



Niklas Schrape

DIE RHETORIK VON COMPUTERSPIELEN

Wie politische Spiele überzeugen



campus

Die Rhetorik von Computerspielen

Niklas Schrape promovierte an der Hochschule für Film und Fernsehen »Konrad Wolf« in Potsdam-Babelsberg.

© Campus Verlag GmbH

Niklas Schrape

Die Rhetorik von Computerspielen

Wie politische Spiele überzeugen

Campus Verlag
Frankfurt/New York

© Campus Verlag GmbH

Diese Arbeit wurde 2011 unter dem Titel »Wie überzeugen Computerspiele? Elemente einer Rhetorik« an der Hochschule für Film und Fernsehen »Konrad Wolf«, Potsdam Babelsberg/Medienwissenschaft als Dissertation angenommen. Betreut wurde sie von Prof. Dr. sc. Dieter Wiedemann und Prof. Dr. Stegfried Zielinski.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie.
Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.
ISBN 978-3-593-39795-5

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Copyright © 2012 Campus Verlag GmbH, Frankfurt am Main
Umschlaggestaltung: Campus Verlag GmbH, Frankfurt am Main
Druck und Bindung: CPI buchbücher.de, Birkach
Gedruckt auf Papier aus zertifizierten Rohstoffen (FSC/PEFC).
Printed in Germany

Dieses Buch ist auch als E-Book erschienen.
www.campus.de

Inhalt

1	Einleitung.....	8
1.1	Das Vorhaben	8
1.2	Von der Rhetorik zur Computerspielrhetorik	12
1.3	Eingrenzung der Perspektive	16
1.4	Der Aufbau der Arbeit.....	17
2	Theorie der Computerspielrhetorik	21
2.1	Perspektivierung des Untersuchungsobjekts.....	21
2.2	Bestehende Ansätze.....	26
2.3	Die Rhetorik	32
2.3.1	Geschichte der Rhetorik	32
2.3.2	Die Argumentationstheorie	39
2.3.3	Die Stilistik	47
2.3.4	Ausweitung der Rhetorik auf Bild und Film.....	51
2.4	Das Computerspiel	60
2.4.1	Erzählung oder System.....	60
2.4.2	Wettkampf und Illusionsspiel.....	62
2.4.3	Spielverständnis und Spielerfahrung	73
2.4.4	Der Spielraum	82
2.4.5	Die multilineare Narration.....	86
2.5	Umriss der Computerspielrhetorik	89
2.6	Methodisches Vorgehen	93

3	Analyse von Peacemaker	95
3.1	Spielbeschreibung	95
3.2	Zerlegung	98
3.3	Analyse der Intrafaces und des Spielraums	99
3.3.1	Die Landkarte	99
3.3.2	Das Handlungsmenü	103
3.3.3	Die Kernsegmente	105
3.4	Analyse der Systemstruktur.....	120
3.5	Analyse invarianter Segmente	126
3.5.1	Die Einleitung.....	128
3.5.2	Die Mitte.....	145
3.5.3	Die Enden.....	151
3.6	Die Rhetorik des israelischen Spielmodus.....	161
3.7	Die Rhetorik des palästinensischen Spielmodus	164
3.8	Die kombinierte Rhetorik der Spielmodi.....	176
4	Analyse von Global Conflicts: Palestine.....	179
4.1	Spielbeschreibung	179
4.2	Zerlegung	184
4.3	Analyse der Intrafaces	187
4.4	Analyse des Spielraums.....	194
4.4.1	Exkurs: Methode zur Analyse des Spielraums.....	194
4.4.2	Die Analyse.....	198
4.5	Die multilineare Narration	205
4.5.1	Das Intro und die Wahl der Spielfigur.....	207
4.5.2	Episode 1: »Military Raid«.....	211
4.5.3	Episode 2: »The Checkpoints«.....	228
4.5.4	Episode 3: »Mohammad and the Settlers«.....	239
4.5.5	Episode 4: »The Role of the Martyrs«.....	254
4.5.6	Episode 5: »The Other Side of the Coin«	267

4.5.7 Episode 6: »The Role of the Media (bonus)«	279
4.5.8 Die Nebenaufgaben	292
4.6 Die Augenzeugenberichte	296
4.7 Die Rhetorik von Global Conflicts: Palestine.....	299
5 Schlussfolgerungen.....	306
5.1 Vergleich der rhetorischen Strategien	306
5.2 Computerspielrhetorik und Medienwirkung.....	313
5.3 Perspektiven der Computerspielrhetorik.....	320
Anhang.....	326
Begriffe und Kategorien der Computerspielrhetorik.....	326
Beschreibungskategorien der Bild- und Filmrhetorik.....	331
Abbildungsverzeichnis	334
Tabellenverzeichnis.....	335
Literatur.....	337
Monografien und Artikel	337
Spiele und Computerspiele.....	352
Filme.....	355
Danksagung.....	356

1 Einleitung

1.1 Das Vorhaben

Computerspiele sind mehr als Unterhaltung. Auf der einen Seite bilden eine Vielzahl kommerzieller Computerspiele bestehende Gesellschafts- und Machtverhältnisse aus europäisch-amerikanischer Perspektive ab (vgl. Bevc 2007: 50), auf der anderen Seite nutzen engagierte Designer wie Chris Crawford (*Balance of Power* 1987) oder Jim Casperini (*Hidden Agenda* 1988) Spiele seit Mitte der Achtzigerjahre als Mittel des politischen Kommentars. Heutzutage verwenden Nichtregierungsorganisationen, wie Amnesty International, Spiele ebenso für ihre Öffentlichkeitsarbeit, wie internationale Institutionen, beispielsweise das Büro des *United Nations High Commissioner for Refugees* (UNHCR) (*Against All Odds* 2005) oder das *World Food Programme* der Vereinten Nationen (*Food Force* 2005). Die globalisierungskritische Künstlergruppe Molleindustria persifliert in *McDonald's Videogame* (2006) und *Oilgarchy* (2009) die Prinzipien des Kapitalismus und kommentiert mit *Faith Fighter* (2008) religiöse Konflikte in einem Prügelspiel, während die U.S. Army mit dem Online-Shooter *America's Army: Operations* (2002) Soldaten rekrutiert. Auch Parteien nutzen Spiele zu Propagandazwecken, wie die Schweizer SVP mit *Zottel Rettet die Schweiz* (2007) und *Minarett Attack* (2009). Alle diese Spiele argumentieren für oder gegen etwas. Wer von Argumentation spricht, der befindet sich jedoch schon tief im »Reich der Rhetorik« (Perelman 1980), denn die Rhetorik ist seit der Antike der theoretische wie praktische Diskurs der Argumentation.

In dieser Arbeit soll ein Ansatz einer medienspezifischen Rhetorik von Computerspielen entwickelt werden, womit eine Beschreibungssprache aus dem Blickwinkel der Überzeugungskraft gemeint ist. Seit der Antike ist Rhetorik die Lehre von der Wirkmacht der Rede- und Textstrukturierung und war dabei stets Theorie (*rhetorica docens*) und Praxis (*rhetorica utens*) zugleich. Im Zuge der Ausweitung des Textbegriffs wurde sie als Bild-, Film-

und allgemeine Medienrhetorik auf alle Arten audiovisueller Texte adaptiert. Die Übertragung des rhetorischen Instrumentariums auf Computerspiele folgt dieser Tradition. Es ist ein analogisches Verfahren: Computerspiele werden hypothetisch der Rede gleichgesetzt und als rhetorische Texte untersucht. Die rhetorischen Beschreibungskategorien werden dabei auf Computerspiele projiziert, um Strukturen sichtbar zu machen, die andernfalls verborgen geblieben wären. Ziel ist es, Ähnlichkeiten wie Differenzen zwischen Computerspiel und rhetorischer Rede zu beschreiben.

Im Mittelpunkt der Arbeit stehen zwei detaillierte Analysen pädagogisch motivierter Computerspiele mit politischen Inhalten. Solche Lernspiele werden in den *Game Studies* und Medienwissenschaften oft zusammen mit Trainings-, Werbe- und Propagandaspielen unter dem Dachbegriff der *Serious Games* diskutiert (vgl. Metz/Theiss 2011). Dieser auf den ersten Blick widersprüchliche Begriff dient in der Spielebranche als Schlagwort, um Spiele zu vermarkten, deren mutmaßliche Intention sich nicht in Unterhaltung erschöpft. Er findet in dieser Arbeit keine Verwendung, da er bereits durch die Industrie besetzt worden ist, was seinen kritischen Gebrauch erschweren würde. Weiterhin erlaubt er keine eindeutige Abgrenzung zu anderen Spielformen und impliziert den irreleitenden Gedanken, dass jene nicht ernst zu nehmen seien (vgl. Biermann u.a. 2010). Das einzige Kriterium, an dem sich die Kategorisierung eines Spiels als *Serious Game* festmacht, ist seine mutmaßliche Wirkintention. Diese kann jedoch nur hypothetisch durch den Analysierenden bestimmt werden. Letztlich kann also jedes Spiel ernsthaft sein, sofern es nur ernst genommen wird.

Die Ausarbeitung der Computerspielrhetorik erfolgt hier anhand zweier Spiele mit scheinbar eindeutigen Wirkintentionen, doch ihr Anwendungsgebiet soll sich nicht auf solche beschränken. Prinzipiell kann jedes Spiel aus rhetorischer Sicht untersucht werden, sofern ihm plausibel ein Wirklichkeitsbezug und eine Wirkintention zugesprochen werden können.

