

Erinnerungen erfahrbar machen -
Die Darstellung des episodischen Gedächtnisses im Spiel am
Beispiel "Assassin's Creed"

Hausarbeit im Proseminar:
„Medienkultur: Anordnungen“
Dozentin: Dr. Kathrin Rothemund

vorgelegt von
Philipp Haderdauer
am 25.09.2013

Anschrift: Pinsenhof 1, 95361 Ködnitz

Telefonnummer: 09221/6071478

E-Mail-Adresse: philipp_haderdauer@yahoo.de

Matrikelnummer: 1253322

Inhaltsverzeichnis

1. Eine Bestätigung von Bergsons Gedanken und ihre Relevanz für das Spiel_____	1-2
2. Die mentale Zeitreise – Das episodische Gedächtnis_____	2
2.1 Aspekte des episodischen Gedächtnisses_____	2-5
2.2 Fazit bezüglich der Nähe zum Spiel_____	5
3. Analyse von Assassin´s Creed_____	5
3.1 Erinnerungen im Kontext der Narration _____	5-7
3.2 Erinnerungen im Kontext der Spielmechaniken_____	7-9
3.3 Ergebnis der Analyse_____	9-10
4. Erinnerung und Spiel in der Zukunft_____	10-11

1. Eine Bestätigung von Bergsons Gedanken und ihre Relevanz für das Spiel

Als der Philosoph Henri Bergson über das Wiedererkennen der Bilder schrieb, ahnte er nicht, dass ihn die Psychologie bald in vielen seiner Annahmen über das menschliche Gedächtnis und vor allem in seiner Unterscheidung des Gedächtnisses in einen bildlichen und einen motorischen Teil in Form der eigenen Unterscheidung in episodisches und semantisches Gedächtnis bestätigen würde^{1 2}. Seit dem Auftauchen des Konzeptes dieser beiden Bestandteile des menschlichen Gedächtnisses haben sich auch interdisziplinäre Theorien im Kontext des Videospieles immer häufiger diesen Themen gewidmet. Vor allem das semantische Gedächtnis, welches für das Lernen durch Wiederholung verantwortlich ist, hat seit dem Aufkommen der Pattern Theory und der Verbindung dieser mit dem Spiel durch Raph Koster eine besondere Relevanz für Spiele gewonnen³. Das episodische Gedächtnis hingegen scheint von Spielen bisher wenig aufgegriffen zu werden, obwohl schon der Film beweist, dass eine Darstellung, Einbindung und Diskussion zu interessanten philosophischen Fragen, emotionaler Berührung und zur Auseinandersetzung mit dem Medium dienen kann. Filme wie beispielsweise *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*⁴ oder *Memento*⁵ erfüllen genau diese Voraussetzungen. Bei Spielen hingegen wird das Thema bisher eher stiefmütterlich behandelt. Zwar hat das Spiel unter anderem auch schon mit *Max Payne*⁶ die retrospektive Narration für sich entdeckt, ansonsten bleiben Experimente aber bisher unabhängigen Titeln wie *Braid*⁷ vorbehalten.

Im Folgenden soll analysiert werden in welchen Bereichen spielerische Elemente und Theorien zum episodischen Gedächtnis Überschneidungspunkte bieten. Dabei sollen in einem ersten Schritt die Aspekte des episodischen Gedächtnisses konkretisiert und auf ihre mögliche Nähe zu Spielespekten geschlossen werden. Anschließend soll mit einer Analyse

¹ Bergson, Henri. *Materie und Gedächtnis: Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist* (Berlin: Ullstein, 1982), 66-67.

² Tulving, Endel. "Episodic and Semantic Memory". In: Donaldson, Wayne; Tulving, Endel.. *Organization of Memory* (New York: Academic Press, 1972), 384.

³ Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design* (Phoenix: Paraglyph Press, 2005), 36.

⁴ Gondry, Michel. "*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*". Anonymous Content; This is That (2004)

⁵ Nolan, Christopher. "*Memento*". Newmarket Films; Team Todd (2000)

⁶ Järvillehto, Petri. "*Max Payne*". Remedy Entertainment (2001)

⁷ Blow, Jonathan. "*Braid*". Number None (2008)

der *Assassin's Creed*-Serie konkretisiert werden, welche Funktionen die Erinnerung als Handlung- und als Spielelement konkret in einem Medienprodukt erfüllt. Zuletzt soll ein Fazit gezogen werden, das bewertet wie der aktuelle Stand dieser Erinnerungsform in Spielen ist und einen Ausblick auf weitere experimentelle Anwendungen von Erinnerungen in Videospiele gegeben werden.

