Teil die Möglichkeit geboten wird, die Aufgabe zu wiederholen. Deshalb wurden alltagssprachliche Lexeme und Phrasen wie *leider*, *schade* und *tut mir leid* erwartet. Diese sind tatsächlich in den Spielen verwendet worden, aber es lassen

sich daraus schwer großflächige Muster exzerpieren, weil sie nicht nur in dem gewünschten Kontext auftauchen.

Ebenso geht mit Herausforderungen einher, dass der Spieler Sieg oder Misserfolg erlebt. Die Nomen *Gewinn* und *Verlust* sind in dieser Hinsicht nicht signifikant, weil sie beide jeweils nur elf Mal im gesamten Korpus vorhanden sind, auch *Sieg* ist nicht signifikant. Das Betrachten der dazugehörigen Verben ist vielsprechender, wobei das Lemma [*verlieren*] fast doppelt so häufig vertreten ist wie dessen Antonym (481x zu 245x, beide in 20 Texten), wobei die meisten Belege idiomatischer Natur sind (z. B. *das Bewusstsein verlieren*), so dass *verlieren* im Sinne einer Niederlage gar nicht vorkommt. Dies deckt sich mit der Literatur, da der Rezipient nicht auf seinen Fehlschlag hingewiesen werden soll, da dies die Immersion unterbricht. Die Versprachlichung einer Erfolgshandlung ist hingegen eine Motivation (vgl. ebd.). Ein Muster bildet *PPER* (*[haben]*) [*gewinnen*], was in vielen Spielen Verwendung findet („Ich habe gewonnen!“ (*WttW*), „Ich gewinne“ (*SI*)). [*Besiegen*] wird in anderen Kontexten verwendet und weist ein anderes Muster auf: *ART NN/NE* [*besiegen*], wie zum Beispiel „den Feind besiegen“ (*Spellforce*), „den König besiegt“ (*ID*), wobei das Tempus variiert. Neben Gegnern, die dem Spieler begegnen können, ist ein Kennzeichen dieses Genres das Sammeln oder Beschaffen von Objekten (vgl. Friedman 1995: 76). *Suchen* steht beispielsweise oft im Imperativ (was nur eine genaue Sichtung der Suchergebnisse in *LancsBox* offenbart, da die meisten Imperative nicht erkannt wurden) und ist somit als Anweisung an den Spieler zu verstehen. Dabei tritt das Muster *suchen nach* (*ADJA*) *NN* am häufigsten auf, etwa in „Suche nach den bewaffneten Kreaturen“ (*CrossCode*) oder in „Suche nach dem versteckten Schlüssel“ (*ID*). Das Nomen tritt oft in der Phrase *aufder Suche nach* in Erscheinung, zum Beispiel in Kombination mit einem Eigennamen („Ich bin auf der Suche nach Samuel!“ (*Desperados*)), mit einem Nomen („Ich habe gehört, du bist auf der Suche nach einem Maler.“ (*Eastshade*)), als Teil einer Frage („Auf der Suche nach Zeitarbeitskräften?“ (*Orwell*)) oder eines Ausrufs („Ich benötige Hilfe bei der Suche nach den Pilzen!“ (*Spellforce*)) auf. Vereinzelt tritt die Aufforderung „Suchen wir weiter!“ (*Eastshade*) bzw. „Such weiter!“ (*E&H*) auf. Ein häufig auftretendes Muster ist *auf die Suche*, wobei die Phrase entweder von einem vorangehenden oder nachfolgenden Verb begleitet wird, welches die Initiierung einer Handlung ausdrückt: „mach dich also besser auf die Suche!“ (*CrossCode*), „du solltest dich auf die Suche machen“ (*WttW*). *Zu suchen* tritt ebenfalls häufig in Erscheinung, wobei das vorangehende Lexem meist auf einen Gegenstand oder eine Person referiert. Dies kann ein Pronominaladverb sein, welches etwas bereits zuvor erwähntes aufgreift („Ich hasse es, am Waldboden danach zu suchen“ (*Eastshade*)), ein Nomen („[...] ich dir helfen, nach deiner Frau zu suchen.“ (*DA*)), ein substituierendes Indefinitpronomen („Schon seltsam, nach so etwas zu suchen“ (*Orwell*)) oder ein Adverb („Was hat denn das hier zu suchen?“ (*Deponia4*)).

Die Kombination aus *Ich suche* bzw. *Sie suchen* ist frequent und kommt in unterschiedlichen Spielen vor, wird aber gefolgt von Wörtern unterschiedlichster Wortklassen. Dies drückt aus, dass die Suche nach einer Person oder einem Objekt innerhalb der Spiele eine große Rolle einnimmt, was auch die relativen Häufigkeiten bei der Anfrage *such** zeigen. Auch wenn [*besorgen*] insgesamt nur 85 Mal im Korpus auftaucht, ist es in bekannte Muster eingebettet, ähnlich denen von [*suchen*], nämlich *zu besorgen* („um die Zutaten zu besorgen“ (*CrossCode*)) und *ich besorge* („Ich besorge sie dir, so schnell ich kann!“ (*Eastshade*)). Das Verb [*sammeln*] wurde im Korpus erwartet und ist gemeinsam mit dem Nomen in 19 Texten vertreten. Hier kann kaum von Mustern die Rede sein, aber das Verb kann zum Beispiel im Imperativ stehen („Sammle die nötigen Rohstoffe“ (*DA*), „Sammle alle versteckten Objekte“ (*MoN*)) und gibt dem Spieler somit einen expliziten Auftrag. Für [*herausfinden*] findet sich ebenfalls ein Muster für den imperativen Gebrauch: [*herausfinden*] (*KOUS*) *PIS/PWS*. Dieses ist in einigen Computerspiel-Texten zu finden, beispielsweise in *Shadow Tactics* („Findet heraus, wer dafür verantwortlich ist!“) oder *Mystery of Neuschwanstein* („finde heraus, was dort vor sich geht!“). Des Weiteren ist [*finden*] eingebettet in Interrogativsätze, die vor allem nach dem Aufenthaltsort einer Person oder eines Gegenstandes fragen. Dafür finden sich viele Beispiele, etwa „Und wo finde ich das echte Gerät?“ (*Deponia4*) oder „Aber wie finde ich Goyle?“ (*HP2*). Das Verb ist jedoch ambig und wird noch in weiteren, auch alltäglichen Kontexten, wie bei *finden* im Sinne von *empfinden* verwendet und ist somit evaluativ und emotiv und bewirkt ein sich-Hineinversetzen des Spielers in die Figuren und ermöglicht dadurch Identifikation und Immersion (vgl. Wimmer 2013: 56f.).

Ein Aspekt, der hier exemplarisch am Verb *wählen* untersucht wird, ist die in Kapitel 5.4 dargelegte scheinbare Entscheidungsfreiheit des Rezipienten, die zu der Kategorie der Herausforderungen zählt. Mit diesem Verb würde der Spieler explizit vor eine Wahl gestellt werden, zumindest wird dies vermutet. Dieses Verb, so zeigt die Korpusuntersuchung, wird teilweise in diesem erwarteten Kontext gebraucht. Es kann sich beispielsweise auf vergangene Entscheidungen beziehen („Du hast gut gewählt, Mugen.“ (*ST*), „Wir hätten diesen Pfad nicht wählen dürfen!“ (*CE*)). Es scheint so, als könnte der Spieler in einigen Spielen zwischen Optionen wählen, zum Beispiel in *E&H2*: „Den Drachen als ein Feueropfer wählen.“, „Den Dschinn als Opfer wählen.“. Besonders in *Eastshade* besteht wohl die Möglichkeit, zwischen unterschiedlichen Themen zu wählen, wie „[Thema wählen]“ zeigt. Häufig steht das Verb zwar im Imperativ, erklärt dabei jedoch die Funktionsweise eines Aspekts des Spiels: „Halte {0} und wähle Schwertwind.“ (*ST*). In der 1. Person Singular wird es in deklarativen Äußerungen gebraucht und bezieht sich ebenfalls auf Vorgänge oder Items („Ich wähle die schwere zweihändige Axt!“

(*Spellforce*)), ebenso wie im Indikativ („Charakter wählen“ (*ST*)). Damit werden auch Bezüge zum Interface hergestellt („Diesen Spielstand wählen, um ein Neues Spiel + mit den gewählten Optionen zu starten?“ *CrossCode*)).

8.2.2.6 Interface im Spielkorpus

In der Beispielanalyse sind einige Lexeme aufgefallen, die auf das Interface referieren. Dieses limitierte semantische Netz besteht aus Nomen und Verben, die typisch dafür sind, selten jedoch spezifisch. So wie bei *HP2* Lexeme wie **taste**, *Pfeil**, *bewegen*, *drücken* etc. aufgefallen sind, werden ähnliche Lexeme im gesamten Korpus erwartet, insbesondere vor dem in 5.5 erläuterten Hintergrund. Die Suche nach **taste** liefert 177 Token, die sich auf 21 Spieletexte verteilen. Mit diesem Lexem wird auf die Eingabemedien Maus und Tastatur referiert. In den meisten Fällen wird präzisiert, welche Taste genau gemeint ist: „[...] halten Sie die STRG-Taste gedrückt [...]“ (*Spellforce*), „Klicke mit der linken Maustaste, um einen Wegpunkt zu setzen.“ (*CE*), „Drücke die Feststelltaste, um kontinuierlich zu laufen [...]“ (*Eastshade*). Bereits diese wenigen Zitate zeigen, dass damit auch bestimmte Verben einhergehen, die die Handlung beschreiben, die der Spieler selbst ausführen soll, nicht er in seiner Rolle als Figur in der Textwelt. Es wird außerdem ersichtlich, dass diese Äußerungen im Imperativ stehen und den Spieler direkt adressieren. Die meisten Äußerungen sind explikativ, so wird erklärt, was mit gewissen Handgriffen ausgeführt werden kann. Die Suche nach *Maus** (207x/18 Texte) erzeugt ähnliche Ergebnisse: „Mit Mauszeiger auf Schlange klicken.“ (*Desperados*). In acht der Spiele ist von einem *Tutorial* die Rede, welches als kurze Anleitung zu verstehen ist. Darin werden Funktionsweisen von Spielen erläutert, oft auch das Interface: „Du hast das Tutorial abgeschlossen.“ (*CE*). Die Aktivität des Speicherns und Ladens des Spielstandes stellt eine Besonderheit von Videospiele dar. Der Spieler kann jederzeit zum letzten Speicherpunkt zurückkehren und das Spiel fortsetzen. Er kann es auch jederzeit neu starten. *Speicher** erzeugt 112 Token in 20 Texten: „Speichere deinen Fortschritt.“ (*CrossCode*), „Automatische Speicherung erfolgt.“ (*TRI*), „Ausgewählten Spielstand laden.“ (*ST*). Ebenso können Spielstände gelöscht werden: „Gespeichertes Spiel löschen“ (*WttW*).