Im amerikanischen Strategiespiel *Peacemaker* (2007) muss der Spieler den Nahostkonflikt als palästinensischer Präsident oder israelischer Premierminister durch politisches Handeln lösen. Im dänischen Adventure *Global Conflicts: Palestine* (2007) schlüpft er in die Haut eines Journalisten oder einer Journalistin und erforscht den israelisch-palästinensischen Konflikt im Dialog mit virtuellen Charakteren. Die Spiele wurden als Untersuchungsobjekte ausgewählt, weil sie inhaltlich vergleichbar sind, obwohl sie grundverschiedenen Genres entstammen.

Als Strategiespiel ist *Peacemaker* konfigurationskritisch im Sinne von Pias (2002: 11), denn es erfordert Geduld bei der optimalen Regulation von Parametern. Das Adventure¹ *Global Conflicts: Palestine* dagegen ist ein entscheidungskritisches Spiel, denn es erfordert Urteile bei der Wahl von Optionen in einer sich verzweigenden Struktur. Nach Juul (2005a: 67ff.) kann *Peacemaker* zudem als emergentes Spiel (*Game of Emergence*) verstanden werden, da sein Spielverlauf sich scheinbar unvorhersehbar entwickelt. *Global Conflicts: Palestine* dagegen entspricht einem progressiven Spiel (*Game of Progression*), da der Spieler in ihm einer weithin vorgezeichneten Sequenz von Ereignissen folgt. Trotz ihrer unterschiedlichen Form, weisen die Spiele inhaltliche Parallelen auf: Sie wurden im selben Jahr produziert, haben beide den israelisch-palästinensischen Konflikt zum Thema, richten sich an ein amerikanisch-europäisches Publikum und verfolgen vordergründig Friedensbotschaften. Die Spiele sind sich inhaltlich ähnlich, formal jedoch grundverschieden. Das erlaubt ihr Gegenüberstellung. Der Vergleich der Analyseergebnisse erlaubt somit Schlüsse auf die Abhängigkeit der Computerspielrhetorik von Genrekonventionen.

In dieser Arbeit wird keine Fallstudie zur Darstellung des israelisch-palästinensischen Konflikts angestrebt. Die Spiele sind vielmehr Mittel zum Zweck der Ausarbeitung eines rhetorischen Instrumentariums. Für das Verständnis ist es jedoch wichtig, darauf hinzuweisen, dass *Peacemaker* und *Global Conflicts: Palestine* nicht die ersten Computerspiele sind, die den Nahostkonflikt zum Thema haben. Was sie aber auszeichnet, ist ihre Fokussierung auf die Auseinandersetzung zwischen Israelis und Palästinensern sowie ihre pädagogische Intention.

Bereits 1990 erschien das Strategiespiel *Conflict: Middle East Political Simulator*, in dem rundenweise über das Geschick Israels bestimmt und Krieg gegen die Nachbarländer geführt werden kann. Der Konflikt zwischen Israelis und Palästinensern spielt dabei nur insofern eine Rolle, als dass im eigenen Territorium Aufstände entbrennen können, welche die Kriegsfüh-

¹ Als Adventures werden Computerspiele bezeichnet, in denen der Spieler Hindernisse in Form von Rätseln überwinden muss und dabei eine Spielwelt erforscht. Typischerweise wechseln sich Interaktionsphasen mit Rezeptionsphasen ab, in denen dem Spieler die Folgen seiner Entscheidungen beschrieben oder gezeigt werden und in denen sich eine Hintergrundgeschichte entfaltet. Die Genrebezeichnung leitet sich von William Crowthers textbasiertem Spiel *Adventure* (1976) ab, in dem ein Höhlensystem erforscht werden konnte. Grafikbasierte Adventures (Grafikadventures) werden heute von textbasierten Adventures (Textadventures) unterschieden (vgl. Wolf 2001: 118f.; Pias 2001: 119ff.).

rung behindern. Auch *Conflict: Middle East* (1991), *Divided Grounds: Middle East Conflict* (2001) und *The Star and the Crescent* (2005) sind Strategiespiele, in denen Gefechte nach historischen Vorlagen im Mittelpunkt stehen. Der Nahostkonflikt dient in ihnen bloß als Hintergrundfolie für Spielstrukturen, die auf beliebige andere Szenarien projiziert hätten werden können. Ähnliches gilt für die Flugsimulatoren *Wings over Israel* (2008) und *Jane's Combat Simulation: Israeli Air Force* (1998), in denen der Sechstagekrieg (1967), der Jom-Kippur-Krieg (1973) und der Libanonkrieg (1982) aus Perspektive eines Kampfpilots nachgespielt werden kann. Daneben existieren viele Spiele, in denen gegen arabische Terroristen gekämpft werden muss, beispielsweise *Delta Force* (1998) und *Full Spectrum Warrior* (2004) (vgl. Bevc 2007).

Es verwundert nicht, dass die wiederkehrende Darstellung von Arabern als Gegner bei jungen Palästinensern zu Frustration führte (vgl. Sourì 2007). Anfang des Jahrtausends drehten arabische Spieleentwickler das Prinzip um: In *Special Force* (2003), *Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge* (2007), *Under Ash* (2001) und *Under Siege* (2005) konnte erstmals auf arabischer Seite gegen Israel gekämpft werden. Zur Beunruhigung israelischer Politiker wurden die Spiele in palästinensischen Computer-Cafés mit Begeisterung aufgenommen (vgl. ebd.). Insbesondere die *Special-Force* Spiele verstören dabei: Sie werden von der libanesischen Hisbollah vertrieben und dienen der Propaganda und Rekrutierung. Strukturell handelt es sich um herkömmliche Ego-Shooter², in der Tradition von *Half Life: Counterstrike* (2000). In *Under Ash* und *Under Siege* kann die palästinensische Intifada aus Sicht eines anfangs waffenlosen Aufständischen erlebt werden. Die Entwickler wehren sich vehement gegen Propaganda-Vorwürfe und verteidigen ihre Spiele als Ausdruck der palästinensischen Erfahrung (vgl. Heckensberger 2006).

Eine neue Qualität erhielt das digitale Schlachtfeld mit Ausbruch des Gaza-Kriegs im Winter 2008/2009. Unmittelbar danach stellten Hobby-Programmierer einfache Spiele ins Internet, die den laufenden Konflikt kommentierten. Besondere Popularität erlangte *Raid Gaza* (2008), in dem der Gaza-Streifen mit Raketen, Panzern und Helikoptern attackiert werden kann, während aus ihm nur vereinzelt, verirrte Raketen auf Israel abge-

² Ego-Shooter beziehungsweise First-Person-Shooter sind Spiele, in denen aus der Ich-Perspektive ein zentralperspektivisch dargestellter, dreidimensionaler Spielraum erforscht und mit Schusswaffen gegen Gegner gekämpft wird. Der Neologismus Ego-Shooter ist nur im deutschen Sprachraum üblich (vgl. Günzel 2008).

schossen werden. Diese demonstrative Unverhältnismäßigkeit des Waffeneinsatzes kann als Kritik an der israelischen Rechtfertigung des Kriegs verstanden werden.

Wie deutlich wird, positionieren sich *Global Conflicts: Palestine* und *Peacemaker* in einem hochsensiblen Themenfeld. Im Gegensatz zu allen anderen Spielen steht in ihnen nicht der Krieg, sondern die Möglichkeit zum Frieden im Mittelpunkt. Wie sie dieses Thema verhandeln und Position beziehen ist Gegenstand der rhetorischen Analyse.

1.2 Von der Rhetorik zur Computerspielrhetorik

Rhetorik setzt einen *telos* voraus, eine tatsächliche oder hypothetische Wirkintention (vgl. Knape 2000a: 33f.; Joost 2008: 86f.). Die Theorie der Rhetorik behandelt folglich die auf Wirkung abzielende strategische Kommunikation. Rhetorische Kommunikation zielt auf den »Eingriff in ein Meinungsbild« und verfolgt das »Ziel der Lenkung und Neuorientierung« (Knape 2000a: 30). In der Sprechakttheorie Searles (2007) und Austins (2007) kann sie als perlokutionärer Akt begriffen werden. Im Sinne der Diskursethik von Habermas (1983) ist sie ein strategisches Handeln. Die rhetorische Analyse strebt, anders als die Hermeneutik, nicht nach dem Erschließen neuer Bedeutungspotentiale, sondern danach, die textimmanenten Bedingungen einer Wirkung zu beschreiben (vgl. Culler 2006: 90).³

Verfolgt eine Rede eine Wirkintention, muss ihr eine Vorstellung davon zugrunde liegen, was wünschenswert, notwendig, richtig oder wahr ist. Rhetorik ist folglich mit Ideologie verknüpft. Barthes (1981: 76f.) bestimmt sie dementsprechend als die signifikante Seite der Ideologie und Eco (2002: 189) versteht »Ideologie als kulturelle Einheit [...], die mit einer rhetorischen Formel als signifikanter Einheit verkoppelt ist«. Ideologie wiederum, sei eine besondere Form der Weltanschauung, eine »*partielle Interpretation* der Welt«, die theoretisch gerechtfertigt »und allmählich von der Gesellschaft

³ Eine der Wirkungen ist jedoch die Anleitung des Verstehens, weshalb Hermeneutik und Rhetorik in der Auslegung oftmals zusammenfließen, zumal die Methoden der Hermeneutik auf der Rhetorik gründen (vgl. Gadamer 1997: 35f. und 51ff.).

als Element des Codes [Kodes; d. V.]⁴ angenommen« werde (ebd.: 168f.; Hervorhebung im Original). Ideologien sind demnach verhärtete Weltanschauungen. Solche Systeme aus Überzeugungen spiegeln sich in ihrer Struktur in rhetorischen Formen: »Eine bestimmte Art, die Sprache zu gebrauchen, fällt mit einer bestimmten Art, sich die Gesellschaft vorzustellen, zusammen« (ebd.: 190). Inhalt und Form lassen sich in also nur heuristisch, zum Zwecke der Analyse, separieren.