2. Die mentale Zeitreise – Das episodische Gedächtnis

Wenn man Ereignisse, die einem im Leben widerfahren sind, bewusst aufruft und in Gedanken betrachtet, dann macht man sich die Funktionen des episodischen Gedächtnisses zu Nutze, welches der einzige Teil des Gedächtnisses ist, der es dem Menschen ermöglicht persönliche Erfahrungen wiederzubeleben.⁸ Dieser Teil der Erinnerungen ist, wegen dem Grundkonzept des Wiedererlebens einer Erfahrung, mit Aspekten ausgestattet, welche es für eine Darstellung in Medien prädestinieren und macht es damit möglich, die Gedanken eines Individuums für den Rezipienten zu simulieren beziehungsweise darzustellen.⁹ Ein wichtiger struktureller Aspekt, welcher das episodische Gedächtnis auszeichnet, ist die Tatsache, dass keine Erinnerung für sich allein gespeichert wird. Stattdessen stehen alle Erinnerungen zu einander in einem weitgefassten Kontext mit verschiedenen Variablen.¹⁰

2.1 Aspekte des episodischen Gedächtnisses

Zum einen umfasst dies den räumlichen Kontext, der einordnet an welchen Orten eine oder mehrere Erinnerungen stattgefunden haben.¹¹ Auch bei Spielen spielt der Raum eine zentrale Rolle. Denn er legt zum einen fest, welche Art von Bewegung der gesteuerten Spielfigur zur Verfügung steht (beispielsweise eine vollständige 3D-Bewegung oder eine realitätsnahe 2.5D-Bewegung) und damit wie die Exploration eingeschränkt ist. Zum anderen beschränkt die Größe des Raumes direkt wie viel Inhalt das Spiel letztendlich bieten kann, was damit dem Umfang einer Erinnerung entspricht¹²

Zudem stehen die abgespeicherten Erfahrungen zueinander in einem zeitlichen Kontext, bei dem es sekundär ist, wann die Erinnerung an sich stattgefunden hat, aber wichtig ist wie sie in

⁸ Tulving, Endel. "Episodic Memory: From Mind to Brain". (*Annual Review of Psychology* 53 , 2002), 1.

⁹ Sylvester, Tynan. *Designing Games: A Guide To Engineering Experiences*. (Sebastopol: O'Reilly Media, 2013), 48.

¹⁰ Tulving. "Episodic and Semantic Memory", 385-386.

¹¹ ebd., 387

¹² Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. (Burlington: Morgan Kaufmann, 2008), 130-131.

der Reihe zu anderen ihrer Art steht.¹³ Das erinnert in zweierlei Hinsicht an Spiele. Zum einen folgt der Ablauf der meisten Spiele einer festen linearen Struktur, in welcher der Spieler mit der Zeit auf einen steigenden Schwierigkeitsgrad trifft. Damit kann man als Spieler relativ gut einordnen, wie einzelne Level zeitlich zueinander im Verhältnis stehen. Zum anderen sind viele Spiele so aufgebaut, dass es dem Spieler möglich ist einzelne Spielabschnitte so oft zu besuchen wie gewünscht, was eine Parallele zum Zurückkehren zu einer Erinnerung ist.¹⁴

In Kombination mit dem Raum kann der zeitliche Kontext den Spieler mit einem individuellen Zeitgefühl ausstatten. Auch beim Abrufen von Erinnerungen erlebt man diese mit einem subjektiven Zeitgefühl wieder. Das bedeutet, dass die Erinnerung schneller oder langsamer ablaufen kann als das eigentliche Ereignis in der Realität.¹⁵ Ähnlich wie die Unterscheidung im Film von Erzählzeit und erzählter Zeit, laufen auch viele Ereignisse in der Spielwelt in ihrer eigenen, möglicherweise zur Realität asynchronen Dauer ab. Bei Spielen ist es möglich für die Spieler ihr eigentliches Zeitgefühl funktional vom Zeitgefühl des Charakters im Spiel abzukoppeln. So arrangiert man sich als Spieler beispielsweise damit, wenn ein Charakter schneller läuft als in der Realität oder die Zeit in einem anderen Rhythmus verläuft, solange das in einer konsistenten Art und Weise geschieht.¹⁶

Alle Erinnerungen aus diesem Gedächtnis haben gleichzeitig auch noch einen autobiographischen Aspekt, welcher in Kombination mit den anderen beiden eine Variante der klassischen Narration ergibt, da damit eine Reihe von zeitlich aufeinanderfolgenden, räumlich verorteten Ereignissen entsteht, die das Leben eines Protagonisten (das Selbst) betreffen.¹⁷ Heutzutage ist die Narration bei Spielen ein wichtiger Bestandteil und nähert sich Quantität und Qualität betreffend anderen narrativen Medien wie dem Film an.