8.2.2.7 Generelle Aussagen und Musterhaftigkeit im Spielkorpus: n-Gramme

Zum Schluss soll generell auf Musterhaftigkeit in Form der Untersuchung der n-Gramme Bezug genommen werden, um so generelle Aussagen zu finden. Im Prinzip sind n-Gramme musterhafte Wortverbindungen (vgl. Brommer 2018: 65), die mit *LancsBox* untersucht werden können. Betrachtet man die häufigsten n-Gramme im gesamten Korpus mit $n=2$ (n-Gramm-Gruppe = Gruppe aller Muster mit $n=2$, in diesem Fall unter Betrachtung der Types), sind diese in

Anbetracht der Fragestellung und der Hypothesen wenig aussagekräftig. In Anlehnung an Brommer 2018 ist es deshalb sinnvoll, mit Trigrammen ($n=3$) zu beginnen (vgl. 138).

Die drei häufigsten Trigramme bezüglich ihrer POS tags sind *APPR ART NN*, *ART ADJA NN* und *NN ART NN*. Die erste Gruppe von Trigrammen gibt durch die Präposition oft Verhältnisse von Ort oder Zeit an (vgl. Macrae 2020: 52). Lokale Präpositionalphrasen sind richtungsweisend für den Spieler, etwa „Du solltest sie irgendwo auf den Dächern finden.“ (*CrossCode*), denn so wird er gelenkt und erhält Hinweise, was er als nächstes zu tun hat oder in welche Richtung er gehen soll: „Wir schleichen uns durch den Wald nach oben [...]“ (*Desperados*). Temporale Präpositionen wie *bis* weisen auf einen Zeitraum hin und informieren den Spieler über die Umstände der Situation: „Es wird etwas dauern, bis die Herausforderung wieder verfügbar ist.“ (*CrossCode*). Bei Tetragrammen ist das häufigste Muster bei der POS-Suche *NN APPR ART NN*, welches das Trigramm um ein Nomen am Anfang des Musters erweitert. Dasselbe gilt für das Pentagramm *ART NN APPR ART NN*, welches das Tetragramm zuvor um den ersten Artikel erweitert, in allen 23 Texten vertreten ist und für alle Vertextungsstrategien eingesetzt wird, so zum Beispiel bei Anweisungen („Analysiere die Gegner in der Umgebung.“ (*CrossCode*)) und Beschreibungen („Wir bereiten noch die Geräte für den Angriff auf die Gefrorene Höhle vor.“ (*CrossCode*)). Damit können also Situationen beschrieben, erklärt und erzählt werden sowie argumentiert und angewiesen werden. Werden die wenigen Fälle betrachtet, in denen das Muster einen vollständigen Satz bildet, so bleibt die Semantik ambig, da es zum Beispiel eine Aussage bildet („Der Mann mit dem Bienenkostüm.“ (*E&H*)), Teil einer Frage („Ein Bild von einem Schmetterling?“ (*Deponia3*)), oder eines Ausrufs („Ein Fressen für die Geier!“ (*Desperados*)) oder in anderen Konstruktionen eingebaut ist („Der Mann mit den Papieren...“ (*ST*)), die beispielsweise eine Pause evozieren sollen (vgl. Affolter 2011: 135). Die Pragmatik dieses Musters ist folglich ebenfalls ambig und kann zum Beispiel Informationen vermitteln, eine Emotion oder eine Evaluation ausdrücken, die Einfluss auf die Stimmung und Meinung des Rezipienten ausübt, oder kann Spannung aufbauen (vgl. ebd., 133ff.). Mit dem nächsten Muster, dem Pentagramm *ADJA NN APPR ART NN*, gibt es eine weitere Erweiterung des Tetragramms. Dieses n-Gramm Muster ist in allen Spielen gebräuchlich, so beispielsweise in *Curious Expedition* („[...] es jagte mir einen kalten Schauer über den Rücken.“) oder in *Edna und Harvey 2* („Das große Bild in der Haupthalle hatte Lilli schon immer gefallen.“). Die Adjektive darin beschreiben das erste Nomen näher. Hier wird das Muster, je nach Kontext, strategisch für jede Art von Vertextung genutzt und sorgt generell für Plausibilität und Kohärenz. Einige der Äußerungen enthalten auch kausale Präpositionen, die dem Spieler helfen, Situationen nachzuvollziehen und die Welt und die Geschichte damit plausibel und kohäsiv machen

(vgl. Krieg-Holz/Bülow 2016: 35): „Bergen wurde aufgrund der Minenaktivitäten in der Region gegründet.“ (*CrossCode*); „Durch die Informationen des Greifs wusste Peter, dass [...]“ (S2). Diese Äußerungen mit kausalen Präpositionen sind standardmäßig in explikativen Äußerungen zu finden (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert 2014: 72). Darunter gibt es auch einige Äußerungen, die auf das Interface verweisen, so zum Beispiel in *Spellforce* („Klick auf den Haken unten rechts im Fenster [...]“) oder in *Deponia2* („Klick auf den Griff oben rechts [...]“). Somit können diese Äußerungen als Anweisungen verstanden werden, die implizit in Form von Hinweisen auftreten oder explizit vermitteln, was der Spieler oder andere Figuren im Spiel tun müssen.

Das zweite Muster der Trigramme, *ART ADJA NN*, taucht in allen 23 Texten auf, kommt 15.212 Mal im Korpus vor und beinhaltet attributive Adjektive, wodurch der Avatar bzw. die NPCs oder auch Items kategorisiert und charakterisiert werden (vgl. Bendel Larcher 2015: 123). Des Weiteren spiegeln sie die evaluative Einstellung der Figuren wider und ermöglichen so dem Spieler, sich – basierend auf dieser Perspektive – eine eigene Meinung zu bilden (vgl. Becker/Stude 2017: 35). Dazu gehören Äußerungen wie „Das hässliche Mädchen will mitspielen.“ (*E&H2*) oder „Eine mysteriöse, in den heulenden Höhlen gefundene Kiste.“ (*Eastshade*). Daneben ist das Muster *APPR ART ADJA NN* geläufig, was das zuvor beschriebene Trigramm-Muster um eine Präposition am Anfang erweitert und semantisch sowie pragmatisch die zuvor erläuterten Merkmale von Präpositionalphrasen des ersten Trigramm-Musters übernimmt. Das Pentagramm-Muster *NN APPR ART ADJA NN*, welches in 22 Texten zu finden ist, erweitert das zuvor gefundene Muster um ein Adjektiv. Ein ganzer Satz, der diesem Muster entspricht, wird zum Beispiel in *Deponia4* verwendet („Lust auf ein romantisches Essen?“), oder aber es ist nur Teil eines Satzes, wie etwa in *Curious Expedition* („Ein Mann in einer britischen Soldatenuniform hieß uns in seinem Dorf willkommen.“). Auch dieses Muster ist auf keine Form der Vertextung beschränkt, sondern scheint universal eingesetzt worden zu sein. Pragmatisch betrachtet erfüllt es keine spezifische Funktion, es kann jedoch in den Gesamtzusammenhang gestellt werden und somit beispielsweise zur Plausibilität der Textwelt und zur Kohäsion beitragen.

Das dritte Muster *NN ART NN* ist ein gutes Beispiel für falsche Annotationen und fehlerhaft gesetzte Satzgrenzen, da häufig nach dem ersten Nomen ein Punkt steht und Inflektive wie „*Klonk*“ (*E&H*) als Nomen annotiert werden. Abgesehen von den fehlerhaften Zuweisungen charakterisiert das zweite Nomen häufig das erste. So handelt es sich zum Beispiel um das „Leuchtfeuer der Erinnerung“ (*Orwell*) oder das „Level des Gegners“ (*CrossCode*). Bei dem Muster *ART NN ART NN* (4355x/22 Texte), welches das Tetragramm um einen Artikel ausbaut, fallen Nominalisierungen auf, die zuvor in der Theorie als eher schriftsprachlich und distanziert

beschrieben wurden, da so Informationen komprimiert dargeboten werden (vgl. Ensslin 2010: 17) oder eine Deagentivierung intendiert ist (Bendel Larcher 2015: 69), wie beispielsweise „Jeder Profi weiß, dass das Anvisieren der Zielscheibe bereits die halbe Miete ist.“ (*Deponia4*) oder „Du realisierst, dass das Anlegen der Waffe Zeit gekostet hat [...]“ (*DA*).

Werden die Trigramme nach Type sortiert, so steht *tut mir leid* mit 327 Tokens über 19 Texte verteilt an oberster Stelle. Am häufigsten wird die Formel kombiniert mit *aber ART/PPER* („Tut mir Leid, aber das ist keine gute Idee“ (*Gwbw*), *das* („Tut mir Leid, das zu hören.“ (*Eastshade*)), *dass PPER* („Es tut mir Leid, dass du rausgeworfen wurdest.“ (*WttW*)), *NE* („Es tut mir Leid, Rufus.“ (*Deponia2*)) oder *ich VMFIN/VAFIN* („Tut mir Leid, ich kann nicht!“ (*ST*)). An zweiter Stelle folgt *ich weiß nicht*, welches mit 256 Tokens ebenfalls in 19 Texten vertreten ist und häufig gefolgt wird von Adverbien: „Ich weiß nicht, warum er mir nicht glauben will.“ (*WttW*); „Ich weiß nicht, wie viel Zeit mir noch bleibt.“ (*Orwell*). Spannung kann in diesem Fall als Resultat aus der Unsicherheit und von den Anstrengungen, die der Rezipient unternehmen muss, um abzuschätzen, wie wahrscheinlich ein Ereignis eintreten wird, entstehen. Diese erhöhte Spannung resultiert in anhaltender Immersion, weil der Spieler auf der Suche nach Hinweisen ist, wenn er diese Wahrscheinlichkeiten abschätzt (vgl. Troscianko 2012). Hinzu kommt, dass dieses Muster linksseitig manchmal von Interjektionen eingeleitet wird: „Ach, ich weiß nicht so recht...“ (*Deponia2*); „Hm. Ich weiß nicht...“ (*Deponia3*), wobei sich das nur auf die Spiele von *Daedalic* beschränkt. Die weiteren Trigramm-Typen bestehen zu Teilen oft aus *ich habe* oder *das ist* oder werden mit *was* eingeleitet. Unter den Tetragrammen mit $n=4$ ist das bereits häufig gefundene Muster *es tut mir leid* mit 105 Treffern am frequentesten und findet sich in 16 Spielen wieder. An zweiter Stelle steht das Muster *sieht so aus als* mit 99 Treffern in ebenfalls 16 Texten. In den meisten Fällen wird das Muster gefolgt von einem Hilfsverb im Konjunktiv II und anschließend von einem Artikel oder Personalpronomen: „Sieht so aus als hätten wir unsere Ruhe [...]“ (*DA*); „Sieht so aus, als wärst du auf einer heißen Spur.“ (*MoN*). Die Konstruktion mit *ob* ist auch noch geläufig, wie zum Beispiel in *TRI*: „Sieht so aus, als ob du alles hättest was du brauchst.“. Der Gebrauch des Konjunktivs drückt Mögliches aus, das heißt die Aussagen weisen keinen hohen Grad der Sicherheit des Sprechers auf (vgl. Zifonun 2000: 324) und vermitteln im Rahmen der Informationsfunktion evaluative Einstellungen. Deshalb wird der Konjunktiv als Merkmal von Mündlichkeit aufgefasst (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 107f.), so tritt er hier auch in direkter Rede auf. Unter den frequentesten Pentagrammen in der Type Ansicht werden Muster angezeigt, die nur für je ein Spiel spezifisch sind, weshalb hier nicht weiter darauf eingegangen wird. Bei der POS-Ansicht können die Muster, die ausschließlich aus Nomen bestehen, ebenso aus Eigennamen, ignoriert werden, denn dabei

handelt es sich um falsche Annotationen oder um missachtete Satzgrenzen, da in den Computerspiel-Texten oft auch Objektnamen Teil der Texte sind, die lediglich aufgelistet werden und hier in Form eines n-Gramms wiedergegeben werden.