Rhetorik steht in einem prekären Verhältnis zur Wirkungsfrage. Deutlich wird dies an den Anfängen der modernen Medienwirkungsforschung, die unter dem Eindruck der Macht medial verbreiteter Reden stand (vgl. Cantril 1940; Merton 1946; Hovland u.a. 1953). Der frühen Medienwirkungsforschung lag ein lineares *Stimulus-Response*-Modell der Kommunikation zugrunde, nach dem ein Kommunikator eine Mitteilung sendet, die vom Rezipienten in intendierter Form verstanden wird und eine dementsprechende Reaktion auslöst. Dieses Modell geriet später jedoch als zu vereinfachend und irreleitend in Misskredit (vgl. Merten 1999: 54ff.).

Ausgerechnet das verschmähte *Stimulus-Response*-Modell scheint jedoch dem Kommunikationsverständnis der Rhetorik zu entsprechen (vgl. ebd.: 73). Sie geht von einem Sender (Redner) aus, der sich mit einer Nachricht (Rede) an einen Empfänger (Publikum) richtet (vgl. Barthes 2002: 25f.). Oft wurde auf die Parallele zwischen der Lasswell-Formel »Who says what in which channel to whom with what effect?« (Lasswell 1948) und rhetorischen Frageschemata hingewiesen, die zur Findung und Organisation des Redestoffes verwendet wurden (vgl.: Kalivoda 2001: 31f.; Pranke 1965). Der Unterschied zwischen dem linearen *Stimulus-Response*-Modell und dem Kommunikationsverständnis der Rhetorik ist jedoch, dass in Letzterem der Zuhörer stets mitgedacht wird – schließlich muss die Rede auf seine Überzeugung hin ausgerichtet sein.

Rhetorische Argumentation soll sich am Gemeinsinn (*sensu communis*) orientieren, am »gemeinsamen Sinn für Wahrheit, Rechtlichkeit und Menschlichkeit«, also an gesellschaftlich geteilten Konventionen (ebd.: Ueding/Steinbrink 1994: 233). Die Ausrichtung am verbindenden Moment zeigt sich an den Stilkriterien der Richtigkeit (*latinitas*), Klarheit (*perspicuitas*), Angemessenheit (*aptum*) und des Schmucks (*ornatus*) (vgl. ebd.: 215). Die Rede soll den sprachlichen Konventionen gemäß korrekt sein, doch zu-

4 Um Verwirrung zu vermeiden wird in dieser Arbeit der semiotische Kode mit »K« geschrieben und der Code des Computers mit »C«. In der Literatur sind allerdings beide Schreibweisen üblich.

gleich mit dem Gewohnten brechen. Eco (2002: 182) zufolge weichen die schmückenden Figuren vom sprachlichen Kode ab, um Aufmerksamkeit zu erregen.

Welcher Stil und welche Argumente angemessen sind, hängt jedoch von Situation und Publikum ab. Diese Rückkoppelung zwischen Empfänger und Sender zwingt zur Adaption: Die »Anpassung der Rede an das Auditorium« ist das oberste Gebot der Rhetorik (Perelman 1980: 154). Das Auditorium ist also eine »rezipiententheoretische Größe [...], die der Orator in sein Kalkül einzubeziehen hat« (Knappe 2000b: 304). Obwohl der Redner Angelpunkt der Rhetorik ist, handelte es sich somit um eine rezipientenorientierte Theorie (vgl. Knappe 2000a: 43). Der von Perelman (1980) geprägte Begriff des Auditoriums weist dabei Parallelen zu Ecos (1998: 61ff.) Konzept des Modell-Lesers auf. Wie Ecos Autor, entwirft auch der Redner seine Textstrategie in Hinblick auf ein solches hypothetisches Publikum.

Die Rhetorik beschreibt den Kommunikationsprozess also nicht mit Anspruch auf Objektivität, sondern als Heuristik, die hilft, ihn strategisch zu gestalten. Der Redner muss von Wirkungen seiner Stilmittel ausgehen, doch zugleich entziehen sich die komplexen Bedeutungsangebote der Rede dem Postulat eindeutiger Effekte. Überzeugungskraft erwächst aus dem situativen Geflecht von Redner, Rede und Publikum. Aufgrund dieser Situationsgebundenheit kann die Wirkung einer Rede nicht vollständig erklärt werden. Eine rhetorische Analyse darf folglich nicht den Anspruch erheben, eindeutig auf Wirkungen schließen zu können.

Der Computerspielrhetorik liegt allerdings die Annahme zugrunde, dass Computerspiele zumindest potentiell Wirkung entfalten können, und zwar in dem Sinne, dass sie Aussagen vermitteln und plausibilisieren. Inwieweit dies tatsächlich der Fall ist, ist Streitpunkt der Medienpsychologie und Medienpädagogik. Diskutiert wird die Wirkungsfrage in diesen Disziplinen meist in Hinblick darauf, ob gewalthaltige Spiele aggressives Verhalten auslösen. Sicher ist, dass Computerspielen insofern wirken müssen, als dass Spieler lernen, in ihnen zu handeln, auch wenn sie sich ihrer Anstrengung dabei nicht immer bewusst sind (vgl.: Bopp 2006; Prensky 2007). Die Wirkungsfrage wird in der weiteren Untersuchung zunächst ausgeklammert und erst im Schlussteil der Arbeit vor dem Hintergrund der theoretischen Überlegungen und der Analyseergebnisse diskutiert.

Die rhetorische Analyse mag zwar keine Aussagen über tatsächliche Wirkungen machen können, sehr wohl aber die Bedingungen potentieller

Wirkungen ergründen. Wie Ecos (1998) Textpragmatik und Isters Rezeptionsästhetik (1994) kann sie Textstrategien beziehungsweise rhetorische Kalküle anhand wiederkehrender Strukturen und Bedeutungs-Kohärenzen rekonstruieren. Sie kann dabei auch auf Texte angewandt werden, deren Wirkintentionen nur hypothetisch erschließbar sind. Der Begriff der Wirkintention rückt so in die Nähe der Textintention Ecos (2004: 31). Knappe (2000a: 35f.) schreibt das rhetorische Kalkül einer hypothetischen Orator-Instanz zu, die an den impliziten Autoren der Literaturtheorie erinnert (vgl. Booth 1983; Chatman 1993: 74ff.). Ebenso gut kann eine rhetorische Textstrategie jedoch dem Werk selbst zugeschrieben werden (vgl. Bordwell 1985: 61f.). Sie kann als Organisation von Hinweisen begriffen werden, die den Rezipienten zur Konstruktion eines Sinnzusammenhangs anleiten. In dieser Arbeit wird die rekonstruierte rhetorische Strategie in diesem Sinne als Merkmal des Spiels selbst beschrieben.

Das hypothetische Objekt der Strategie wird im Folgenden als »der Spieler« bezeichnet und entspricht Ecos (2004) Modell-Leser oder Bordwells (1985: 30f.) *Spectator*. Das Spiel spricht jemanden an – und dieser jemand ist der Spieler. Er ist kein empirisches Subjekt, sondern ein hypothetisches Konstrukt, dessen mutmaßliches Verhalten aus den Strukturen des Spiels erschlossen wird. Aus stilistischen Gründen wird durchgängig das grammatische Maskulinum verwendet, doch mit derselben Berechtigung könnte auch von der Spielerin die Rede sein.

Bevor die Theorie der Rhetorik auf Computerspiele adaptiert werden kann, muss danach gefragt werden, was der Begriff Theorie in ihrem Fall bezeichnet. Einer wissenschaftlichen Theorie werden nach Mertens (1999: 31ff.) vier Funktionen zugeschrieben: Ordnung, Abstraktion, Erklärung und Prognose (vgl. Poser 2006: 50f.). Nach Barthes (2002: 19) ist die Rhetoriktheorie ein Set von Beschreibungskategorien, die auf Untersuchungsobjekte projiziert werden, um allgemeine Strukturen sichtbar zu machen. Für ihn ist die Rhetorik deswegen eine Beschreibungs- beziehungsweise Metasprache, eine Sprache über Sprache (vgl. ebd.: 16). Ihre Theorie erfüllt somit die Funktionen der Ordnung und Abstraktion, befähigt jedoch nicht zur Erklärung und Prognose. Sie ist keine harte Theorie, wie die Naturwissenschaften sie fordern, aber vergleichbar mit modernen Theoriebildungen der Geisteswissenschaften (vgl. Knappe 2000b: 11ff.).

Der Mehrwert der rhetorischen Analyse besteht im Brückenschlag zur Tradition. Die Projektion ihrer Theorie macht Ähnlichkeiten und Differenzen zwischen Medienformen sichtbar. Bei Computerspielen wird die

Übertragung der Rhetorik vor besondere Herausforderungen gestellt: Anders als Reden sind Computerspiele weder rein verbal noch strikt linear organisiert. Sie unterscheiden sich zudem dadurch von anderen Medienformen, dass sie nicht nur rezipiert, sondern auch gespielt werden.

In der Adaption der Rhetoriktheorie auf Computerspiele kann ein Verfahren als Vorbild dienen, das bereits bei ihrer Übertragung auf Bilder Verwendung fand: Eco (2002: 269) schlägt vier Schritte vor: die bestehenden rhetorischen Abhandlungen aufzubereiten, das überlieferte Repertoire verbaler Figuren zu übernehmen, neue Phänomene versuchsweise unter tradierte Kategorien zu fassen und schließlich neue Beschreibungskategorien zu schaffen, sofern keine angemessenen existieren.