Ein wichtiges Ziel von Spielen ist die Immersion, die vollständige Einnahme des Bewusstseins des Rezipienten, so dass dieser in die aktuelle Erfahrung eintaucht und die Realität in den Hintergrund gerückt wird.¹⁸ Auch beim Wiedererleben von Erinnerungen begeben wir uns in einen immersionsähnlichen Zustand, bei dem wir Ereignisse in einer

¹³ Tulving, "Episodic and Semantic Memory", 389.

¹⁴ Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 177-178.

¹⁵ Tulving, "Episodic Memory: From Mind to Brain", 5.

¹⁶ Nitsche, Michael. "Mapping Time in Video Games". <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.10131.pdf>> 2007. (10.09.2013), 148-149.

¹⁷ Tulving, "Episodic and Semantic Memory", 389-390.

¹⁸ Sylvester. *Designing Games: A Guide To Engineering Experiences*, 44-45.

realen Form nacherleben, dabei aber im Hintergrund immer noch klar wissen, dass es sich nur um den Abruf eines gedachten Bildes handelt.¹⁹

Weiterhin braucht jede Erinnerung auch einen mental in die Vergangenheit Reisenden.²⁰ Diesen Part übernimmt im realen Fall das Konzept des eigenen aktuellen Ichs, das in eine vergangene Erfahrung „reist“. Diese Rolle nimmt im Spiel der Spieler ein, der den durch ihn fremdgesteuerten Avatar durch eine vordefinierte Anzahl an Aufgaben lenkt.²¹

Der Psychologe Martin Conway hat weitere Punkte ausgemacht, welche das episodische Gedächtnis definieren.²²

So speichert dieses grundsätzlich Aufzeichnungen über Dinge, die sinnlich, gedanklich und gefühlsbedingt von einem Individuum aufgenommen werden. Das bedeutet, dass Ereignisse aus verschiedenen Perspektiven und mit einem variablen Fokus dargestellt werden können. Auch Spiele lösen durch Mechaniken und Ästhetik eine Reihe von Konnotationen und Gefühlen aus und vom Avatar aufgenommene Reize werden von ihm in Form von Animation oder Sound in die Gedanken des Spielers transportiert.²³

Da Erinnerungen aus dem episodischen Gedächtnis auch immer als visuelle Bilder abgespeichert werden und sich damit schon einmal für eine Darstellung in audiovisuellen Medien eignen, sind sie, sofern man die Brücke zur realitätsnäher werdenden 3D-Grafik schlägt, auch für Videospiele darstellbar. Spiele tun dies beispielsweise über vorgefertigte Zwischensequenzen aber auch jede interaktive Bewegung im Bild, welches der Spieler auf dem Bildschirm präsentiert bekommt, könnte als ein Äquivalent zum Erinnerungsbild gesehen werden.²⁴

Ein weiterer Punkt ist, dass man sobald man eine Erinnerung aufruft, auch immer automatisch die Position ein Beobachter annimmt, der aus einer anderen Perspektive als damals auf das Geschehen blickt. Das bedeutet zum einen, dass man nicht zwangsläufig die Kontrolle über das Geschehen behält. Spiele entziehen diese beispielsweise für Zwischensequenzen. Auch rechtfertigt sie den in Spielen möglichen und üblichen Einsatz

¹⁹ Tulving, „Episodic Memory: From Mind to Brain“, 2.

²⁰ ebd.

²¹ Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 312.

²² Conway, Martin. „Episodic Memory“. *Neuropsychologia* 47, 2009 , 2305-2306.

²³ Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 42.