9 Zusammenfassung der Ergebnisse

In diesem Abschnitt sollen die Ergebnisse aus Kapitel 8 zusammengefasst werden, indem zu allen sprachlichen Praktiken generalisierende Aussagen präsentiert werden. Die plausible Gestaltung der virtuellen Welt ist eine Voraussetzung für Immersion (vgl. Pietschmann 2017: 81). Bezüglich der thematischen Kohärenz konnte in der Beispielanalyse bewiesen werden, dass die Referenzträger die Themen des Computerspiel-Textes bestimmen, folglich häufig im Text vorkommen, so dass die Aufmerksamkeit des Spielers förmlich auf diese Elemente gelenkt wird. Diese Erkenntnis kann mit Thon (2008) gestützt werden: „it can be assumed that the main function of attention is the selection of those objects, events and actions that are relevant for the players' immediate and future action“ (32). Kohäsion wurde in Kapitel 4 als ein textkonstituierendes Merkmal beschrieben, welches durch unterschiedliche sprachliche Mittel ausgedrückt wird. Dazu gehören Konnektoren wie Konjunktionen, Adverbien und Partikel (vgl. Eroms 2014: 46). Insbesondere die deiktischen Mittel, die in allen Texten häufig vorkommen, verlagern die Aufmerksamkeit des Spielers in die Textwelt, wodurch der Interaktionsraum auf die virtuelle Ebene verlagert wird. Dadurch wird ständig auf die virtuelle Ebene referiert, womit die Voraussetzungen für Immersion gesetzt werden. Meist handelt es sich um Deiktika, die Gleichzeitigkeit beschreiben und den Fokus auf den Spieler setzen. Vorzeitigkeit ist in narrativen Sequenzen üblich, Nachzeitigkeit bezieht sich oft auf Möglichkeiten im Rahmen der Herausforderungen. So wird das Personalpronomen der 1. Person Singular oder Plural sehr häufig eingesetzt. Da der Spieler die Rolle einer Figur übernimmt ist diese Perspektive in Bezug auf Immersion die beste Wahl, da der Spieler die Welt aus der Sicht einer (oder weniger) Figuren wahrnimmt. Dies sorgt auch für Identifikation und für eine emotionale Bindung an den Avatar und die Textwelt (vgl. Ryan 2015: 93, 96f.). Modalverben, die ebenfalls zur Kohäsion beitragen (vgl. Fandrych/Thurmair 2011: 349), drücken Möglichkeiten und Notwendigkeiten aus und werden vor allem zur Lenkung des Spielers eingesetzt. *Können* wird zum Beispiel oft im Kontext von Regeln verwendet, *müssen* kodiert oft Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen. Es konnten außerdem viele Musterhaftigkeiten aufgedeckt werden, sowohl semantischer als auch struktureller Art. Dies ist einerseits durch die technische Umsetzung der Spiele zu begründen, andererseits durch den Wunsch, einen kohäsiven und kohärenten Text zu schaffen (vgl. Rehfeld 2014: 65). Insbesondere bei der qualitativen Analyse von *HP2* fiel auf, dass oft auf formelhafte Sprache als eine Form der Musterhaftigkeit im Kontext von Herausforderungen zurückgegriffen wird.

Zwar ist die hier untersuchte Sprache medial schriftlich, damit ist sie auch fixiert und wiederholt abrufbar, aber in der Konzeption ist sie meist mündlich. Das heißt durch Sprache wird

Nähe erzeugt, etwa durch sprachliche Mittel wie den Imperativ, Anakoluthe, Ellipsen, Klitisierungen, Prokopen, Apokopen, Synkopen, Umgangssprache und Dialekt. Die Interpunktion kennzeichnet Äußerungen in den Spielen ebenfalls als mündlich. Dialogizität wird als Merkmal mündlicher Kommunikation betrachtet (vgl. Filatkina 2018: 19). Die große Menge an dialogischen Sequenzen soll die Erzählung veranschaulichen und lebendig gestalten. Dies soll dazu führen, dass der Rezipient in das Geschehen hineintaucht, sich Gedanken über die Ereignisse darin macht und emotional involviert wird (vgl. Becker/Stude 2017: 30). Außerdem wird der direkten Rede eine unterhaltende und identitätsstiftende Funktion zugeschrieben (vgl. ebd.). Aus dem Einsatz dieser nächstsprachlichen Mittel wird geschlussfolgert, dass Emittenten die Distanz zwischen dem Spielerlebnis inklusive Figuren und dem Spieler reduzieren wollen (vgl. Nicklaus/Rocco 2018: 395).

„Mit sprachlichen Äußerungen werden Gefühle und emotionale Einstellungen ausgedrückt und benannt, geweckt, intensiviert sowie konstituiert.“ (Schwarz-Friesel 2013: 365). Emotionen verstärken die Immersion, ebenso wie die Beziehung zwischen Text, Produzent und Rezipient (vgl. Handler Miller 2004). Sie sind außerdem rein visuell nicht zufriedenstellend darstellbar, weswegen dabei eher auf Sprache zurückgegriffen wird (vgl. ebd.). In der Computerspielforschung wird die Auffassung vertreten, dass die Identifikation mit einem Charakter von essenzieller Bedeutung ist, weil dadurch eine emotionale Bindung aufgebaut wird, weshalb es oft einen Player Character gibt, dessen Rolle der Spieler einnimmt (vgl. Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca 2013: 203f.). Dies ist auch auf sprachlicher Ebene nachgewiesen worden, denn die besonders häufige Verwendung des Pronomens *Ich* deutet auf ebendiese zentrale Stellung hin, ebenso der Gebrauch von *Du*, um den Spieler zu adressieren, um Identifikation zu evozieren und die Aufmerksamkeit auf die Textwelt zu lenken. Satzzeichen sind nicht nur ein Merkmal von Mündlichkeit, sondern sie tragen auch zur Übermittlung und Erzeugung von Emotionen bei. Exklamativsätze sind dabei sehr häufig. Diese drücken emotionale Einstellungen aus (vgl. Schwarz-Friesel 2013: 152). Auch der Vokativ, Schimpfwörter und Interjektionen wirken sich auf das Emotionsprofil der Texte aus. Es konnte in der Analyse aufgezeigt werden, dass Computerspiel-Texte diese Merkmale enthalten, wodurch auch beim Spieler Gefühle ausgelöst werden sollen, zum Beispiel durch die vorherige Identifikation mit einer Figur. Im besten Fall sollen Spieler positive Gefühle empfinden, da dadurch die Motivation zum (weiter)spielen gesteigert wird, wodurch die Immersion verstärkt wird (vgl. ebd., 117). In den Spielen sind kaum negative Aussagen aufgefallen. Wenn eine Niederlage angesprochen wurde, so folgte im Anschluss darauf entweder eine Konsolidierung oder ein Hinweis auf die Möglichkeit zur Wiederholung, so dass der Spieler nicht durch negative Gefühle demotiviert wird. Schimpfwörter sind zwar negativ emotiv, werden hier aber als Stilmittel eingesetzt (vgl. Bednarek 2019:

29). Spannung wird als ein Gefühl aufgefasst (vgl. Sorlin 2020: 7). Die sprachwissenschaftliche Untersuchung von Spannung in Computerspiel-Texten stellte sich als schwieriges Unterfangen heraus und wurde bisher in der Forschung vernachlässigt (vgl. Hausenblas 2017: 11). Das Anakoluth, welches auch Spannung kodieren kann, lässt sich jedoch sehr gut erfassen und ist frequent. Ein weiteres Merkmal, welches Spannung aufbaut, ist die Katapher. Diese war, entgegen der Erwartungen, sehr selten in der Beispielanalyse. Das gesamte Korpus lässt sich mit den zur Verfügung stehenden Mitteln leider nicht auf dieses inhaltlich-thematische Kriterium untersuchen. Basis für Entstehung von Spannung ist, dass Spieler sich mit den Gefühlen, Wünschen und Ambitionen des Charakters identifizieren können und dass die Erfüllung dieser Ziele noch nicht erreicht ist. Dazu gehört auch das Lösen von Rätseln, die Teilnahme an Wettkämpfen oder andere Auseinandersetzungen (vgl. Anz 2013: 20).

Für diese Herausforderungen gibt es klar formulierte Regeln, die dem Spieler erklären, wie er sein Ziel erreichen kann. Regeln erläutern die Beziehungen zwischen Spielinhalten und sorgen damit wieder für Kohärenz und Kohäsion. Sie sind ebenfalls eine wichtige Voraussetzung für die Interaktion, denn ohne Regeln wüsste der Spieler nicht, welche Handlungen zu welchem Ergebnis führen. Oft wird dabei auch auf die anschließende Belohnung hingewiesen, ebenso wie auf die räumlichen und zeitlichen Umstände.