1.3 Eingrenzung der Perspektive

Es stellt sich die Frage, ob nicht alle Computerspiele rhetorisch organisiert sind, da es ihre Wirkintention sein muss, den Spieler zur Fortsetzung des Spiels zu bewegen. Das Spiel fordert heraus, es motiviert und verfügt über Strukturen zur Spielerführung (vgl. Wages 2005). Eine solche *innere Rhetorik* (siehe: Anhang)⁵, zielt auf die Aufrechterhaltung des Regelkreises zwischen Spieler und Spiel ab und verfolgt keine über das unmittelbare Spielen hinausgehende Wirkintention. Im aristotelischen Sinne kann ein Computerspiel jedoch erst dann als rhetorisch gelten, wenn ihm eine gesellschaftliche Intention zugeschrieben werden kann. Die innere Rhetorik ist Bedingung einer solchen über das Spiel hinausreichenden *äußeren Rhetorik* (siehe: Anhang). Erst wenn der Spieler davon überzeugt worden ist, tatsächlich zu spielen, kann er sich von weitgehenderen Aussagen überzeugen lassen. Eine vergleichbare Differenzierung findet sich bei Chatman (1993) hinsichtlich der narrativen Rhetorik von Filmen und Geschichten:

»Rhetoric working to aesthetic ends suades us of something interior to the text, particularly the appropriateness of the chosen means to evoke a response appropriate to the work's intention. Rhetoric working to ideological ends suades us of something outside the text, something about the world at large.« (Chatman 1993: 197)

⁵ Begriffe und Beschreibungskategorien der Computerspielrhetorik werden bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. Sie werden nicht nur im Fließtext, sondern auch im Anhang erläutert, um ein schnelles Nachschlagen zu ermöglichen.

Im Mittelpunkt dieser Arbeit steht die ideologische äußere Rhetorik, doch die ästhetische innere Rhetorik muss gleichsam untersucht werden – denn die Überzeugung zum Spielen ist Bedingung jeder weitergehenden Überzeugung. An diesem Punkt folgt die Computerspielrhetorik ihrer antiken Vorlage, die, anders als die moderne Argumentationstheorie, die unterhaltende Funktion der Rede niemals von ihrer argumentativen trennte.

Den meisten Spielen kann eine äußere Rhetorik zugeschrieben werden, denn sie sind mit gesellschaftlichen Diskursen verflochten (vgl. Bryce/Rutter 2006; Nohr 2008a). Besonders deutlich wird das an dem Verhältnis der Spielebranche zum Militär (vgl. Kline u.a. 2005: 179ff.). Die ersten Computerspiele entstanden in militärischen Forschungskomplexen und auch nach ihrer kommerziellen Emanzipation blieb diese Verbindung bestehen. Augenscheinlich wird das an Spielen wie *America's Army: Operations* (2002) und *Full Spectrum Warrior* (2004), die auf militärischen Trainingsprogrammen basieren. Computerspielen sind jedoch selbst dann Ideologien eingeschrieben, wenn das nicht den Intentionen der Entwickler entspricht. Allhutter (2010) zeigt beispielsweise wie Designer unbewusst Geschlechterstereotypen in ihr Spiel einbauen.

Prinzipiell sollten die Beschreibungskategorien der Computerspielrhetorik auf jedes Spiel anwendbar sein. In der Beschränkung der Untersuchung auf *Peacemaker* und *Global Conflicts: Palestine* wurde jedoch dem Vorbild Barthes gefolgt, der seine *Rhetorik des Bildes* (2005) anhand der Analyse einer einzigen Werbeanzeige entwickelte. Als Grund nannte er ihre eindeutige Wirkintention, die das Auffinden rhetorischer Muster erleichtere. Das gilt auch für *Peacemaker* und *Global Conflicts: Palestine*. Die Ergebnisse der Analysen können natürlich nicht im vollen Umfang auf alle Computerspiele übertragen werden. Es ist jedoch zu hoffen, dass die entwickelten Beschreibungskategorien und theoretischen Überlegungen auch in anderen Untersuchungen mit Erkenntnisgewinn angewandt werden können.

1.4 Der Aufbau der Arbeit

Im folgenden Kapitel 2.1 werden Computerspiele zunächst theoretisch perspektiviert. Aarseths (1997) Konzept des Cybertextes erlaubt ihre zweifache Betrachtung als kybernetische Systeme und textuelle Oberflächen. Die analytische Unterscheidung zwischen einer Ebene des *Systems* (siehe:

Anhang) und einer Ebene des *Interfaces* (siehe: Anhang) bildet das Fundament der weiteren Überlegungen.

In Kapitel 2.2 werden die bestehenden Ansätze der Computerspielrhetorik diskutiert. Aarseth bezeichnet die Dialektik aus *Aporien* (siehe: Anhang) und *Epiphanien* (siehe Anhang), Ausweglosigkeiten und deren plötzlicher Überwindung, als Rhetorik von Cybertexten. Da diese Wirkstrukturen auf das Spielerleben selbst zielen, werden sie als Elemente der inneren Rhetorik kategorisiert. Bogost (2007) konzipiert Spiele dagegen als Simulationen und benennt mit dem *prozeduralen Enthymem* (siehe: Anhang) ein zentrales Prinzip ihrer äußeren Rhetorik, nämlich die Kapazität, durch Systemstrukturen Aussagen zu vermitteln. Beide Ansätze sind nur mangelhaft in die rhetorische Theorie eingebettet und vernachlässigen zudem die textuelle Oberfläche des Spiels. Da jedes zielführende Handeln im Computerspiel ein Verstehen der Darstellungen im Interface voraussetzt, ist die Anleitung eines intendierten Verstehens jedoch konstitutiv. Ein formales System aus Regeln kann zudem nur auf sich selbst verweisen, weshalb jede äußere Rhetorik eine verstehbare Oberfläche benötigt. Aus der Kritik an den bestehenden Ansätzen leitet sich der Aufbau des weiteren Theorieteils ab.

Kapitel 2.3 bereitet die Rhetorik- und Argumentationstheorie auf. Einem kurzen Abriss ihrer Geschichte folgt eine Skizze des rhetorischen Systems. Im Mittelpunkt stehen die Argumentationstheorie inklusive ihrer modernen Vertreter und die Stilistik, wobei die Kategorie der Metapher besondere Beachtung erfährt. Anschließend erfolgt eine Diskussion der Ausweitung der Rhetorik auf Bild und Film. Das Begriffsinstrumentarium der Text-, Bild- und Filmrhetorik wird in den Analysen von *Peacemaker* und *Global Conflicts: Palestine* Verwendung finden.

In Kapitel 2.4 wird die Computerspieltheorie behandelt. Ausgehend von dem Streit zwischen den sogenannten Ludologen und Narratologen um die Frage, ob Computerspiele als Erzählformen oder Regelsysteme zu untersuchen seien, wird der Spielbegriff hinterfragt. Die Spieltheorie Roger Caillois (1964) ermöglicht es dabei, zwei konträre Weisen des Spielens zu unterscheiden: den regelbasierten Wettkampf und das illusionsbasierte Rollenspiel. Ausgehend hiervon, werden zwei Muster der inneren Rhetorik postuliert, nämlich das *Illusionsangebot* (siehe: Anhang) und der *agonale Appel* (siehe: Anhang), die jeweils eine der Spielformen motivieren.

Anschließend werden, in Auseinandersetzung mit hermeneutischen und semiotischen Theorien, zwei hypothetische Dimensionen des *Spielerlebens*

(siehe: Anhang) differenziert. In dieser Konzeption wird das *Spielverständnis* (siehe: Anhang) durch die grafische Oberfläche angeleitet, während die *Spielerfahrung* (siehe: Anhang) durch das System reguliert wird. Computerspielen kann somit als regel- und illusionsbasiert zugleich verstanden werden: Das System reguliert Spielen als Wettkampf, während die Oberfläche eine Illusion motiviert. Zwischen den Ebenen besteht eine Rückkoppelung, da die Vorstellungen des Spielers mit systemischen Widerständen konfrontiert werden. Das Bild einer Tür kann sich beispielsweise als Fassade erweisen, wodurch die Illusion einer erforschbaren *Spielwelt* (siehe Anhang) eine Grenze erhält. Das Spielerleben ist demnach doppelt vorgeprägt und die Computerspielrhetorik muss sich zwei Fragen stellen: Wie leitet das Spiel das Verstehen an und wie reguliert es die Erfahrung?

Die folgenden Unterkapitel wenden sich speziellen Problematiken zu. Die erste besteht darin, dass im dreidimensionalen *Spielraum* (siehe: Anhang) System und Oberfläche miteinander verschmelzen. Ein Verließ, in das der Spieler hinabsteigt, ist Teil des Systems, da seine Struktur die möglichen Bewegungen einschränkt. Der Spielraum reguliert jedoch nicht nur die Spielerfahrung, sondern leitet zugleich das Spielverständnis durch seine visuelle Ausgestaltung an. Für das Erleben des Spielers ist es keinesfalls unerheblich, ob er glaubt, durch einen gefährlichen Drachenhort oder eine friedliche Stadt zu streifen. Die Unterscheidung von Topologie und Topografie ermöglicht auch hier die Differenzierung der Ebenen von System und Oberfläche. Diese Denkfigur wird sich in der Analyse von *Global Conflicts: Palestine* als nützlich erweisen, bei der die Raumsemantik Lotmans (1993) zur Untersuchung des Spielraums herangezogen wird.

Das nächste Unterkapitel behandelt eine besondere Form des Spielverständnisses, nämlich das Begreifen des Spielerlebens als Geschichte. Die spielerische Entscheidungsfreiheit scheint dabei die Schicksalhaftigkeit zu unterlaufen, die eine Erzählung charakterisiert. Dieser Widerspruch wird durch das Konzept der *multilinearen Narration* (siehe: Anhang) aufgelöst. Demnach reguliert eine systemische *Pfadstruktur* (siehe: Anhang) die Spielbewegung so, dass sich mehrere, teils verzweigende, teils verschmelzende Verläufe ergeben, die jeweils als Geschichte begriffen werden können. In der Analyse von *Global Conflicts: Palestine* wird die Analyse einer multilinearen Narration großen Raum einnehmen.