²⁴ Sylvester. *Designing Games: A Guide To Engineering Experiences*, 32-33.

einer Kamera aus dritter Person, welcher der handelnden Person als Beobachter über den Rücken schaut.²⁵

Ein weiterer Punkt, der eine Erinnerung aus dem episodischen Gedächtnis charakterisiert, ist der Umstand, dass diese meist einen kurzen Abschnitt aus dem eigenen Leben präsentieren. Bei Spielen entspricht dies beispielsweise einer zusammenhängenden Spielsitzung, bei der die Kontrolle über die Dauer beim Spieler liegt oder aber der Strukturierung des Spieles durch verschiedene Aufgaben, die jeweils eine eigene Zeitspanne umfassen.²⁶

2.2 Fazit bezüglich der Nähe zum Spiel

Nach der Betrachtung der vorangegangenen Punkte sollte deutlich geworden sein, dass viele Aspekte des episodischen Gedächtnisses das Potenzial haben einem Spiel zumindest Kontext zu verleihen beziehungsweise als Verkleidung für mechanische Gegebenheiten und spieltypische Einschränkungen zu dienen.²⁷ Dadurch, dass einige Punkte engere Parallelen aufweisen als andere wird hier auch schon deutlich, dass sich nicht alle Aspekte konsequent für die Umsetzung eignen und manche natürlicher erscheinen als andere. Im nächsten Schritt soll nun anhand der Untersuchung der Spiele-Serie *Assassin's Creed*^{28 29 30} analysiert werden, wie effektiv sich diese Überschneidungen auf das Spielerlebnis auswirken und wo sie im konkreten Fall Anwendung finden.

3. Analyse von Assassin's Creed

In der Spieleserie *Assassin's Creed* ist das Nacherleben von Erinnerung nicht nur Dreh- und Angelpunkt der Narration sondern gleichzeitig auch ein spielerisches Mittel, welches die verschiedenen Spielmechaniken des Spieles in den Kontext rückt und strukturiert. Begonnen werden soll bei der folgenden Analyse der Serie mit dem narrativen Aspekt.

3.1 Erinnerungen im Kontext der Narration

Die serienübergreifende Rahmenhandlung zu *Assassin's Creed* spielt im Jahr 2012. Der Hauptcharakter Desmond Miles gerät in die Gefangenschaft der Organisation der Templer

²⁵ Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 224.

²⁶ Sylvester. *Designing Games: A Guide To Engineering Experiences*, 104.

²⁷ ebd., 32-33.

²⁸ Désilets, Patrice. "Assassin's Creed". Ubisoft Montreal, (2007)

²⁹ Désilets, Patrice. "Assassin's Creed 2". Ubisoft Montreal, (2009)

³⁰ Hutchinson, Alex. "Assassin's Creed 3". Ubisoft Montreal, (2012)

und wird dort dazu aufgefordert in die Erinnerungen seines Vorfahren Altair einzutauchen, um den sogenannten „Eden-Apfel“ zu finden. Das geschieht mit Hilfe des Apparates „Animus“, der ab diesem Moment einen Großteil der Handlung trägt und als verbindendes Element dient, da ihn der Hauptcharakter für die meiste Spielzeit aufsucht. Die auszeichnende Fähigkeit des Animus ermöglicht es Desmond Miles in sich die Erinnerungen seiner Vorfahren wachzurufen, Mitgliedern der sogenannten Assassinen, und diese als Virtual-Reality-Simulation neu zu erleben, um an deren Wissen zu gelangen. Desmond Miles ist also auch in der Geschichte selbst ein Spieler. Die Funktion des Animus und damit des episodischen Gedächtnis für die Narration der Serie ist deutlich. Es erlaubt den Autoren der Serie eine Geschichte zu erzählen, die über die Welt und Jahrhunderte miteinander verbunden ist und ermöglicht es so inmitten der Serie stetig neue Settings und Protagonisten einzuführen. Das geht bei Israel mit einem Mitglied des damals noch aktiven Assassinen-Ordens los, wird über Italien in der Renaissance und einem Adligen fortgeführt und endet aktuell beim Erleben des amerikanischen Bürgerkriegs aus der Sicht eines Indianers. Jedes Spiel erzählt an sich also eine abgeschlossene Geschichte zum Leben eines Protagonisten, trägt gleichzeitig aber nicht nur in der Gegenwart durch Desmond Miles zur Gesamthandlung bei sondern erlaubt es auch dem Spieler Vermutungen über die Verkettungen der einzelnen Ereignisse anzustellen. Natürlich erlaubt er damit auch gleichzeitig typisch für Erinnerungen einzelne, kurze Abschnitte zur Verfügung zu stellen und somit irrelevante Teile des Lebens des derzeitigen Protagonisten zu überspringen. Dadurch ergibt sich auch wie bereits angemerkt eine autobiographische Narration aus den spielbaren und gezeigten Erinnerungen des Vorfahren.