In Hinblick auf Herausforderungen spielen Belohnungen eine große Rolle, denn sie erhalten die Motivation und damit die Immersion aufrecht (vgl. Handler Miller 2004). Es konnten einige (musterhafte) Belohnungsäußerungen in den Texten gefunden werden, jedoch variiert die Belohnung in den Spielen stark, weshalb eine umfassende Analyse dieses Aspekts nicht möglich war. Entscheidungen können auch als eine Art von Herausforderung aufgefasst werden, da sie mit Risiken verbunden sind. Die Entscheidungsmöglichkeiten, zwischen denen der Spieler wählen kann, sollen verständlich und klar formuliert sein, da sonst die Immersion unterbrochen wird (vgl. Rehfeld 2014: 94, 101). Das ist durchaus der Fall. Der Weg, den der Spieler im Spiel einschlagen soll, wird sowohl explizit als auch implizit in einzelnen Subtexten versprachlicht. Alle Entscheidungen des Spielers sind jedoch geskriptet, also vorausgeplant. Es wird – der Immersion zugunsten – eine Illusion von kompletter Freiheit geschaffen (vgl. Ken 2006: 34). Der Spielentwickler Müller-Michaelis sagt dazu: „Mit ‚Edna bricht aus‘ ist es mir geglückt, in Form eines Computerspiels eine interaktive Geschichte zu erzählen. Der erzielte dramaturgische Effekt ist, dass sich der Spieler selbst für seine durchlebte Handlung verantwortlich fühlt.“ (2006: 123). Die Verständlichkeit von Herausforderungen und Entscheidungen wird durch erklärende und anweisende Äußerungen gewährleistet, so dass imperativische Äußerungen auch hier von Bedeutung sind.

Es konnte festgestellt werden, dass alle Computerspiel-Texte auf das Interface verweisen, diese Äußerungen sich jedoch auf ein Minimum beschränken. Es ist essenziell, dass der Spieler versteht, welche Bewegungen in der Realität zu bestimmten Handlungen und Folgen im Spiel korrespondieren. Nach diesem Lernprozess sind erneute Hinweise auf die Steuerung jedoch nicht notwendig, da sich eine Automatisierung der Bewegungen einstellt. Dem Rezipienten wird ein begrenztes Repertoire an Lexemen und Formeln präsentiert, die in Relation mit seinem Interface in der realen Welt stehen. Er lernt die Auswirkungen, die seine Interaktion mit den Steuerungselementen in der virtuellen Welt hervorrufen, und versteht daraufhin, ausgehend von den Lexemen, die die virtuelle Welt betreffen, dass eine Interaktion mit dem Interface von ihm verlangt wird, ohne dass darauf explizit Bezug genommen wird. Somit verbleibt der Spieler in der virtuellen Welt (vgl. Rehfeld 2014: 82f.). Mit der Interaktivität geht auch der Umgang mit Zeit in Computerspielen einher. Durch die Optionen des Speicherns, Ladens und Neustartens kann der Spieler über die zeitliche Komponente bestimmen, wodurch die Immersion gefördert wird (vgl. Pietschmann 2017: 104). Auch für diesen Aspekt spielen die Vertextungsstrategien *erklären* und *anweisen* ebenso wie der Imperativ eine Rolle.

10 Fazit und Ausblick

Thon fragte sich, was der Zusammenhang zwischen der Struktur von Videospielen und der Immersion des Spielers ist (vgl. 2008: 33). Darauf kann bezüglich der Sprache mithilfe dieser Arbeit eine Antwort gegeben werden. So wie der Zuschauer eines Films über Darstellungsmittel „emotional durch die Erzählung geführt“ wird oder dessen Aufmerksamkeit auf bestimmte Elemente gelenkt wird (Mikos 2015: 51f.), so wird der Spieler vergleichbar durch sprachliche Praktiken beeinflusst, damit dieser in das Spiel hineintaucht. „Der primären Funktion, nämlich die Unterhaltung des Spielers, können eine Reihe von Merkmalen untergeordnet werden – jene Merkmale nämlich, die die spezifische Form der Unterhaltung beim ‚Taktikspiel‘ beschreiben“ (Longerich 2008: 52). So wie das Longerich hier für das Taktikspiel und die Unterhaltungsfunktion beschreibt, kann diese Feststellung ebenso auf RPGs und (Action-)Adventures und Immersion übertragen werden. Um dies zu untersuchen, wurden 23 Spieltexte akquiriert, die auf unterschiedliche sprachliche Mittel analysiert wurden.

Diese Arbeit wird vor allem in der Textlinguistik verortet, welche „die allgemeinen Bedingungen und Regeln der Textkonstitution, die den konkreten Texten zugrunde liegen, systematisch zu beschreiben und ihre Bedeutung für die Textrezeption zu erklären“ gedenkt. (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert 2014: 9). Dabei wurde *Text* als eine begrenzte Folge von sprachlichen Zeichen, die zusammenhängen und gemeinsam eine kommunikative Funktion erfüllen, definiert (vgl. ebd., 17). Dabei spielt die Textfunktion, der intendierte Effekt auf den Rezipienten, eine besonders wichtige Rolle (vgl. ebd., 19). Es wurde versucht, den Beispieltext probeweise in Subtexte zu unterteilen, um so die Textfunktionen herauszufinden. Es sind alle Textfunktionen von Brinker vertreten. Dabei konnte auch festgestellt werden, dass die Funktion sowohl direkt als auch indirekt vermittelt werden kann, etwa dann, wenn die Sprecherintention bzw. das Ziel einer Aussage nicht der Präposition entspricht. So kann der Rezipient durch direkte Anweisungen wie Befehle in der Form von Exklamativsätzen, aber auch indirekt durch Hinweise in Form von zum Beispiel Aussage- oder Fragesätzen und dem Konjunktiv gelenkt werden. In Anbetracht der intendierten Vermittlung von Entscheidungsfreiheit in der Kommunikationssituation zwischen Emittenten, Text und Rezipienten (vgl. Rehfeld 2014: 96) wird zwischen diesen Optionen abgewechselt, um dem Spieler ein Gefühl von Kontrolle über die Situation zu vermitteln. Bezüglich der Vertextungsstrategie *anweisen* verwundert es deshalb nicht, dass sie häufig vertreten ist. *Erklären* und *beschreiben* werden oft in Kontexten verwendet, in welchen der Spieler vor Herausforderungen gestellt wird oder wenn er mit dem Interface vertraut gemacht wird. *Argumentieren* hingegen ist sehr selten, möglicherweise bedingt dadurch, dass die Textwelt ohnehin plausibel gestaltet sein muss, damit Immersion überhaupt stattfinden kann. Brinkers

Textfunktionen sind folglich nicht gänzlich in der Lage, Computerspiel-Texte zu beschreiben. Dies liegt daran, dass Computerspiele selbst interaktiv, hybrid und multimodal sind. Daher werden die Funktionen um die der Immersion ergänzt.

Um Text linguistisch zu erfassen, wurden grammatische und thematische Merkmale der Textkonstitution mithilfe des Textanalyseschemas herausgearbeitet. Es wurden nur RPGs und (Action-)Adventures ausgewählt, denn wie Hidalgo-Downing schon postuliert hat, ist Spielerlenkung abhängig von Genres, da unterschiedliche Spielziele, Strukturen, Figurenkonstellationen etc. zu beachten sind (vgl. 2020: 149f.). In Casual Games beispielsweise ist Immersion nicht beabsichtigt, weil dies nur Gelegenheitsspiele sind (vgl. Beil 2013: 12). In Anlehnung an Heinemann/Heinemann (2002) und Longerich (2008) sind die hier untersuchten Texte also interaktive Texte, genauer genommen Computerspiel-Texte, die der Textsortenklasse *Abenteuerspiele* angehören, explizit den Textsorten *RPGs* und *(Action-)Adventures*. Eventuell können dann noch Varianten unterschieden werden.

Das Fehlen diverser Merkmale in einigen Spielen kann darauf zurückgeführt werden, dass es typische und weniger typische Exemplare einer Textsorte gibt (vgl. Brommer 2018: 70) oder darauf, dass einige Spiele (z. B. *TRJ*) nur wenige Token haben. Das Korpus stellt außerdem nur eine Teilmenge der Grundgesamtheit aller Abenteuerspiele und Computerspiel-Texte dar (vgl. ebd., 115). Um Musterhaftigkeit und Stil untersuchen zu können, müssen die Texte mehr oder weniger als typisch für die jeweilige Textsorte gelten (vgl. ebd., 120). Diese Anforderung wurde erfüllt, indem eine sorgfältige Auswahl der Spiele getroffen wurde und auch die Beschreibungen der Spiele auf Steam, einem Games Online Store, berücksichtigt wurden.

Im Einklang mit dem Befund, dass Computerspiel-Texte als hybrid erachtet werden, wurde bereits von einem Wandel von Textsorten im Zuge der neuen Medien gesprochen (vgl. Brinker/Cölfen/Pappert ⁸2014: 152). Dabei treffen von den genannten Merkmalen etwa die *Vermischtheit* (die Vermischung von Mündlichkeit und Schriftlichkeit sowie Standardsprache und Umgangssprache) oder *Autorenvielfalt* zu (vgl. ebd.). Waren es früher einzelne Autoren, die an einem Spiel gearbeitet haben, so ist es heute eine Gruppe von Produzenten (vgl. Hauck 2014). Die Hybridität äußert sich auch in den zahlreichen Textfunktionen und Grundfunktionen in den Subtexten sowie auch in den vielfältigen Möglichkeiten, sprachliche Praktiken der Spielerlenkung umzusetzen.

Methodisch wurde ein kombiniertes Verfahren angewandt, wie es auch Bubenhofer (2009) vorschlägt, um die Daten im Computerspiel-Korpus zu untersuchen. Einerseits ist deduktiv (corpus-based) vorgegangen worden, andererseits induktiv (corpus-driven). Es wird also teils von einer Hypothese ausgegangen, aber es wurde genug Raum gelassen, aus den Daten Hypothesen abzuleiten. In der quantitativen Analyse wurde basierend auf den Frequenzen ein Urteil

über die Merkmale gefällt (vgl. ebd., 116), aber es wurde ein kritischer Blick auf die Daten geworfen, um zu verhindern, dass fehlerhafte Annotationen oder ähnliches die Zahlen verfälschen.