In Kapitel 2.5 werden die theoretischen Fäden zusammengeführt und der Umriss der Computerspielrhetorik skizziert. Die Unterscheidungen zwischen innerer und äußerer Rhetorik sowie System und Oberfläche fun-

giert als heuristisches Ordnungsschema, das den Analysen zugrunde gelegt wird. Als Ordnungskategorien der äußeren Rhetorik finden die von Knappe (2000a: 120f.) postulierten Grundgesten rhetorischer Texte Verwendung: Instruktion (thematische Darstellung), Evaluation (Wertung des Dargestellten) und Geltungsgründe (Belege für die Gültigkeit der Darstellung und Wertung).

Vor den Analysen wird in Kapitel 2.6 das methodische Vorgehen erläutert. Hierbei werden zwei Verfahren vorgestellt, mit denen die *Möglichkeitsräume* (siehe: Anhang) der Spiele durchmessen werden, die sich aus den Strukturen ihrer Systeme ergeben. In der *systemischen Möglichkeitsanalyse* (siehe: Anhang), die in der Untersuchung von *Peacemaker* zum Einsatz kommt, wird das Wertungssystem eines Spiels durch ein Austesten seiner Optionen und Reaktionen während eines Zugs rekonstruiert. Die *synoptische Möglichkeitsanalyse* (siehe Anhang) dient dagegen dazu, die Struktur der multilinearen Narration von *Global Conflicts: Palestine* anhand einer Gegenüberstellung von Spielverlaufsprotokollen zu erschließen.

Die folgenden Analysen in den Kapiteln 3 und 4 bilden den Kern der Arbeit. Die Theoriebildung bleibt nicht stehen, denn es werden fortlaufend neue Beschreibungskategorien entwickelt. Sie werden sowohl im Fließtext erläutert als auch im Anhang. Beide Analysen münden in Rekonstruktionen der rhetorischen Strategien der Spiele.

Abschließend erfolgt in Kapitel 5 ein Vergleich der Untersuchungsergebnisse. Vor ihrem Hintergrund wird schließlich die Frage nach dem Verhältnis zwischen Computerspielrhetorik und empirischer Wirkungsforschung diskutiert. Die Arbeit schließt mit einem Ausblick auf zukünftige Perspektiven der Computerspielrhetorik.

2 Theorie der Computerspielrhetorik

2.1 Perspektivierung des Untersuchungsobjekts

Die Perspektivierung eines Untersuchungsobjekts markiert den Blickwinkel, aus dem heraus es betrachtet wird. Aus Sicht der Rhetorik ist es zunächst naheliegend, Computerspiele als Texte zu perspektivieren, um eine Übertragung der bestehenden Theorie zu ermöglichen. Sie unterscheiden sich jedoch erheblich von anderen Textformen, denn sie sind nicht linear oder fixiert und werden zudem nicht ausschließlich rezipiert, sondern auch gespielt.

Aarseth (1997) beschreibt sie als Cybertexte, als Chimären aus kybernetischen Systemen und Texten. Nach Wiener (2007) können alle Regel- und Kontrollmechanismen in Lebewesen und Maschinen als kybernetische Systeme untersucht werden. Das klassische Beispiel ist eine per Thermostat geregelte Heizung, welche die Raumtemperatur durch Rückkoppelung der Heizleistung an die Temperaturmessung reguliert. Auch Computerspiel und Spieler bilden einen solchen kybernetischen Regelkreis: Der Spieler macht eine Eingabe und das Spiel reagiert mit einer Ausgabe, welche die folgende Eingabe des Spielers motiviert. Diese Input/Output Schleife zwischen Spieler und Spiel ist das Fundament jedes Computerspiels und konstitutiv für einen Cybertext (vgl. Klimmt 2006; Aarseth 1997: 19).

Aber warum sollte ein Computerspiel als Text gelten? Zunächst liegt ein verbaler Text im Quellcode (*Source Code*) in der jeweiligen Programmiersprache vor, in dem Befehle Operationen zugeordnet sind. Anders als im Falle kultureller Codes, sind die Elemente des Codes eines Programms formal exakt definiert. Es sind Befehle, die vom Computer zunächst automatisch in die binäre Maschinensprache übersetzt und dann als Prozesse ausgeführt werden. Der Quellcode ist zwar für Experten lesbar, richtet sich aber nicht am menschlichen Verstehen, sondern an der maschinellen Datenverarbeitung aus. Dem Spieler ist er im Allgemeinen verborgen. Natur-

lich kann jener das Spiel beenden und den Quellcode hacken – doch dann spielt er nicht das Spiel.⁶

Entscheidend ist etwas anderes: Der Spieler ist mehr als eine Komponente im Regelkreis zwischen Mensch und Maschine. Seine Handlungen sind nicht durch die Ausgaben des Computers determiniert, denn dann wäre er nur eine Prothese des Programms. Die Input-Output-Schleife verbindet zwei sehr unterschiedliche Wesenheiten: Das Computerspiel ist ein in sich geschlossenes Programm, der Spieler ein lebensweltlich eingebundenes Wesen. Menschen verstehen Bedeutungen, Computer verarbeiten Informationen im Sinne Shannons und Weavers (1972). Information ist ein quantifizierbarer, formaler Wert, kein Inhalt. Es ist »das Maß einer Wahlmöglichkeit bei der Selektion einer Botschaft« (Eco 2002: 54). Für Eco ist die Informationsverarbeitung des Computers eine rein syntaktische Verarbeitung von Signalen, ohne jede Semantik (ebd.: 59). Mit Frege (1994) kann gesagt werden: Die Signale haben für den Computer intensionalen Sinn, keine extensionale Bedeutung. Ein Computer denkt nicht, er rechnet nicht einmal, sondern vollzieht Operationen, die sich zum geistigen Rechnen isomorph verhalten (vgl. Klaus 1961: 42ff.). Der Mensch dagegen kann die Welt nur verstehend begreifen. Computer und Mensch sind sich fremd. Zwischen ihnen muss etwas vermitteln: das Interface, und das kann als Text untersucht werden.

Laurel/Mountford (1994: XII) beschreiben das Interface als Kontaktfläche (*Contact Surface*). In diesem Sinn ist selbst ein Türknauf ein Interface, das den Kontakt zur Tür und den mit ihr verbundenen Handlungsmöglichkeiten eröffnet (Öffnen/Schließen). Eine Telefontastatur ist ein Interface und ebenso das Keyboard des Computers. Es wird auch von *Human-Computer Interfaces* (HCI) gesprochen, ein Begriff, der für den Medientheoretiker Manovich mehr beinhaltet, als einen rein technischen Zusammenhang:

»The term human-computer interface describes the ways in which the user interacts with a computer. HCI includes physical input and output devices such as a monitor, keyboard, and mouse. It also consists of metaphors used to conceptualize the organization of computer data. For instance, the Macintosh interface introduced by Apple in 1984 uses the metaphor of files and folders arranged on a desktop. Finally, HCI also includes ways of manipulating data, that is, a grammar of meaningful actions that the user can perform on it. Examples of actions pro-

⁶ Das gilt selbst dann, wenn er sein Hacken als Spiel begreift, denn dann spielt er zwar – aber eben nicht das Spiel, an dem er sich vergeht.

vided by modern HCI are copy, rename and delete a file; list the contents of a directory; start and stop a computer program; set the computer's date and time.« (Manovich 2001: 69)

Das HCI umfasst also eine technische Schnittstelle, Konventionen der Visualisierung und Strukturierung von Daten und Handlungsmöglichkeiten des Nutzers. Hinsichtlich Darstellung und Bedienbarkeit kann zwischen *Command-Line Interfaces* (CLI), wie MS-DOS, und *Graphical User Interfaces* (GUI), wie Microsoft Windows, unterschieden werden. Grafische Benutzeroberflächen wurden von Xerox Parc in den Siebzigerjahren entwickelt, aber erst in Achtzigerjahren verhalf Apple ihnen zur Popularität (vgl. ebd.: 63ff. und 275). Ihr Design ahmte von Beginn an physische Interfaces im erläuterten Sinn nach: Aktenordner und Aktenschränke, Mülleimer etc. (vgl. ebd.: 213f.). In der Designtheorie ist in diesem Zusammenhang von *Interface Metaphern* (siehe: Anhang) die Rede – ein Begriff, auf den in Kapitel 2.4.3 näher eingegangen wird. Manovich (ebd.: 69ff.) schreibt diesbezüglich von »cultural interfaces«, womit die Implementationen kultureller Praktiken, wie die des Kinos oder des Buchs, in die Bedienoberflächen von Computern gemeint sind. Das Macintosh-Interface präsentiert Informationen beispielsweise in Fenstern, die sich optisch wie Buchseiten stapeln (vgl.: ebd.: 74). Die Bedienbarkeit des Computers wird durch Bezugnahme auf Vertrautes erleichtert – ein Prinzip der Argumentation.

Das grafische Interface umfasst mehr, als das was momentan sichtbar ist. Es beinhaltet alles, was bei der Bedienung des Programms auf dem Bildschirm sichtbar sein könnte. Im Kontext dieser Arbeit ist mit »Interface« grundsätzlich das grafische Interface gemeint. Der Begriff ist auch gebräuchlich, um Menüoptionen, Piktogramme und Anzeigen zu bezeichnen, die anderen Visualisierungen vorgelagert sind. In *World of Warcraft* (2004) wird beispielsweise der Balken mit Optionen und Anzeigen am unteren Bildrand als Interface des Spiels bezeichnet, obwohl die grafische Darstellung seiner Spielwelt eigentlich ebenfalls Teil des Interfaces ist. Alexander Galloway (2010: 26ff.) nennt diese, dem Spielraum vorgelagerte Schicht des Interfaces, das *Intraface* (siehe: Anhang) – ein Interface im Interface.