Eine weitere Eigenheit in der Handlung der Spiele ist der sogenannte Sickerereffekt, der als Projektionsfläche dient. Dabei handelt es sich um einen erdachten Nebeneffekt innerhalb des Spieles, welcher bei Benutzung des Animus auftritt. Durch ihn erlernt der Hauptcharakter Desmond Miles Stück für Stück auch die Fertigkeiten der Vorfahren, in deren Erinnerungen er sich begibt. Dabei ergibt sich zwangsläufig eine Parallele zum Lernen des Spielers. Nach Raph Koster ist die Wiederholung ähnlicher Mechanismen und das gleichzeitige Lernen einer der Grundbestandteile des Spielens und auch einer der Gründe, warum Spiele eine natürliche Anziehung auf Menschen ausüben.³¹ Desmond nimmt damit eine Doppelrolle als Avatar aber auch als lernender Spieler in Bezug auf seiner Vorfahren ein, da er im Laufe der Geschichte nicht nur das Wissen dieser erlernt, sondern durch die ständige Ausübung deren Aktivitäten und seiner direkten Verbindung dazu auch deren Fähigkeiten erlernt. Damit wird dem Spieler die Projektion in die Rolle von Desmond Miles erleichtert. Beide verfügen wegen dieser

³¹ Koster, *A Theory of Fun for Game Design* , 35-40.

Begebenheit nicht nur über denselben Kenntnisstand der Geschichte sondern auch eine äquivalente Kontrolle über die Fähigkeiten des Assassinen. Dabei nutzt Desmond Miles dies in seiner virtuellen Realität und der Spieler dies wiederum durch das Interface.³²

Tötet der Spieler in der Rolle eines Assassinen ein wichtiges Ziel innerhalb der Story, so wird die aktuelle Erinnerung angehalten und es kommt zu einem Zwiegespräch zwischen dem aktuell kontrollierten Protagonisten und seinem sterbenden Ziel. Da es sich beim Animus um eine Virtual-Reality-Rekonstruktion einer Erinnerung handelt, kann man mit dem Wissen, dass sich eine Erinnerung aus einer Vielzahl von Eindrücken zusammensetzt, davon ausgehen, dass in diesem Fall der Eindruck des inneren Monologs für den Protagonisten so wichtig war, dass sonstige Eindrücke in den Hintergrund gerückt worden sind. So subjektiviert das Spiel im Spiel und somit die Rekonstruktion durch den Animus die Perspektive des aktuellen Protagonisten, indem es nicht nur die komplette Umgebung durch einen endlosen Nebel ersetzt sondern zusammengesetzt aus den aktuellen Gedanken des Protagonisten und dessen Erinnerungen an den Kontrahenten diesen ein letztes Mal zu Wort kommen lässt³³

3.2 Erinnerungen im Kontext der Spielmechaniken

Wie bereits angesprochen, sind Erinnerungen immer räumlich verortet. Der Raum ist bei Spielen ein entscheidender begrenzender und grundlegender Faktor. Er definiert die Orte, welche im Spiel existieren und ihre Relation zueinander. In *Assassin's Creed* hat der Spieler verschiedene Areale zur Exploration zur Verfügung, wird aber auch deutlich durch die Grenzen der Erinnerungen des jeweiligen Protagonisten eingeschränkt. Einerseits wird das dadurch deutlich, dass man sich nur in der Gestalt von eben diesem bewegen kann und somit auch bewegungstechnisch genauso frei beziehungsweise limitiert ist wie der aktuelle Avatar. Auch hat dieser innerhalb seiner persönlichen Lebensgeschichte nur eine begrenzte Anzahl von Orten besucht. Da eine Erinnerung simuliert wird, orientiert sich die Gestaltung an realen Orten und besteht aus ungleichmäßig, unterteiltem Raum. Die Erinnerung tritt hier deutlich als Begrenzung und Strukturgeber auf. Die gesamten Erinnerungen sind diskret in einer Zeitlinie verordnet, der Spieler kann sich aber in diesen kontinuierlich bewegen. Dabei wird die Grenze der Bewegung an einzelnen Orten durch den Umstand der der Erinnerung in

³² Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 255-257.

³³ Mosel, Michael. *Deranged Minds: Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel*. (Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2011), 91-92.