Immersion im Allgemeinen wurde definiert als ein Prozess des Eintauchens in eine andere Realität als die eigene, der viel Aufmerksamkeit gewidmet wird und die mit möglichst vielen Sinnen wahrgenommen wird, auch wenn keine körperliche Verlagerung in diese Welt stattfindet (vgl. Murray 1997: 98). Folglich ist es ein Effekt auf den Spieler, der aus der Interaktion zwischen Produzenten, Text und Rezipienten entsteht (vgl. Thon 2008: 33). Die Immersion wird erst durch die Interaktion mit dem Medium und den Spielen möglich, da der Rezipient die Spielsteuerung durch die Steuerelemente übernimmt und die Rollen von Spielcharakteren einnimmt (vgl. Schirra/Carl-McGrath 2002: 148). Ryan, die drei verschiedene Dimensionen von Immersion etabliert, beschreibt mit der räumlichen, zeitlichen und emotionalen Immersion viele wichtige Aspekte (vgl. Ryan 2015: 86-108), die in dieser Arbeit auch in Bezug auf Sprache in Computerspielen festgestellt werden konnten. Die Reduktion der Distanz ist auf sprachlicher Ebene durch viele sprachliche Mittel, die konzeptionell mündlich sind, gewährleistet, ebenso wie durch Pronomen der 1. Person Singular, die sehr frequent auftreten, sowie deiktische Ausdrücke, die den virtuellen Raum in den Fokus rücken, genauso wie die Verwendung des Präsens. Spannung und Überraschung werden insbesondere durch Interpunktion gewährleistet. Die Syngrapheme sind auch förderlich für die emotionale Immersion, genauso wie die Versprachlichung von Emotionen und evaluativen Einstellungen. Somit ist die Textfunktion *Immersion* die intendierte Wirkung der Emittenten für die Textsortenklasse der Computerspiel-Texte. Diese Funktion wird nicht direkt signalisiert, sondern wird über die zuvor genannten sprachlichen Praktiken evoziert. Ziel ist es, dass der Rezipient in den Text eintaucht, indem seine Aufmerksamkeit von der realen in die künstliche Welt verlagert wird. Die Spielmotivation wird durch Herausforderungen aufrechterhalten. Die Regeln, die diesen und dem gesamten Spiel unterliegen, ebenso wie die Steuerungshinweise, sind unabkömmlich, denn ohne sie können Spiele nicht verstanden und gespielt werden, auch wenn die letztgenannten bei zu häufiger Erwähnung ein Hindernis für Immersion darstellen. Da Computerspiele hybride Artefakte sind und Bild, Ton, Sprache und Haptik vereinen, sprechen sie alle Sinne an, wodurch die Spieler in diesen interaktiven Spielen involviert werden. Selbst die Untersuchung von nur einer dieser Ebenen, der sprachlichen, hat gezeigt, dass Immersion die Textfunktion darstellt. Sprache ist hierbei „zielgerichtetes Handeln“ (Brommer 2018: 49), so dass festgestellt werden konnte, dass der Spieler durch Sprache gelenkt wird, nämlich durch sprachliche Praktiken wie Kohäsion,

fingierte Mündlichkeit und emotionale Sprache sowie Versprachlichung von Regeln, Herausforderungen und Hinweisen auf das Interface. Folglich wurde die Hypothese bestätigt.

Nichtdestotrotz muss auf einige Schwierigkeiten hingewiesen werden, zum Beispiel im Umgang mit den Analyseprogrammen *AntConc* und *LanCSBox*. Wie bereits im Analyseabschnitt beschrieben wurde, erkennen die Programme nicht immer die richtige POS-Zuordnung. Deshalb muss mit absoluten Zahlen vorsichtig umgegangen werden. Bei der Untersuchung konnte außerdem festgestellt werden, dass das Analyseschema nur bedingt geeignet ist für die Untersuchung von Computerspiel-Texten, da diese keine Gebrauchstexte sind, worauf das Schema jedoch primär ausgerichtet ist. Wie die Analyse gezeigt hat, erschwert die Hybridität von Computerspielen solch ein striktes Vorgehen. Darunter fällt auch, dass Computerspiel-Texte interaktiv sind. Folglich kann festgehalten werden, dass das Textanalyseschema nach Brinker/Cölfen/Pappert (⁸2014) diese Art von Texten nur bedingt beschreiben kann, weil es weder die multimodale noch die interaktive Komponente erfassen kann. Insbesondere der Wechsel zwischen dialogischen, monologischen bzw. narrativen Sequenzen sowie auch die Inklusion von anderen Textsorten wie Briefen, Journalen, E-Mails etc. ist nicht mit dem Schema zu erfassen.

Ebenso stellte sich die Klassifizierung der sprachlichen Mittel in die genannten Kategorien als einschränkend heraus. Schlussendlich wäre eine Klassifizierung nach Ebenen möglicherweise sinnvoller gewesen (z. B. vgl. Affolter 2011, Ortner 2014). Einige Suchkategorien sind inhaltlicher Natur, das heißt es ist schwer, dafür passende Suchkriterien zu finden. Andere Inhaltskategorien, wie etwa Regeln oder Spannung, lassen sich mit mehreren sprachlichen Mitteln erfassen. Während der Analyse konnte außerdem festgestellt werden, dass es im Rahmen einer Arbeit dieses Umfangs völlig ausgereicht hätte, sich auf eines der Merkmale zu fokussieren. Jedoch sollte das Phänomen *Immersion* in Computerspiel-Texten möglichst genau erfasst werden, weshalb auf die wichtigsten sprachlichen Praktiken der Spielerlenkungen eingegangen werden musste. Weitere Studien könnten sich also mit einem der Merkmale im Detail auseinandersetzen.

Mit dieser Masterarbeit erschließt sich ein neuer Einsatzbereich linguistischer Forschung und Methoden. Da Unterhaltung und Immersion erklärte Ziele von Spielentwicklern sind (vgl. Longerich 2008: 13), wurde davon ausgegangen, dass diese Ziele auch sprachlich unterstrichen werden. Dies wurde deskriptiv auf Basis des Korpus erforscht. So sind es die hier erläuterten und klassifizierten sprachlichen Mittel, die zur Immersion beitragen. Daraus folgt, dass die Berücksichtigung und Implementierung dieser Mittel bei der Entwicklung neuer Spiele immersionsfördernd sein kann, so dass Spielentwickler sich diese Mittel zunutze machen können.

Auf dieser Studie können viele weitere Forschungen aufbauen. Künstliche Intelligenz (KI) zum Beispiel kann von linguistischen Untersuchungen von Videospielen profitieren (vgl.

Myers 2009: 382), denn möglicherweise können KIs trainiert werden, so dass sie Dialoge erstellen können, nachdem die wichtigsten sprachlichen Praktiken für die Evokation von Immersion feststehen.

Gamification ist ein Beleg dafür, dass spielspezifische Merkmale wie Regeln und Herausforderungen für das Spielerlebnis elementar sind, da sie nun auch in außerspielerischen Kontexten eingebaut werden, um Nutzer anzulocken. In diesem Kontext sehen manche Autoren auch Vorteile für Schüler und Studierende: „A better understanding of immersion and how to manipulate it could lead to better educational software for engaging students in learning“ (Brown/Cairns 2004: 1300).

Wie Fink (2011) und andere vorschlagen, könnte in einem nächsten Schritt unter Zuhilfenahme eines Referenzkorpus untersucht werden, in welchem Verhältnis nun die Ergebnisse dieser Untersuchung zur deutschen Standardsprache stehen. Eine weitere Frage wäre, ob bzw. wie Sprache eingesetzt wird, um einen virtuellen Raum zu schaffen. Anknüpfend daran können place-making Prozesse betrachtet werden. Ein weiteres wichtiges Forschungsvorhaben, welches in der Literatur bisher nur angeschnitten wurde, ist die Untersuchung von Übersetzungen von Computerspiel-Texten (vgl. z. B. Ray 2019). So stellt sich dabei die Frage, ob bzw. wie Realia und Eigennamen übersetzt wurden und ob ein äquivalenter Text in der Zielsprache vorliegt.

Zusammenfassend kann diese Masterarbeit als Anfang eines vernachlässigten, aber gegenwärtigen und an Bedeutung gewinnenden Bereichs linguistischer Forschung betrachtet werden, der Linguistik, Computerspiele und Immersion zu verbinden versucht. Andere Forschungsrichtungen haben bereits einige Methoden und Theorien entwickelt und Studien zu Immersion durchgeführt. Aufbauend auf diesen Erkenntnissen konnte eine linguistische Fragestellung entwickelt werden, die mit textlinguistischen Mitteln und einer Korpusanalyse überprüft wurde. Die Hypothese, dass es gewisse sprachliche Praktiken in Computerspiel-Texten gibt, anhand derer der Rezipient beeinflusst und gelenkt wird, um in das Spiel hineinzutauchen, konnte auf Basis des Korpus bestätigt werden.

11 Spielverzeichnis

Chaos on Deponia (2012). Daedalic Entertainment. PC. Daedalic Entertainment.

CrossCode (2018). Radical Fish Games. PC. Deck 13/Whisper Games/DANGEN Entertainment/Mayflower Entertainment.

Curious Expedition (2016). Maschinen-Mensch. PC. Maschinen-Mensch.

Dead Age (2016). Silent Dreams. PC. Headup.

Deponia (2012). Daedalic Entertainment. PC. Daedalic Entertainment.

Deponia Doomsday (2016). Daedalic Entertainment. PC. Daedalic Entertainment.

Desperados: Wanted Dead or Alive (2001). Spellbound. PC. THQ Nordic.

Eastshade (2019). Eastshade Studios. PC. Eastshade Studios.

Edna & Harvey: Edna bricht aus (2008). Daedalic Entertainment. PC. Daedalic Entertainment.

Edna & Harvey: Harveys neue Augen (2011). Daedalic Entertainment. PC. Daedalic Entertainment.

Gods will be watching (2014). Deconstructeam. PC. Devolver Digital.

Goodbye Deponia (2013). Daedalic Entertainment. PC. Daedalic Entertainment.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens (2002). KnowWonder. PC. EA.

Ittle Dew 1 + 2 (2013/2016). Ludosity. PC. Ludosity.

Mystery of Neuschwanstein (2015). Chimera Entertainment. PC. astragon Entertainment.

Orwell: Keeping an Eye On You (2016). Osmotic Studios. PC. Fellow Traveller.

Shadow Tactics: Blades of the Shogun (2016). Mimimi Games. PC. Daedalic Entertainment.

Solitune (2016). Rat King Entertainment. PC. Rat King Entertainment.

SpellForce (2003). Phenomic. PC. JoWood Productions/THQ Nordic.

Spiel 1 (Anonymisiert).

Spiel 2 (Anonymisiert).

TRI: Of Friendship and Madness (2014). Rat King Entertainment. PC. Rat King Entertainment.

World to the West (2017). Rain Games. PC. Rain Games.

12 Quellen- und Literaturverzeichnis

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Ackermann, Judith (2011): *Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys. Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken*. Berlin: Lit.
- Adamzik, Kirsten (2004): *Textlinguistik. Eine einführende Darstellung*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Affolter, Michael (2011): *Mündlichkeit im literarischen Dialog epischer Texte. Einführung des Konzepts der Mündlichkeitsintensität im Dienste der kontrastiven Linguistik und der literarischen Analyse*. Stuttgart: ibidem.
- Ágel, Vilmos, Feilke, Helmuth, Linke, Angelika, Lüdeling, Anke und Doris Tophinke (Hrsg.) (1983): *Deutsche Sprache in Gegenwart und Geschichte*. Berlin/Boston: de Gruyter. (= Zeitschrift für germanistische Linguistik; 11).
- Anthony, Laurence (2018). *AntConc (Version 3.5.0) [Computer Software]*. Tokio: Waseda University. Zugänglich unter: <https://www.laurenceanthony.net/software>.
- Anz, Thomas (2013): *Spannung in der Literatur. Über das lustvolle Spiel mit Unlustgefühlen*. – In: Dirks, Karin und Thomas Anz (Hrsg.): *Spannung: Warum wir Medieninhalte interessant finden*. Konstanz: UVK. (= tv Diskurs; 63/1). S. 18-21.
- Atkins, Barry (2003): *More than a game. The computer game as a fictional form*. Manchester/New York: Manchester University Press.
- Backe, Hans-Joachim (2011): *Computergestütztes Erzählen*. – In: Martínez, Matías (Hrsg.): *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler. S. 49-52.
- Bareither, Christoph (2016): *Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens*. Bielefeld: transcript.
- Becker, Tabea und Juliane Stude (2017): *Erzählen*. Heidelberg: Winter.
- Bednarek, Monika (2019): *The multifunctionality of swear/taboo words in television series*. – In: Mackenzie, Lachlan J. und Laura Alba-Juez (Hrsg.): *Emotion in Discourse*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. S. 29-54.
- Beil, Benjamin (2013): *Game Studies – eine Einführung*. Berlin: Lit.
- Bendel Larcher, Silvia (2015): *Linguistische Diskursanalyse. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr Francke Attempto.