Das im Interface Geschehene muss verstanden werden, um mit dem System interagieren zu können. Der Nutzer versteht das Piktogramm des Papierkorbs im Windows-Interface als Zeichen, das auf eine Handlungsmöglichkeit verweist, nämlich eine Datei zu löschen. Es ist unnötig, den entsprechenden Quellcode oder seine exakte Funktion zu kennen (im

Computer wird nichts gelöscht, es werden Sektionen der Festplatte zum Überschreiben frei gegeben). Was verstanden werden muss, ist einzig die Handlungsmöglichkeit, über die das Zeichen Aufschluss gibt. Das Verstehen setzt dabei die Kenntnis von Konventionen des Interface-Designs und der Interface-Nutzung voraus, also eine Art kulturellen Kode. Für Eco (ebd.) ist ein Kode dadurch definiert, dass er »die Regel für die Korrelation von Ausdruckselementen zu Inhaltselementen« aufstellt. Er besteht aus Zuordnungsregeln, die ein System von Signifikanten (zum Beispiel Worten oder Bildern) mit Signifikaten (zum Beispiel Konzepten) verbinden. Das Zeichen im Interface ist nur vor dem Hintergrund eines solchen konventionalisierten Zeichensystems verständlich. Der Papierkorb steht jedoch nicht isoliert, sondern verbunden mit anderen Zeichen. Dieser Zeichenzusammenhang bildet den Text des Interfaces.

Es erscheint naheliegend den Monitor als Grenze zu begreifen und anschließend als Text zu betrachten, was in ihm sichtbar werden kann. Die Wahl der Grenze zwischen Text und Nicht-Text obliegt jedoch dem Rezipienten (vgl. Volli 2002: 80; Lotman 1993: 300ff.). »Text« ist kein absoluter, sondern ein relationaler Begriff. Erst Durch die Scheidung des Textes von seinem Äußeren konstituiert sich ein Kontext, in dem er situiert ist. Ein hartes Kriterium, um Text und Kontext zu unterscheiden, lässt sich bei Computerspielen jedoch nicht behaupten: In frühen Spielen waren aus Speicherplatzgründen wesentliche Textteile (zum Beispiel Ortsbeschreibungen) in Handbücher ausgelagert. Heutzutage werden oft Lösungshilfen (*Walkthroughs* oder *Strategy Guides*) verkauft, die ebenso gut als Hilfsfunktionen in die Programme integriert werden könnten. Viele Computerspiele sind zudem auf Modifikationen durch Hobbydesigner (*Modder*) ausgelegt, die optional in das Spiel einschaltbar sind. Weiterhin können viele Spiele durch online vertriebene Erweiterungen (DLC, *Downloadable Content*) erweitert werden. Die exakte Textgrenze lässt sich also nur schwer bestimmen.

Das Computerspiel ist kein Text wie jeder andere, denn es ist zugleich ein kybernetisches System: Es ist ein Cybertext. Der Spieler ist in das kybernetische System durch eine Feedbackschleife eingeschaltet, während er das Spiel durch die textuelle Ebene des Interfaces wahrnimmt.⁷ Da sich der

⁷ Diese Sicht wird von einer Vielzahl von Autoren geteilt (Kücklich 2003; Giddings/Kennedy 2006; Neitzel 2005). Die Fixierung auf die kybernetische Ebene führt bei Aarseth (1999: 36 und 2004) und anderen dazu, die textuelle Ebene des Spiels als beliebigen Überzug zu disqualifizieren (vgl. Juul 1998; Eskelinen 2004). Kücklich (2006)

Text im Interface in Reaktion auf die Handlungen des Spielers verändert, ist ein Cybertext Text und Mechanismus zur Generierung von Text zugleich. Ferri (2007) beschreibt das Computerspiel deswegen als interaktive Matrix, die erst in der Interaktion mit dem Spieler einen textuellen Ausdruck produziert.⁸ Die Interaktionen sind jedoch nicht willkürlich, sondern finden in einem begrenzten Raum aus Möglichkeiten statt (vgl. Salen/Zimmerman 2004: 67). Die textuelle Vielfalt, die der Cybertext ermöglicht, ist nach Aarseth (1997: 3) keine Offenheit des Inhalts, sondern eine beschränkte Variabilität des Ausdrucks.

Anders als bei der interpretativen Mitarbeit des Lesers (vgl. Eco 1998), handelt es sich bei der Teilhabe des Nutzers nicht nur um eine gedankliche, sondern auch um eine physische Leistung. In herkömmlichen Textformen kann zwischen zwei Ebenen unterschieden werden: dem medialen beziehungsweise materiell gegebenen Text, in dem Strukturen und Muster erkannt werden können, und dem rezipierten, verstandenen Text im Kopf des Rezipienten, über den nur Mutmaßungen möglich sind (vgl. Mikos 2001: 71ff.). Im Computerspiel wirkt der Spieler jedoch nicht nur an der Konstruktion des rezipierten Textes, sondern auch an der des medialen Textes mit. Dieses Phänomen bezeichnet Aarseth (1997: 1) als »ergodic literature«.

Die Bestimmung von Computerspielen als Cybertexte bedeutet keine Definition einer Essenz (Computerspiele sind Texte), sondern kennzeichnet vielmehr einer Perspektive (Computerspiele als Texte). Diese Differenzierung ist wichtig, da der textuelle Status von Computerspielen immer wieder angezweifelt wurde (vgl. Eskelinen 2004; Hanke 2008: 11; Mersch 2008: 22f.; Günzel 2009). Das Konzept des Textes bildet jedoch den notwendigen Schnittpunkt zur Rhetoriktheorie. Der Begriff des Cybertextes hebt die gleichzeitige Existenz von System und Oberfläche hervor. Com-

und Neitzel (2005) ist jedoch zuzustimmen, wenn sie die Bedeutung des Interfaces betonen und die Interpretation seiner Zeichen durch den Spieler als grundlegend für jede Interaktion beschreiben, denn ohne Verstehen ist Handlung unmöglich.

⁸ Ferris (2007) Begriff der interaktiven Matrix erlaubt eine interessante Analogie: Das lateinische *textum*, von dem sich der Textbegriff ableitet, bedeutet Gewebe. Der herkömmliche Text tritt dem Rezipienten als vollendet gewebt entgegen. Cybertexte dagegen können mit halbautomatisierten Vorrichtungen für das Weben verglichen werden: mit Webstühlen. Der Spieler wäre demnach ein Weber. Die Größe des Webrahmens und die Kettenfäden geben eine Struktur vor, deren Leerstellen mit den Schussfäden gefüllt werden, genauso, wie die Systemstruktur des Spiels eingrenzt, was für eine Textproduktion mit ihm möglich ist.

puterspiele sind immer auch Videospiele. Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen ist es naheliegend, die Rhetorik eines Computerspiels auf seiner systemischen und textuellen Ebene zugleich zu untersuchen. Überraschenderweise neigen die bestehenden Ansätze jedoch dazu, sich ausschließlich auf die Systemebene zu konzentrieren.

2.2 Bestehende Ansätze

Der Begriff Rhetorik ist in den *Game Studies* nicht neu, wird jedoch in unterschiedlichen Zusammenhängen verwendet. Aarseth (1997) nutzt ihn, um Wirkstrukturen zu bezeichnen, die das Spielen motivieren und regulieren. Diese Strukturmuster können als Bestandteil der inneren Rhetorik des Spiels gelten, denn sie zielen auf die Aufrechterhaltung des Interaktionszusammenhangs zwischen Spieler und Spiel. Bogost (2006 und 2007) und Frasca (2001) bezeichnen mit Rhetorik dagegen Muster des politischen Ausdrucks in Computerspielen und untersuchen somit eine über das Spiel hinausreichende Argumentation – seine äußere Rhetorik.

Aarseth fasst in seinen rhetorischen Überlegungen die multilineare Struktur von Cybertexten als syntaktische Figur auf, die sich in Unterklassen, wie das Gabeln (*Forking*), Springen (*Jumping*) und Verbinden (*Vinking*) differenziert (Aarseth 1997: 91). Er übernimmt dabei die Unterscheidung der Rhetorik zwischen primär syntaktischen Figuren und primär semantischen Tropen. In seiner Analyse der hypertextuellen Erzählung *Afternoon, a Story* (1987) von Michael Joyce, arbeitet er zwei Haupttropen heraus: Er stellt er fest, dass sich der Leser in einer Art Labyrinth verliert und angehalten wird, in den Fragmenten ein Ganzes zu erkennen. Die Suche nach dem Ganzen erfolge nicht nur gedanklich, sondern auch physisch, durch die Navigation in der Textstruktur. Die Struktur selbst wird dabei durch ihre fragmentarische Verlinkung zum Hindernis. Die Konfrontation mit dem Hindernis werde als Ausweglosigkeit erfahren, als Aporie:

»... the hypertext aporia prevents us from making sense of the whole because we may not have access to a particular part. Aporia here becomes a trope, an absent pièce de résistance rather than the usual transcendental resistance of the absent meaning of a difficult passage. Complementary to this trope stands another: the epiphany. This is the sudden revelation that replaces the aporia, a seeming detail with an unexpected, salving effect: the link out. [...] Together, this pair of master

tropes constitutes the dynamic of hypertext discourse: the dialectic between searching and finding typical of games in general.« (Aarseth 1997: 91f.)