Kontext gebracht. Nähert sich der Spieler einem Abschnitt, an welchem die Spielwelt endet, so trifft er dort auf eine bläulich, gefärbte Wand, welche den maximal darstellbaren Bereich durch den Animus darstellt und damit auch die Grenzen der Erinnerung simuliert.³⁴

Der zeitliche Kontext der Erinnerung dient in *Assassin's Creed* vor allem zur Strukturierung des Spielablaufs. Die einzelnen Erinnerungsabschnitte, die der Spieler abrufen kann, befassen sich immer mit einer bestimmten Lebenssituation des Protagonisten. So zum Beispiel Teile seiner Jugend oder auch einen dramatischen Wendepunkt in seiner Lebensgeschichte. Desmond erlebt all diese Situation mit einem anderen Zeitgefühl als seine Vorfahren. Wenn für diese Jahre vergehen, vergehen für ihn in seiner Zeit nur wenige Stunden. Das spielt auch für das subjektive Zeitgefühl eine Rolle und erlaubt dem Spieler die Projektion in die Rolle von Desmond während er selbst im Animus eine Erinnerung nacherlebt. Die Zeit verläuft in diesem Moment synchron für Desmond und Spieler, während sie außerhalb des Animus wieder gerafft und damit asynchron für beide Parteien verläuft und Desmond somit wieder die Rolle eines Avatars annimmt. Da das Aufrufen einer Erinnerung kein lineares Vorgehen erfordert, ist es Desmond ebenso möglich bereits entdeckte Erinnerungen erneut zu besuchen.³⁵

Ein weiterer erwähnenswerter Punkt, ist die Kongruenz von Spielerziel und Charakterziel.³⁶ Da der Spieler sich in Gestalt von Desmond Miles in *Assassin's Creed* in die Simulation einer Erinnerung begibt, der Ausgang also schon vorher feststeht, ist das Missionsziel, welches einem Spiel ausgibt nichts anderes als das Nachspielen des Verhaltens dieser Person. In diesem Moment wollen sowohl Desmond als auch der Spieler dieselbe Handlung vollbringen wie der aktuelle Protagonist. Allerdings führt dies unweigerlich dazu, dass die Motivationen unterschiedlich sind. Während für Desmond der Wissensgewinn im Vordergrund steht und der Spieler sich die nächste Belohnung sichern will, will der eigentliche Charakter nur den für ihn aktuellen Konflikt lösen. Weicht der Spieler von diesen Zielen und damit der gerade erlebten Erinnerung ab, so bricht die Simulation im Animus ab, da die Erinnerung sonst manipuliert und damit das Erreichen des Zieles eventuell unmöglich werden würde. Diese Sanktionen finden auch statt, wenn der Spieler vom Verhalten des Protagonisten in extremer Art und Weise abweicht, also beispielsweise frühzeitig stirbt oder Zivilisten tötet.³⁷

³⁴ Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 130-135.

³⁵ Nitsche. "Mapping Time in Video Games", 145-146.

³⁶ Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 148-149

³⁷ Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 192-194

Als eine weitere Funktion der Wahrnehmungsübertragung und der Subjektivierung könnte man den sogenannten Adler-Blick verstehen, der wichtige wahrgenommene Dinge des derzeitigen Protagonisten für Desmond beziehungsweise den Spieler übersetzt. Wechselt man beim Spielen in diese Ansicht, werden Personen und Gegenstände auf dem Bildschirm per Farben klar kategorisiert. Feindlich gesinnte Menschen, die der Assassine mit seiner Beobachtungsgabe identifizieren kann, werden dabei beispielsweise rot markiert. Da bei Erinnerungen immer zahlreiche Eindrücke aufgenommen werden, erlaubt es dieser Anpassung der Grafik den Instinkt des Protagonisten spürbar zu machen und zu subjektivieren. Auch die visuellen Bilder spielen bei einem besonderen Einsatz des Adlerblicks eine Rolle. Innerhalb des Spieles gibt es markierte Aussichtspunkte, welche die Spielfigur erklimmen kann. Sobald der Spieler die Spitze eines solchen Punktes erreicht hat, begibt sich die Kamera auf eine Rundfahrt und simuliert damit den Panorama-Ausblick, welchen die Figur erfahren hat, als sie ihren Blick über das Gebiet streifen ließ. Sobald man dies getan hat, wird auch die interne Karte im Spiel, im Prinzip also eine Ansammlung des räumlichen Wissens der Figur mit den Erinnerungen an die Funktion einzelner Orte verknüpft und gibt dem Spieler so Einblick in den aktuellen geografischen Wissensstand des Protagonisten. Als letztes, eher schwaches Element kann noch die Charakterisierung durch die graphische Benutzeroberfläche, kurz GUI, genannt werden, die innerhalb der Simulation der Erinnerung für den Protagonisten relevante Informationen für den Spieler nachvollziehbar darstellt. So wird zum Beispiel durch eine aufleuchtende Markierung der aktuelle anvisierte Gegner und dessen Gesundheitszustand eingeblendet, so dass deutlich wird, dass der Fokus des gespielten Charakters momentan bei diesem Kontrahenten liegt. Auch besondere Charaktere innerhalb des Spieles erscheinen gesondert, was verdeutlicht, dass diese für den Protagonisten eine höhere Wichtigkeit als beispielsweise die NPC-Bevölkerung der Stadt aufweisen.³⁸