- Bertolini, Lucas (2018): *Hands-on Game Development without Coding. Create 2D and 3D with Visual Scripting in Unity*. Birmingham/Mumbai: Packt Publishing. Zugänglich unter: <https://proquest.safaribooksonline.com/book/programming/game-programming/9781789538335/firstchapter> [17.08.2020].
- Bevc, Tobias und Holger Zapf (Hrsg.) (2009): *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK.
- Brezina, Vaclav/Weill-Tessier, Pierre und Tony McEnery (2020). #LancsBox v. 5.x. [Computer Software]. Zugänglich unter: <http://corpora.lancs.ac.uk/lancsbox>.
- Brinker, Klaus (1983): *Textfunktionen. Ansätze zu ihrer Beschreibung*. – In: Ágel, Vilmos, Feilke, Helmuth, Linke, Angelika, Lüdeling, Anke und Doris Tophinke (Hrsg.): *Deutsche Sprache in Gegenwart und Geschichte*. Berlin/Boston: de Gruyter. (= Zeitschrift für germanistische Linguistik; 11). S. 127-148.
- Brinker, Klaus (2000): *Textfunktionale Analyse*. – In: Brinker, Klaus, Antos, Gerd, Heinemann, Wolfgang und Sven F. Sager (Hrsg.): *Text- und Gesprächslinguistik*. 1. Halbband. Berlin/Boston: de Gruyter (= HSK; 16/1). S. 175-186.
- Brinker, Klaus, Antos, Gerd, Heinemann, Wolfgang und Sven F. Sager (Hrsg.) (2000): *Text- und Gesprächslinguistik*. 1. Halbband. Berlin/Boston: de Gruyter (= HSK; 16/1).
- Brinker, Klaus, Cölfen, Hermann und Steffen Pappert (⁸2014): *Linguistische Textanalyse. Eine Einführung in Grundlagen und Methoden*. Berlin: Erich Schmidt.
- Brommer, Sarah (2018): *Sprachliche Muster. Eine induktive korpuslinguistische Analyse wissenschaftlicher Texte*. Berlin/Boston: de Gruyter.
- Brown, Emily und Paul Cairns (2004): *A Grounded Investigation of Game Immersion*. – In: CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors and Computing Systems. New York: ACM. S. 1297-1300.
- Brüsk, Jenny und Staffan Björk (2010): *Gameplay Design Patterns for Game Dialogue*. – In: *Proceedings of Situated Play*. DiGRA '10 Stockholm, University of Utrecht. Zugänglich unter: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.59480.pdf> [17.08.2020].
- Bubenhofer, Noah (2009): *Sprachgebrauchsmuster. Korpuslinguistik als Methode der Diskurs- und Kulturanalyse*. Berlin/New York: de Gruyter.
- Bundeszentrale für politische Bildung (³2018): *Computerspiele. Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang*. Bonn: spielbar.de.
- Burger, Harald (2015): *Phraseologie. Eine Einführung am Beispiel des Deutschen*. 5., neu bearbeitete Auflage. Berlin: Erich Schmidt.

- Calleja, Gordon (2007): Revising Immersion: A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game Involvement. – In: Proceedings of Situated Play. DiGRA, University of Tokyo. S. 83-90.
- Carr, Dianne, Schott, Gareth, Burn, Andrew und David Buckingham (2004): Doing game studies: A multi-method approach to the study of textuality, interactivity and narrative space. – In: Chesher, Chris und Brigid Costello (Hrsg.): The Games Issue: Studying Computer Games as Media. Sage. (= Media International Australia, incorporating Culture & Policy 110/1). S. 19-30.
- Chesher, Chris und Brigid Costello (Hrsg.): The Games Issue: Studying Computer Games as Media. Sage. (= Media International Australia, incorporating Culture & Policy 110/1).
- Clark, Billy (2020): Manipulating interferences. Interpretative problems and their effects on readers. In: Sorlin, Sandrine (Hrsg.): Stylistic Manipulation of the Reader in Contemporary Fiction. London/New York: Bloomsbury. S. 117-145.
- Consalvo, Mia und Nathan Dutton (2006): Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. (= Game Studies; 6/1). Zugänglich unter: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton [17.08.2020].
- D’Avis, Franz und Rita Finkbeiner (Hrsg.) (2019): Expressivität im Deutschen. Berlin/Boston: de Gruyter.
- D’Avis, Franz und Rita Finkbeiner (2019): Was ist Expressivität? – In: ders. (Hrsg.): Expressivität im Deutschen. Berlin/Boston: de Gruyter. S. 1-24.
- Dirks, Karin und Thomas Anz (Hrsg.) (2013): Spannung: Warum wir Medieninhalte interessant finden. (= tv Diskurs; 63/1). Konstanz: UVK.
- Distelmeyer, Jan, Hanke, Christine und Dieter Mersch (Hrsg.) (2008): Game over!?! Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld: transcript.
- Duchan, Judith F., Bruder, Gail A. und Lynne E. Hewitt (Hrsg.) (1995): Deixis in narrative: A Cognitive Science Perspective. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Smith, Jonas Heide und Susana Pajares Tosca (²2013): Understanding Video Games: The Essential Introduction. New York/London: Routledge.
- Eichner, Susanne (²2017): Videospieldanalyse. – In: Mikos, Lothar und Claudia Wegener (Hrsg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz: UVK. S. 524-533.
- Engels, Markus und Patrick Voßkamp (Hrsg.) (2020): Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule. Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr.
- Ensslin, Astrid (2010): The Language of Gaming. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Ensslin, Astrid und Isabel Balteiro (Hrsg.) (2019): *Approaches to videogame discourse*. Lexis, interaction, textuality. New York u. a: Bloomsbury academic.
- Ermi, Laura und Frans Mäyrä (2005): *Fundamental Components of the Gameplay Experience. Analysing Immersion*. DiGRA. Vancouver. S. 88-115.
- Eroms, Hans-Werner (2014): *Stil und Stilistik. Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt.
- Fahlenbrach, Kathrin und Felix Schröter (2015): *Game Studies und Rezeptionsästhetik*. – In: Sachs-Hombach, Klaus und Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem. S. 165-208.
- Fabricius-Hansen, Cathrine (2000): *Formen der Konnexion*. – In: Brinker, Klaus, Antos, Gerd, Heinemann, Wolfgang und Sven F. Sager (Hrsg.): *Text- und Gesprächslinguistik*. 1. Halbband. Berlin/Boston: de Gruyter. (= HSK; 16/1), S. 331-343.
- Fandrych, Christian und Maria Thurmair (2011): *Textsorten im Deutschen. Linguistische Analysen aus sprachdidaktischer Sicht*. Tübingen: Stauffenberg.
- Fernandez, Amyris, Leino, Olli und Hanna Wirman (Hrsg.) (2008): *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Rovaniemi: Lapland University Press.
- Filatkina, Natalia (2018): *Historische formelhafte Sprache*. Berlin/Boston: de Gruyter.
- Filatkina, Natalia, Stumpf, Sören und Christian Pfeiffer (2020): *Introduction: Formulaic Language and New Data*. – In: Piirainen, Elisabeth, Filatkina, Natalia, Stumpf, Sören und Christian Pfeiffer (Hrsg.): *Formulaic Language and New Data*, Berlin/Boston: de Gruyter. S. 1-16.
- Fink, Wilhelm (2011): *Texte analysieren und verstehen. Eine linguistische Einführung*. Paderborn: UTB.
- Fludernik, Monika (2011): *Mündliches und schriftliches Erzählen*. – In: Martínez, Matías (Hrsg.): *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler. S. 29-36.
- Friedman, Ted. (1995). *Making sense of software: Computer games and interactive textuality*. – In: Jones, Steve (Hrsg.): *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks: Sage. 73-89.
- Gadila Swarajya, Haritha Reddy (2016): *Empirical Investigation on Measurement of Game Immersion using Real World Dissociation Factor*. o. O.: o. V. Zugänglich unter: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1051430/FULLTEXT02.pdf>.
- Galbraith, Mary (1995): *Deictic Shift Theory and the Poetics of Involvement in Narrative*. – In: Duchan, Judith F., Bruder, Gail A. und Lynne E. Hewitt (Hrsg.): *Deixis in narrative: A Cognitive Science Perspective*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. S. 19-60.

- game – Verband der deutschen Games-Branche: gamesmap. Zugänglich unter: www.gamesmap.de [09.08.2020].
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2019): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019. Berlin. Zugänglich unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019_web.pdf [22.03.2020].
- GamesCoop (2012): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junius.
- Gavins, Joanna (2007): Text World Theory: An Introduction. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Gee, James Paul (2015): Unified discourse analysis: Language, reality, virtual worlds, and video games. London/New York: Routledge.
- Geilfuß-Wolfgang, Jochen (2019): Was ist das denn?! Über die Kombination aus Fragezeichen und Ausrufezeichen. In: D’Avis, Franz und Rita Finkbeiner (Hrsg.): Expressivität im Deutschen. Berlin/Boston: de Gruyter. S. 295-312.
- Gendolla, Peter und Jörgen Schäfer (Hrsg.) (2007): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript.
- Giere, Daniel (2019): Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen (= Forum Historisches Lernen), Frankfurt a. M.: Wochenschau-Verlag.
- Gledhill, Christopher (2019): Phraseology and Lexico-grammatical Patterns in Two Emergent Paragame Genres. Videogame Tutorials and Walkthroughs. – In: Ensslin, Astrid und Isabel Balteiro (Hrsg.): Approaches to videogame discourse. Lexis, interaction, textuality. New York u. a.: Bloomsbury academic. S. 58-86.
- Green, Amy M. (2018): Storytelling in Video Games. The Art of the Digital Narrative. Jefferson: McFarland & Company.
- Günther, Hartmut und Otto Ludwig (Hrsg.) (1994): Schrift und Schriftlichkeit. Berlin/Boston: de Gruyter (= HSK; 10/1).
- Habscheid, Stephan (Hrsg.) (2011): Textsorten, Handlungsmuster, Oberflächen: Linguistische Typologien der Kommunikation, Berlin/Boston: de Gruyter.
- Handler Miller, Carolyn (2004): Digital Storytelling. A Creator’s Guide to Interactive Entertainment. Burlington: Focal Press. Zugänglich unter: https://proquest.safaribooksonline.com/book/video/9780240805108/part-one-new-technologies-new-creative-opportunities/10_ch01_xhtml [17.08.2020].