Die rhetorische Organisation des Cybertextes ist auf die Aporie und ihrer Auflösung in der Epiphanie ausgerichtet. Das griechische *aporia* wird meist als Ratlosigkeit übersetzt, weshalb unter einer Aporie in der Philosophie eine unlösbare Problemstellung verstanden wird. In Spielen können Rätsel als Aporien erscheinen, solange sie nicht gelöst sind. *Aporia* kann jedoch auch mit Ausweglosigkeit übersetzt werden. Ein Labyrinth, eine verschlossene Tür oder eine Übermacht von Gegnern kann als solche Ausweglosigkeit, als Aporie, erscheinen. *Epiphaneia* wiederum bezeichnet eine Erscheinung und in der Theologie die Selbstoffenbarung einer Gottheit. Aarseth (1997: 91) bezieht sich allerdings auf eine säkulare Verwendung des Begriffs, die von James Joyce geprägt wurde. Hiernach bezeichnet eine Epiphanie eine plötzliche Einsicht, eine Offenbarung der Erkenntnis. Wird eine Situation als ausweglos empfunden, verschwindet diese Empfindung im Moment des Gedankenblitzes, in dem sich die Lösung offenbart. Die Empfindung der Ausweglosigkeit, die Aporie, korrespondiert so mit der Offenbarung einer Lösung, der Epiphanie. Cybertexte konfrontieren ihre Leser mit Hindernissen, doch ihre Leser streben nach Lösungen. Der Leser kämpft um Kontrolle – und wird so zum Spieler:

»The reader's pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent. The cybertext reader, on the other hand, is not safe, and therefore, it can be argued, she is not a reader. The cybertext puts its would-be reader at risk: the risk of rejection. [...] The tensions at work in a cybertext, while not incompatible with those of narrative desire, are also something more: a struggle not merely for interpretative insight but also for narrative control: »I want this text to tell my story; the story that could not be without me. [...] The cybertext reader is a player, a gambler [...]« (Aarseth 1997: 4; Hervorhebungen im Original)

Der Kampf des Spielers um Kontrolle bedingt ein Risiko, einen Spieleinsatz. Ein Pfad kann in die Irre führen, ein Link sich als gesperrt erweisen oder eine Tür als verschlossen. Jede Entscheidung macht Teile des Textes zugänglicher und andere unzugänglicher (vgl. ebd.: 3). Jede Handlung kann eine neue Aporie erschaffen, statt sie aufzulösen. Der Spieler kann die Lösung übersehen, oder schlicht verpassen.

Die Überlegungen sind nicht neu: Benjamin (1986: 190) kommt in seinem Tagebuchfragment »Notizen zu einer Theorie des Spiel« (ca. 1929/1930) zu einem ähnlichen Schluss, wenn er »[...] das Gefahrenmoment, das im Spiel neben dem Lustmoment [...] das wichtigste ist« be-

schreibt. Gefahrenmoment und Lustmoment entsprechen Aporie und Epiphanie. Aus der Dialektik zwischen ihnen erwächst ein Risiko und damit das Gefühl der Gefahr und die Lust des Gelingens. Vergleichbar hiermit bestimmt auch Groos in *Die Spiele der Menschen* (1899) die Lust am Überwinden von Hindernissen als Kennzeichen des Spiels:

»Die Lust am Bewältigen des Schwierigen [...] kann man bei allen möglichen Spielen kennen lernen. Sie zeigt die außerordentliche Bedeutung der uns so tief eingewurzelten Kampftriebe, die in der Besiegung von Hindernissen eine besondere Würze des Spieles finden lassen.« (Groos 1899: 47; Hervorhebungen im Original)

Für Groos besteht die hauptsächliche Lust am Spiel in der Freude an Macht, die sich beim Überwinden von Hindernissen einstellt (vgl. ebd.: 156).

Aarseths Kategorien können auf alle Spiele angewandt werden: Begegnet der Spieler im Ego-Shooter *Doom* (1993) einem Monster, dann motiviert dieses Hindernis eine Aporie (vgl. Aarseth 1999). Ihre Überwindung setzt Handeln voraus, nämlich ein wiederholtes Schießen auf das Monster. Schlägt das Bestreben fehl, gewinnt das Monster und das Spiel ist verloren. Zahlen sich die Anstrengungen aus, ist es vernichtet, die Aporie überwunden und der Spieler erlebt eine Epiphanie. Die Dialektik von Aporie und Epiphanie setzt auch hier die Möglichkeit des Nichtgelingens voraus – es steht etwas auf dem Spiel. Hieraus erwächst eine spezifische Form des Spannungserlebens: die *ludische Suspense* (siehe: Anhang). In gleicher Weise stellen auch Rätsel in Adventurespielen, gegnerische Armeen in Strategie- und Strategiespielen, negative Bilanzen in Wirtschaftssimulationen und fordernde Situationen in Geschicklichkeitsspielen Aporien dar, die ein Spannungserleben motivieren. Aarseths cybertextuelle Haupttropen bezeichnen also fundamentale Wirkstrukturen der inneren Rhetorik von Computerspielen.

Der Rhetorikbegriff von Bogost und Frasca ist dagegen auf die äußere Rhetorik bezogen. Frasca (2001) argumentiert, dass Computerspiele durch ihr Systemverhalten politische Aussagen vermitteln können. Ihm zufolge sollten sie nicht als Formen der Erzählung oder Darstellung, sondern als Simulationen begriffen werden (vgl. Frasca 2003). Im Anschluss daran definiert Bogost (2006: 98) eine Simulation als »a representation of a source system via a less complex system that informs the user's understanding of the source system in a subjective way.« Der Begriff der Simulation bezeichnet also ein System, das ein anderes System darstellt.

In dem populären Strategiespiel *Sim City* (1989) erbaut der Spieler beispielsweise eine virtuelle Stadt, die in ihrer Ökonomie und Ökologie simuliert wird. Bogost (ebd.: 96) zufolge modellierte der Designer Will Wright das Systemverhalten nach der Theorie der *Urban Dynamics* von Forrester (2002). In vergleichbarer Weise verwendete er die umstrittene Gaia-Hypothese von Lovelock (2000) als Grundlage für das simulative Modell virtueller Planeten in *Sim Earth: The Living Planet* (1992). Das Systemverhalten der Spiele folgt also sehr spezifischen Theorien. Wird ein Sachverhalt theoretisch erfasst und als System modelliert, wird seine Komplexität reduziert und es fließen Annahmen ein. Eine vollständige Simulation ist deswegen genauso unmöglich wie eine vollständige Theorie (vgl. Friedman 1995). Jede Simulation ist selektiv und vorurteilsbehaftet: »What simulation games create are *biased, nonobjective* modes of expression that cannot escape the grasp of subjectivity and ideology.« (Bogost 2006: 99; Hervorhebung im Original). Für Bogost sind alle Computerspiele Simulationen, ob von realen oder fiktiven Systemen.

Frasca (2003) schreibt von einer Rhetorik der Simulation (*Simulation Rhetorics*), um Formen des politischen Ausdrucks in Computerspielen zu beschreiben. Bogost (2007) bezeichnet dasselbe als prozedurale Rhetorik (*Procedural Rhetoric*). Prozeduralität bezeichnet dabei, nach Murray (1997: 71), die Kapazität von Computern zur Ausführung geregelter Prozesse, also von Algorithmen. Hieraus erwachse ein Modus der Darstellung: Das Programm stelle dar, indem es reale Prozesse durch virtuelle Prozesse repräsentiere (vgl. Bogost 2007: 9). Die prozedurale Rhetorik organisiert diese Darstellung, um zu überzeugen: »[...] *procedural rhetoric* is the practice of using processes persuasively« (ebd.: 28; Hervorhebung im Original). Herzstück der prozeduralen Rhetorik ist das »procedural enthymem« (ebd.: 34), das prozedurale Enthymem. Im aristotelischen Sinn ist ein Enthymem ein gedanklicher Schluss, der auf wahrscheinlichen Prämissen beruht (vgl. Ueding/Streinbrink 1994: 266). Bogost bezieht sich jedoch auf eine spezifischere Verwendungsweise, die in der Spätantike aufkam. Demnach bezeichnet das Enthymem einen elliptischen Schluss, in dem eine Prämisse unterschlagen wird (vgl. Barthes 2002: 60). Die Aussage »Wir können Frau Merkel nicht trauen, immerhin ist sie Politikerin!«, lässt sich in einen argumentativen Dreischritt zerlegen: (1) Merkel ist Politikerin; (2) Politikern ist nicht zu trauen; (3) Merkel kann man nicht trauen. Im Enthymem wurde die Prämisse (2) unterschlagen. Sie muss nicht expliziert

werden, da sie als Gemeinplatz vorausgesetzt und so der Möglichkeit zur kritischen Hinterfragung entzogen wird.

Barthes (ebd.: 62) schreibt im Zusammenhang mit dem Enthymem von einer »Lust am selbstständigen Konstruieren des Arguments«, das er mit der »Lust am selbstständigen Ergänzen eines vorgegebenen Rasters (Kryptogramme, Spiele, Kreuzworträtsel)« vergleicht. Es ist also nicht überraschend, dass Bogost in Computerspielen eine vergleichbare Struktur erkennt. Das Computerspiel definiert ein Start- und ein Zielszenario und erlaubt dem Spieler, dieses in vorgesehenen Bahnen zu verwirklichen: »[...] the player *literally* fills in the missing portion of the syllogism by interacting with the application, but that action is constrained by the rules« (Bogost 2007: 34; Hervorhebung im Original). Der Spieler muss aktualisieren, was potentiell bereits angelegt ist und komplementiert so die Argumentation. Das Muster ist nicht nur in Computerspielen zu finden. Bereits Aristoteles hat ähnliche Überlegungen zum so genannten praktischen Syllogismus in seinem Werk *Nikomachische Ethik* (*éthika Nikomcheia*; 4. Jh. v. Chr.) angestellt (vgl. Höffe: 2009b: 293). Poser formalisiert ihn wie folgt: »A will Z erreichen. Nur wenn A x tut, wird er Z erreichen. A muss x tun (Oder auch: A tut x)« (Poser 2006: 53)

In *Sid Meier's Colonization* (1994) wird beispielsweise die Kolonisierung Amerikas nachgespielt, wobei das Ziel (Z) die Unabhängigkeit vom Mutterland ist. Dies ist nur durch einen Unabhängigkeitskrieg (x) zu erreichen, da die Möglichkeit eines diplomatischen Siegs nicht existiert. Der Spieler (A) muss also Krieg führen, denn dessen Notwendigkeit ist im Programm festgeschrieben.