3.3 Ergebnis der Analyse

Die Rolle der Erinnerung bei Assassin's Creed kann kritisch gesehen werden. So ist das episodische Gedächtnis zwar fest im Grundkonzept verankert, gleichzeitig ist seine übergreifende Rolle aber relativ hintergründig. In erster Linie scheint der Erinnerungsaspekt als eine Möglichkeit zum Aufbau eines transmedialen Universums zu dienen, da beliebig viele Geschichten innerhalb von ihm erzählt werden können und die Geschichte nicht von

³⁸ Mosel, *Deranged Minds: Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel*, 90-92

einzelnen Charakteren sondern von der Struktur der Welt abhängig ist³⁹ Gleichzeitig nimmt die Erinnerung aber auch eine starke und bemerkenswerte Rolle für die Narration ein, um Empathie und Projektion in die Charaktere zu erleichtern, indem sie einerseits besondere Momente des Protagonisten für den Spieler hervorhebt und mit dem Hauptcharakter Desmond Miles quasi einen Spieler im Spiel bietet und damit zu einer Auseinandersetzung mit den Eigenheiten des Mediums einlädt. Bei den Spielmechaniken sieht die Situation dagegen anders aus. Oft dient die Erinnerung dazu notwendige und eigentlich künstlich wirkende Spielelemente wie das Ziel oder die Begrenzung des Spielraumes mit einer Fiktionsebene zu überlagern. Das ist an sich eine wirkungsvolle Methodik, da jeder Mensch zu dem Begriff Erinnerung, da Bestandteil unseres Wesens, ein grundlegendes Verständnis mitbringt, was ihm dabei hilft die Regeln von *Assassin's Creed* zu verinnerlichen. Das direkte Gameplay-Erlebnis hingegen, welches der Spieler die meiste Zeit erfährt, wird davon nur geringfügig verändert. Auch ein Spiel mit möglicherweise bruchstückhaften oder beschädigten Erinnerungen oder sonstigen möglichen Variation von Erinnerung findet nicht statt. Abschließend lässt sich sagen, dass *Assassin's Creed* Aspekte des episodischen Gedächtnisses zwar konsequent nutzt, gleichzeitig aber stellenweise oberflächlich bleibt und bei seinen spielerischen Aktionen relativ konventionell bleibt. Somit schöpft es nicht das gesamte Potential aus.

4. Erinnerung und Spiel in der Zukunft

Die Erinnerung und insbesondere das episodische Gedächtnis scheinen von Natur aus eine gute Verbindung zum Spiel zu haben. Ziel dieser Arbeit war es zu beleuchten, wo diese Überschneidungspunkte liegen, wie sie angewendet werden können und wie die aktuelle Wirklichkeit in einem Beispiel dazu aussieht. In einem kurzen Ausblick soll nun darauf eingegangen, was in der Zukunft der Verbindung der beiden Konzepte liegen könnte. Dabei sollen auch andere Formen der Erinnerungen oder des Gedächtnisses berücksichtigt werden. Derzeit gibt es wenige Konzepte, die die Erinnerung nicht nur als Metapher oder zur Kontextualisierung der eigenen Aktionen benutzen. Vor allem da die Narration einen gesteigerten Wert bei aktuellen Spielkonzepten genießt, werden die starken Eigenschaften des Medium Spieles wie zum Beispiel das experimentelle Ausprobieren nur selten in Kombination mit der Erinnerung genutzt. Stattdessen findet eine Verpackung bekannter Spielmechaniken in ein neues Fiktionsgewand statt. Interessante Experimente zu einer besseren Verankerung gibt es allerdings in der Independent-Szene. Der Game Designer Jason

³⁹ Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 305-306.