- Hanke, Christine (2008): >Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung. – In: Distelmeyer, Jan, Hanke, Christine und Dieter Mersch (Hrsg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript. S. 7-18.
- Hauck, Marcel (2014): *Elektronische Spiele – Ein Überblick über die technische Entwicklung*. – In: Schwarzer, Bettina und Sarah Spitzer (Hrsg.): *Digitale Spiele im interdisziplinären Diskurs. Entwicklungen und Perspektiven der Alltagskultur, Technologie und Wirtschaft*. Baden-Baden: Nomos. S. 9-26.
- Hausenblas, Philip (2017): *Spannung und Textverstehen. Die kognitionslinguistische Perspektive auf ein textsemantisches Phänomen*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Heinemann, Margot und Wolfgang Heinemann (2002): *Grundlagen der Textlinguistik: Interaktion – Text – Diskurs*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Hemminger, Elke (2009): *The Mergence of Spaces. Experiences of Reality in Digital Role-Playing Games*. Berlin: Edition sigma.
- Heringer, Hans Jürgen (2015): *Linguistische Texttheorie. Eine Einführung*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Hermanns, Fritz und Werner Holly (Hrsg.) (2007): *Linguistische Hermeneutik. Theorie und Praxis des Verstehens und Interpretierens*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Hermanns, Fritz (2007): *Empathie. Zu einem Grundbegriff der Hermeneutik*. – In: Hermanns, Fritz und Werner Holly (Hrsg.): *Linguistische Hermeneutik. Theorie und Praxis des Verstehens und Interpretierens*. Tübingen: Max Niemeyer. S. 127-174.
- Hidalgo-Downing, Laura (2020): *Surprise and Story ending: Reader's responses to textual manipulation in a short story by J.D. Salinger*. – In: Sorlin, Sandrine (Hrsg.): *Stylistic Manipulation of the Reader in Contemporary Fiction*. London/New York: Bloomsbury. S. 146-171.
- Himmelbach, Silvia (2012): *Harry Potters literarischer Zauber. Eine Analyse zum Erfolg der Buchserie*. Marburg: Tectum.
- Hißnauer, Christian und Andreas Jahn-Sudmann (Hrsg.) (2006): *Medien – Zeit – Zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren.
- Hoffmann, Ludger (1991): *Anakoluth und sprachliches Wissen*. – In: *Deutsche Sprache* 2. S. 97-120.
- Hoffmann, Ludger (2018). *Erzählen aus funktional-pragmatischer Perspektive*. – In: *LiLi* 48/2. S. 203-224.
- Hoffmann, Michael und Christine Keßler (Hrsg.) (1998): *Beiträge zur Persuasionsforschung. Unter besonderer Berücksichtigung textlinguistischer und stilistischer Aspekte*. Frankfurt a. M.: Peter Lang.

- Huizinga, Johan (²⁴2015): *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Jahr, Silke (2000): *Vertextungsmuster Explikation*. – In: Brinker, Klaus, Antos, Gerd, Heine- mann, Wolfgang und Sven F. Sager (Hrsg.): *Text- und Gesprächslinguistik*. 1. Halbband. Berlin/Boston: de Gruyter (= HSK; 16/1), S. 385-397.
- Järvinen, Aki (2009): *Understanding Video Games as Emotional Experiences*. – In: Perron, Bernard und Mark Wolf (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader 2*. New York/London: Routledge. S. 85-108.
- Jones, Steve (Hrsg.) (1995): *Cybersociety: Computer-mediated communication and commu- nity*. Thousand Oaks: Sage.
- Juul, Jesper (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cam- bridge: MIT Press.
- Ken, Lacy (2006): *Narrative and identity in Fantasy role-playing games*. New York: Pro Quest.
- Kern, Friederike (2011): *Der Erwerb kommunikativer Praktiken und Formen – Am Beispiel des Erzählens und Erklärens*. – In: Habscheid, Stephan (Hrsg.): *Textsorten, Handlungsmus- ter, Oberflächen: Linguistische Typologien der Kommunikation*, Berlin/Bosten: de Gruyter. S. 231-254.
- Kesselheim, Wolfgang (2011): *Sprachliche Oberflächen: Musterhinweise*. – In: Habscheid, Stephan (Hrsg.): *Textsorten, Handlungsmuster, Oberflächen: Linguistische Typologien der Kommunikation*, Berlin/Bosten: de Gruyter. S. 337-366.
- Klisch-Averintseva, Maria (²2018): *Textkohärenz*. Heidelberg: Winter.
- Koch, Peter und Wulf Oesterreicher (1994): *Schriftlichkeit und Sprache*. – In: Günther, Hartmut und Otto Ludwig (Hrsg.): *Schrift und Schriftlichkeit*. Berlin, Boston: de Gruyter (= HSK; 10/1). S. 587-604.
- Kocher, Mela (2007): *The Ludoliteracy Circle. Analysis and Typology of Digital Games*. – In: Gendolla, Peter und Jörgen Schäfer (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Read- ing and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript. S. 107-120.
- Krieg-Holz, Ulrike und Lars Bülow (2016): *Linguistische Stil- und Textanalyse. Eine Einfüh- rung*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Lackner, Thomas (2014): *Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspek- tiven*. Bielefeld: transcript.
- Language at Play: Video Game Corpus of Speech and Text. Zugänglich unter: [https://langu- ageatplay.de/vgcost-corpus-video-game-text-speech/](https://languageatplay.de/vgcost-corpus-video-game-text-speech/) [09.08.2020].

- Linke, Angelika und Markus Nussbaumer (2000): Rekurrenz. – In: Brinker, Klaus, Antos, Gerd, Heinemann, Wolfgang und Sven F. Sager (Hrsg.): Text- und Gesprächslinguistik. 1. Halbband. Berlin/Boston: de Gruyter (= HSK; 16/1). S. 305-315.
- Lobin, Henning, Leitenstern, Regine, Lehnen, Katrin und Jana Klawitter (Hrsg.) (2013): Lesen, Schreiben, Erzählen. Kommunikative Kulturtechniken im digitalen Zeitalter. Frankfurt/New York: Campus.
- Lombard, Matthew und Theresa Ditton (1997): At the Heart of It All: The Concept of Presence. – In: Journal of Computer-Mediated Communication; 3/2.
- Longerich, Tom (2008): Textsorte Taktikspiele. Ein kommunikationsorientierter und interdisziplinärer Kategorisierungsversuch von Einzelspieler-Computerspielen mit taktischen Spielelementen (Magisterarbeit an der TU Darmstadt). Darmstadt. Zugänglich unter: https://www.linglit.tu-darmstadt.de/media/linglit/mitarbeitende/janich/abschlussarbeiten/longerich_t.pdf [28.03.2020].
- Mackenzie, Lachlan J. und Laura Alba-Juez (Hrsg.) (2019): Emotion in Discourse. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Macrae, Andrea (2020): Social deixis in literature. – In: Sorlin, Sandrine (Hrsg.): Stylistic Manipulation of the Reader in Contemporary Fiction. London/New York: Bloomsbury. S. 50-69.
- Mandelc, Roman und Stefan Kohlmaier (2017): SPIELFILM. Videospiele-Ästhetik und die Schwierigkeiten ihrer filmischen Adaption. Marburg: Schüren.
- Markstein, Elisabeth (1999): Realia. – In: Snell-Hornby, Mary, Höning, Hans G., Kußmaul, Paul & Peter A. Schmitt (Hrsg.): Handbuch Translation. Zweite, verbesserte Auflage. Tübingen: Stauffenberg. S. 288-291.
- Martínez, Matías (Hrsg.) (2011): Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler.
- Mateas, Michael (2004): A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games. – In: Wardrip-Fruin, Noah und Pat Harrigan (Hrsg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, MA: MIT Press. S. 19-34.
- Mautner, Gerlinde (1998): *We are not like them and never have been*. Zum persuasiven Potential der Wir-Gruppen-Konstruktion. – In: Hoffmann, Michael und Christine Keßler (Hrsg.): Beiträge zur Persuasionsforschung. Unter besonderer Berücksichtigung textlinguistischer und stilistischer Aspekte. Frankfurt a. M.: Peter Lang. S. 177-190.
- McDevitt, Darby (13.10.2010): A Practical Guide to Game Writing. Zugänglich unter: https://www.gamasutra.com/view/feature/6171/a_practical_guide_to_game_writing.php [22.03.2020].

- McLean, Russel (Produzent) und David Slade (Regisseur) (2018): *Black Mirror: Bandersnatch* [Film]. Vereintes Königreich: House of Tomorrow/Netflix.
- McMahan, Alison (2003): *Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games*. – In: Wolf, Mark und Bernard Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. New York/London: Routledge. S. 67-86.
- Mikos, Lothar (³2015): *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz/München: UVK.
- Mikos, Lothar und Claudia Wegener (Hrsg.) (²2017): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. Konstanz: UVK.
- Montola, Markus, Stenros, Jaakko und Annika Waern (2009): *Pervasive Games. Theory and Design*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Montoro, Rocío (2020): 'The novel of the future': Author's manipulation in Henry Green's *Nothing* (1950) and *Doting* (1952). – In: Sorlin, Sandrine (Hrsg.): *Stylistic Manipulation of the Reader in Contemporary Fiction*. London/New York: Bloomsbury. S. 70-91.
- Müller, Nicholas (2013): „Es kommt darauf an, Sympathien zu wecken!“ Wie in Film und Fernsehen Spannung erzeugt wird. – In: Dirks, Karin und Thomas Anz (Hrsg.): *Spannung: Warum wir Medieninhalte interessant finden*. Konstanz: UVK. (= tv Diskurs; 63/1). S. 24-27.
- Müller-Michaelis, Jan (2006): *Das Computerspiel als nichtlineare Erzählform. Entwicklung und Umsetzung eines dramaturgischen Konzepts*. Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Diplomarbeit). Zugänglich unter: <https://docplayer.org/3654637-Das-computerspiel-als-nichtlineare-erzaehlform.html> [13.03.2020].
- Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Murray, Janet (2004): *From Game-Story to Cyberdrama*. In: Wardrip-Fruin, Noah und Pat Harrigan (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, S. 2-11.
- Myers, David (2009): *Semiotics*. – In: Perron, Bernard und Mark Wolf (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader 2*. New York/London: Routledge. S. 381-383.
- Neitzel, Britta (2008): *Medienrezeption und Spiel*. – In: Distelmeyer, Jan, Hanke, Christine und Dieter Mersch (Hrsg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript. S. 95-110.
- Nicklaus, Martina und Goranka Rocco (2018): *Fingierte Mündlichkeit und Übersetzen*. – In: *Lebende Sprachen*. Berlin/Boston: de Gruyter. (= Zeitschrift für interlinguale und interkulturelle Kommunikation; 63/2). S. 393-429.

- Nikula, Henrik (2012): *Der literarische Text – eine Fiktion: Aspekte der ästhetischen Kommunikation durch Sprache*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Nöth, Winfried (2000): *Der Zusammenhang von Text und Bild*. – In: Brinker, Klaus, Antos, Gerd, Heinemann, Wolfgang und Sven F. Sager (Hrsg.): *Text- und Gesprächslinguistik*. 1. Halbband. Berlin/Boston: de Gruyter (= HSK; 16/1), S. 489-496.
- Ortner, Heike (2014): *Text und Emotion. Theorie, Methode und Anwendungsbeispiele emotionslinguistischer Textanalyse*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Paul, Christopher (2012): *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play*. New York/London: Routledge.
- Perron, Bernard und Mark Wolf (Hrsg.) (2009): *The Video Game Theory Reader 2*. New York/London: Routledge.
- Petkova-Kessanlis, Mikaela (2018): „Hier wäre es sinnvoller gewesen“. – In: Stumpf, Sören und Natalia Filatkina (Hrsg.): *Formelhafte Sprache in Text und Diskurs*. Berlin/Boston: de Gruyter. S. 217-254.
- Pietschmann, Daniel (²2017): *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*. Glückstadt: Werner Hülsbusch.
- Piirainen, Elisabeth, Filatkina, Natalia/Stumpf, Sören und Christian Pfeiffer (Hrsg.) (2020): *Formulaic Language and New Data*, Berlin/Boston: de Gruyter.
- Raessens, Joost und Jeffrey Goldstein (Hrsg.) (2005): *Handbook of computer game studies*. Cambridge/London: MIT Press.
- Ray, Alice (2019): *Playing with the Language of the Future. The Localization of Science-fiction Terms in Videogames*. – In: Ensslin, Astrid und Isabel Balteiro (Hrsg.): *Approaches to videogame discourse. Lexis, interaction, textuality*. New York u. a.: Bloomsbury academic. S. 87-115.
- Raynauld, Isabelle (2005): *Click Reading: Screenwriting and screen-reading practices in film and multimedia fictions*. In: Raessens, Joost und Jeffrey Goldstein (Hrsg.): *Handbook of computer game studies*. Cambridge/London: MIT Press. S. 81-96.
- Rehfeld, Gunter (2014): *Game Design und Produktion. Grundlagen, Anwendungen und Beispiele*. München: Hanser.
- Rolf, Eckard (2000): *Textuelle Grundfunktionen*. – In: Brinker, Klaus, Antos, Gerd, Heinemann, Wolfgang und Sven F. Sager (Hrsg.): *Text- und Gesprächslinguistik*. 1. Halbband. Berlin/Boston: de Gruyter. (= HSK; 16/1). S. 422-435.
- Ruckdeschel, Patrick Georg (2015): *Strukturanalyse des Videospiele. Handlungsorganisation und Semantisierung. Wie Menschen mit Maschinen spielen*. Barleben: Kopaed.

- Ryan, Marie-Laure (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2015): *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Sachs-Hombach, Klaus und Jan-Noël Thon (Hrsg.) (2015): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem.
- Salen, Katie und Eric Zimmermann (2003): *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press. Zugänglich unter: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf> [28.03.2020].
- Scherr, Alexander (2013): Vom Printroman zur »living novel«: Fiktionales Erzählen im Internet am Beispiel des Browsergames *TwinKomplex*. – In: Lobin, Henning, Leitenstern, Regine, Lehnen, Katrin und Jana Klawitter (Hrsg.): *Lesen, Schreiben, Erzählen. Kommunikative Kulturtechniken im digitalen Zeitalter*. Frankfurt/New York: Campus. S. 189-208.
- Schirra, Jörg R.J. und Carl-McGrath (2002): Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm. – In: Strübel, Michael (Hrsg.): *Film und Krieg. Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse*. Opladen: Leske + Budrich. S. 147-162.
- Schmitz, Ulrich (2015): *Einführung in die Medienlinguistik*. Darmstadt: WBG.
- Schwarz-Friesel, Monika (2013): *Sprache und Emotion*. Tübingen/Basel: A. Francke.
- Schwarzer, Bettina und Sarah Spitzer (Hrsg.) (2014): *Digitale Spiele im interdisziplinären Diskurs. Entwicklungen und Perspektiven der Alltagskultur, Technologie und Wirtschaft*. Baden-Baden: Nomos.
- Sigyn (04.05.2019): *Harry Potter und die Kammer des Schreckens - PC Gameplay*. Zugänglich unter: <https://www.youtube.com/watch?v=9cFmM3D8Qbc> [01.05.2020].
- Sklar, Howard (2013): *The Art of Sympathy in Fiction. Forms of ethical and emotional Persuasion*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Snell-Hornby, Mary, Hönig, Hans G., Kußmaul, Paul und Peter A. Schmitt (Hrsg.) (1999): *Handbuch Translation. Zweite, verbesserte Auflage*. Tübingen: Stauffenberg.
- Sorlin, Sandrine (Hrsg.) (2020): *Stylistic Manipulation of the Reader in Contemporary Fiction*. London/New York: Bloomsbury.
- Sorlin, Sandrine (2020): Introduction. Manipulation in fiction. – In: ders. (Hrsg.): *Stylistic Manipulation of the Reader in Contemporary Fiction*. London/New York: Bloomsbury. S. 1-30.
- Spieß, Constanze (2016): Der Leser als Trüffelschwein. Ein (text)linguistischer Zugang zum literarischen Textverständnis. – In: LiLi 46. S. 439-462.

- Spieß, Constanze und Doris Tophinke (2018): Alltagspraktiken des Erzählens. – In: LiLi 48/2. S. 193-201.
- Stamenković, Dušan/Jačević, Milan und Janina Wildfeuer (2017). The Persuasive Aims of *Metal Gear Solid*: A Discourse Theoretical Approach to the Study of Argumentation in Video Games. – In: Discourse, Context & Media 15. S. 11-23.
- Stein, Stephan (2018): Vorgeformtheit aus text(sorten)linguistischer Perspektive. – In: Stumpf, Sören und Natalia Filatkina (Hrsg.): Formelhafte Sprache in Text und Diskurs. Berlin/Boston: de Gruyter. S. 15-48.
- Stertkamp, Wolf (2017): Sprache und Kommunikation in Online-Computerspielen. Untersuchungen zu multimodaler Kommunikation am Beispiel von World of Warcraft. Gießen: Gießener Elektronische Bibliothek.
- Strübel, Michael (Hrsg.) (2002): Film und Krieg. Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse. Opladen: Leske + Budrich.
- Stumpf, Sören und Natalia Filatkina (Hrsg.) (2018): Formelhafte Sprache in Text und Diskurs. Berlin/Boston: de Gruyter.
- Stumpf, Sören und Natalia Filatkina (2018): Einleitung: Formelhafte Sprache in Text und Diskurs. – In: ders. (Hrsg.): Formelhafte Sprache in Text und Diskurs. Berlin/Boston: de Gruyter. S. 1-12.
- Tanaka, Shin (2011): Deixis und Anaphorik. Referenzstrategien in Text, Satz und Wort. Berlin/New York: de Gruyter.
- Technau, Björn (2019): Die expressive Bedeutung von Beleidigungswörtern. Tabubrüche, Sprechereinstellungen, Emotionen. – In: D’Avis, Franz und Rita Finkbeiner (Hrsg.): Expressivität im Deutschen. Berlin/Boston: de Gruyter. S. 75-180.
- Thon, Jan-Noël (2006): Immersion revisited. Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. – In: Hißnauer, Christian und Andreas Jahn-Sudmann (Hrsg.): Medien – Zeit – Zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums. Marburg: Schüren. S. 125-132.
- Thon, Jan-Noël (2008): Immersion Revisited: On the Value of a Contested Concept. – In: Fernandez, Amyris, Leino, Olli und Hanna Wirman (Hrsg.): Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience. Rovaniemi: Lapland University Press. S. 29-43.
- Thon, Jan-Noël (2015): Game Studies und Narratologie. – In: Sachs-Hombach, Klaus und Jan-Noël Thon (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem. S. 104-164.

- Torst, Kai Erik (2014): Clan, Gilde, Avatar: Die Bedeutung von Online-Rollenspielen. – In: Schwarzer, Bettina und Sarah Spitzer (Hrsg.): Digitale Spiele im interdisziplinären Diskurs. Entwicklungen und Perspektiven der Alltagskultur, Technologie und Wirtschaft. Baden-Baden: Nomos. S. 27-44.
- Troscianko, Emily T. (2012): Cognitive Perspectives on Immersion (Conference Proceedings of: Immersion and the Storyworld, St John's College, Oxford, June 25-26, 2012.). – In: JLTonline (10.10.2012). Zugänglich unter: <http://www.jltonline.de/index.php/conferences/article/view/517/1350> [22.04.2020].
- Wardrip-Fruin, Noah und Pat Harrigan (Hrsg.) (2004): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, MA: MIT Press.
- Wimmer, Jeffrey (2013): Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte. Konstanz/München: UVK.
- Wolf, Mark (Hrsg.) (2001): The Medium of the Videogame. Austin: University of Texas Press.
- Wolf, Mark (2001): Introduction. – In: ders. (Hrsg.): The Medium of the Videogame. Austin: University of Texas Press. S. 1-12.
- Wolf, Mark und Bernard Perron (Hrsg.) (2003): The Video Game Theory Reader. New York/London: Routledge.
- Wolf, Mark (2012): Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation. New York/London: Routledge.
- Ziem, Alexander und Alexander Lasch (2018): Konstruktionsgrammatische Zugänge zu narrativen Texten. – In: LiLi 48/2. S. 389-410.
- Zifonun, Gisela, Hoffmann, Ludger und Bruno Strecker (Hrsg.) (1997): Grammatik der deutschen Sprache, Bd. 1. Berlin/Boston: de Gruyter.
- Zifonun, Gisela (2000): Textkonstitutive Funktionen von Tempus, Modus und Genus Verbi. – In: Brinker, Klaus, Antos, Gerd, Heinemann, Wolfgang und Sven F. Sager (Hrsg.): Text- und Gesprächslinguistik. 1. Halbband. Berlin/Boston: de Gruyter. (= HSK; 16/1). S. 315-330.