Rohrer hat im Jahr 2011 mit einem interessanten Experiment zu Erinnerungen bei der sogenannten Game Design Challenge gewonnen, die zehn Jahre lang jährlich im Zuge der Game Developers Conference stattfand. Für seinen Sieg, entwickelte er ein Spiel namens *Chain World*⁴⁰, eine modifizierte Version des Spieles *Minecraft*⁴¹, welches auf einem USB-Stick gespeichert ist. Stirbt ein Spieler während des Spielens, so muss er die aktuelle Welt abspeichern und den USB-Stick an jemand anderes abgeben, ohne mit ihm über seine Erlebnisse in der *Chain World* reden zu dürfen. Da die Spielwelt von *Minecraft* sich aus Blöcken zusammensetzt und der Spieler die Möglichkeit hat diese Blöcke zu zerstören und neu kombinieren, trifft jeder Spieler auf die Spuren des anderen in dieser Welt und hat damit die Möglichkeit dessen Erinnerungen zumindest teilweise zu rekonstruieren und gleichzeitig Schlüsse über dessen virtuelles Leben zu ziehen.⁴² Der Kunststudent Alan Kwan hingegen geht mit seinem Projekt einen anderen Weg. In seinem Spiel *Bad Trip – Navigate my Mind* erkundet der Spieler in einer Traumumgebung die Gedanken von Alan Kwan. Dieser trägt seit über einem Jahr eine Mini-Kamera bei sich, mit der er seine täglichen Erlebnisse audiovisuell aufzeichnet und mit Hilfe von Blöcken aus Videosequenzen in die Spielwelt überträgt. Während gute Erinnerungen einfach erreichbar sind, sind schlechte oder ganz persönliche Erinnerungen nur hintergründig wahrzunehmen und nur schwer zu erreichen, wirken sich aber auf die Gesamtatmosphäre aus. Diese beiden experimentellen Ansätze deuten schon jetzt daraufhin wie viel unerforschtes Potential in der direkten Verkettung von Erinnerung und Spiel steckt.⁴³

⁴⁰ Rohrer, Jason. "Chain World"(2011)

⁴¹ Persson, Markus. „Minecraft“. Mojang, (2011)

⁴² Meer, Alec. "The Cult of Minecraft: Chain World". <<http://www.rockpapershotgun.com/2011/03/15/the-cult-of-minecraft-chain-world/>> 2011. (14.09.2013)

⁴³ Davies, Marsh. "Bad Trip: artist videos a year of his life, embeds memories in bleak, weird art game". <<http://www.pcgamer.com/2012/09/11/bad-trip-artist-videos-his-entire-life-embeds-memories-in-bleak-weird-art-game/>> 2012. (14.09.2013)

Literaturverzeichnis:

Atkinson, R.C.; Shiffrin, R.M.. "Chapter: Human memory: A proposed system and its control processes ". In: Spence, K.W.; Spence, J.T.. *The psychology of learning and motivation*. New York: Academic Press, 1968, 89-191.

Bergson, Henri. *Materie und Gedächtnis: Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*. Berlin: Ullstein, 1982.

Conway, Martin. "Episodic Memory". *Neuropsychologia* 47, 2009 , 2305-2306.

Davies, Marsh. "Bad Trip: artist videos a year of his life, embeds memories in bleak, weird art game". <<http://www.pcgamer.com/2012/09/11/bad-trip-artist-videos-his-entire-life-embeds-memories-in-bleak-weird-art-game/>> 2012. (14.09.2013)

Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design*. Phoenix: Paraglyph Press, 2005.

Meer, Alec. "The Cult of Minecraft: Chain World". <<http://www.rockpapershotgun.com/2011/03/15/the-cult-of-minecraft-chain-world/>> 2011. (14.09.2013)

Mosel, Michael. *Deranged Minds: Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2011.

Nitsche, Michael. "Mapping Time in Video Games". <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.10131.pdf>> 2007. (10.09.2013)

Sylvester, Tynan. *Designing Games: A Guide To Engineering Experiences*. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

Tulving, Endel. "Episodic and Semantic Memory". In: Donaldson, Wayne; Tulving, Endel. *Organization of Memory*. New York: Academic Press, 1972, 382-401.

Tulving, Endel. "Episodic Memory: From Mind to Brain". *Annual Review of Psychology* 53 , 2002 , 1-19.

Filmographie:

Gondry, Michel. "Eternal Sunshine of the Spotless Mind". Anonymous Content; This is That (2004)

Nolan, Christopher. "Memento". Newmarket Films; Team Todd (2000)

Spielografie:

Järvilehto, Petri. "Max Payne". Remedy Entertainment (2001)

Blow, Jonathan. "Braid". Number None (2008)

Désilets, Patrice. "Assassin's Creed". Ubisoft Montreal (2007)

Désilets, Patrice. "Assassin's Creed 2". Ubisoft Montreal (2009)

Hutchinson, Alex. „Assassin's Creed 3“. Ubisoft Montreal (2012)

Persson, Markus. "Minecraft". Mojang (2011)

Rohrer, Jason. "Chain World" (2011)