Das prozedurale Enthymem kann den Spielsieg an eine vorab definierte Handlungsweise knüpfen oder ihn schlicht verweigern. Letzteres bezeichnet Bogost als Rhetorik des Scheiterns (*Rhetoric of Failure*; Bogost 2007: 84ff.). Frascas experimentelles Spiel *September 12th* (2003) kann zum Beispiel nicht gewonnen werden: In dem einfachen Browserspiel ist eine stereotype arabische Stadt aus der Vogelperspektive zu sehen, in der Zivilisten und Terroristen herumlaufen. Der Spieler kann mit Raketen auf die Terroristen schießen, die jedoch nur zeitverzögert eintreffen und gleich ganze Häuserblöcke zerstören. Es ist somit nicht zu vermeiden, dass Zivilisten sterben und von anderen Zivilisten beweint werden, die sich daraufhin in Terroristen verwandeln. Die Konsequenz: je mehr Terroristen vernichtet werden, desto mehr entstehen. Das Spiel offenbart sich als treffende Karikatur des Kriegs gegen den Terror.

Die Ansätze von Bogost und Frasca sind Grundsteine der Computerspielrhetorik. Es lassen sich jedoch Einwände formulieren: Zunächst ist das Konzept der prozeduralen Enthymeme sehr allgemein. Letztlich lassen sie sich in allen Computerspielen finden. Begegnet der Spieler in *Doom* einem Monster, hat er drei Möglichkeiten: nichts tun und sterben, fliehen oder auf das Monster schießen. Da das Monster das Erreichen des Spielziels behindert, erweist sich nur eine Handlungsweise als zielführend, nämlich das Schießen. Argumentiert *Doom* also für den Einsatz von Schusswaffen? Der Schluss wäre voreilig, denn das irrealer Szenario und die Verhaftung in Genrekonventionen markieren Fiktionalität. Das prozedurale Enthymem ist zudem rein formal definiert und kann selbst zur Beschreibung von abstrakten Spielen, wie *Tetris* (1986), verwendet werden. Die Beschreibungskategorie erklärt nicht, wie ein Spiel einen Realitätsbezug motiviert. Der Spieler kann *September 12th* aber nur deswegen als simulative Karikatur des Kriegs gegen den Terror verstehen, weil auf dem Monitor eine stereotype arabische Stadt zu sehen ist und der Name des Spiels den Bezug zum elften September motiviert. Die prozedurale Darstellung wird nur dann als Darstellung von etwas begriffen, wenn sie mit einer visuell-verbaler Darstellung verschmilzt. Die Motivation des Realitätsbezugs muss also Teil der rhetorischen Strategie eines Computerspiels sein. Schließlich stellt das prozedurale Enthymem keine vollständige Argumentation dar. Bogost erklärt, wie ein Computerspiel eine Aussage formulieren kann. Wie sich zeigen wird, kann jedoch erst dann von einer Argumentation gesprochen werden, wenn eine Aussage durch eine andere gestützt wird.

Bogost und Frasca ziehen Analysen nur heran, um theoretische Überlegungen mit Beispielen zu unterfüttern. Eine detaillierte Analyse der komplexen Rhetoriken einzelner Spiele offenbart jedoch rasch, dass ihre Beschreibungskategorien nicht ausreichend sind. Herzstück dieser Arbeit sind deswegen die genauen Analysen von nur zwei Spielen. In den bestehenden Ansätzen werden zudem kaum Parallelen zwischen der Rhetoriktheorie und Strukturmustern in Computerspielen gezogen. Der Computerspielrhetorik muss also zunächst ein theoretisches Fundament bereitet werden.

2.3 Die Rhetorik

2.3.1 Geschichte der Rhetorik

Das Wort Rhetorik hat längst Einzug in unsere Alltagssprache gefunden, doch das populäre Verständnis ist irreführend. Meist wird sie als Fähigkeit zum guten oder manipulativen Reden verstanden, doch bereits in diesem naiven Verständnis offenbaren sich zwei konträre Perspektiven: Rhetorisches Reden im Sinne des Überzeugens erscheint als notwendige kommunikative Kompetenz, als Überreden dagegen als »sozial gefährliche Technik« (Knappe 2000b: 7). Die Skepsis gegenüber der Rhetorik ist so alt wie sie selbst. Bereits Platon und Aristoteles stritten um ihren Status als legitime Argumentation oder illegitime Manipulation (vgl. Göttert 1998: 75ff.). Doch trotz Kritik wuchs sie zum wirkungsmächtigsten europäischen Bildungssystem neben der Philosophie heran (vgl. Ueding/Steinbrink 1994: 1). Noch immer wird unsere Gesellschaft im Sprechen und Schreiben durch sie geprägt (vgl. Barthes 2002: 94). Ein kurzer Blick in ihre Geschichte macht jedoch deutlich, dass sie Laufe der Jahrtausende eine Reihe von Transformationen durchlaufen hat.

Die griechische Rhetorik entstand im 5. Jahrhundert v. Chr. in den Kolonien des Mittelmeers, die in Kleinasien, Sizilien und Italien gegründet worden waren und sich zu unabhängigen, aber höchst instabilen Stadtstaaten entwickelt hatten. Permanent kam es zu Kriegen und zu Revolutionen, immer wieder lösten sich despotische Tyrannenherrschaften und Demokratien ab (vgl. Russel 2008: 30f.). Die sozialen Unruhen und flüchtigen demokratischen Strukturen zwangen zum Bestreiten politischer Auseinandersetzungen durch die Rede (vgl. Fuks 1977: 268). Frühe Lehrmeister der Rhetorik waren unter anderem Korax von Syrakus, Teisias und der attische Sophist Gorgias von Leontinoi, bekannt durch den nach ihm benannten Dialog Platons (vgl. Ottmers 2007: 2; Ueding 2005: 16)

Die eigentliche Rhetoriktheorie wurde jedoch erst durch Aristoteles (1999; 384–322 v. Chr.) in seiner *Rhetorik* (*techné rhétoriké*, 4. Jh. v. Chr.) begründet, als Antwort auf Platons (428–348 v. Chr.) Fundamentalkritik an der Redekunst. Platon verdammt die Rhetorik als bloße Scheinwissenschaft (vgl. Ottmers 2007: 2). Er kritisierte, dass Politiker und Redner nur über scheinbares, relatives Wissen verfügten. Kontingentes Wissen sei pure Meinung (*doxa*), kein tatsächliches Wissen (*epistémè*). Richtiges Handeln setze jedoch richtiges Wissen voraus, also einen absoluten Maßstab zur Handlungsausrichtung und damit eine wissenschaftliche Messkunst (*metriké*

technê) (vgl. Suhr 2001: 49 und 52f.). Die subjektiven Erfahrungen der Menschen (*empeiria*) würden allerdings kein objektives Wissen erlauben. Erst das Wissen um die ewigen Ideen (*idea*) mache das richtige Handeln in der veränderlichen Welt möglich. Rhetorik als Mittel zur Durchsetzung einer auf Meinung basierenden Politik sei deswegen bloße »Schmeichelei, die von wahrer Erkenntnis wegführe« (Ueding/Steinbrink 1994: 19). Platon kritisiert dabei sowohl den Inhalt der Rede, als auch ihre Form, denn die Redner würden nichteinmal die Wirkprinzipien ihrer eigenen Rede kennen (vgl. Suhr 2001: 64). Im *Phaidros* nennt Platon (2002) Bedingungen für ihre mögliche Wissenschaftlichkeit: Der Redner müsse wissen, wovon er rede und die Seelennatur seiner Zuhörer kennen, also über eine psychologische Theorie verfügen (vgl. Ueding/Steinbrink 1994: 19).

Aristoteles nahm Platons Herausforderung an und formulierte als erster eine systematische Theorie der Rede (vgl. Knappe 2000b: 27f.; Göttert 1998: 80). Dabei bündelte er alle bestehenden Ansätze, erweiterte sie um eine Argumentationstheorie und verortete die Rhetorik wissenschaftstheoretisch. Aristoteles unterscheidet zwischen theoretischen, praktischen sowie poetischen Wissenschaften und beschreibt die Rhetorik als Praxis und Poiesis zugleich, da sie ein Werk hervorbringe (*poiêsis*) und zugleich politisches Handeln (*praxis*) sei (vgl. Höffe 2008: 50f.). Sie sei »ein dienender Zweig der Politik« (Buchheim 2004: 160). Aristoteles beschreibt sie als notwendiges Gegenstück zur Dialektik:

»Die Rhetorik ist ein Gegenstück zur Dialektik. Denn beide behandeln solche Themen, deren Erkenntnis gewissermaßen allen Wissenschaftsgebieten zuzuordnen ist und keinem bestimmten. Daher haben auch in irgendeiner Weise alle Menschen an beiden Anteilen: Alle nämlich versuchen bis zu einem gewissen Grad, ein Argument einerseits zu hinterfragen, andererseits zu begründen, einerseits zu verteidigen, andererseits zu erschüttern. Die Mehrheit tut dies teils auf gut Glück, teils vermöge einer aus Gewohnheit erworbenen Fertigkeit. Da es aber auf beide Weisen möglich ist, so muß man es klarerweise auch methodisch zuwege bringen können; denn weshalb die einen aus Gewohnheit, die anderen wie von selbst ihr Ziel erreichen, läßt sich durchaus erforschen, ein solches Unterfangen ist aber, wie wohl alle zugeben, bereits Aufgabe von Wissenschaft.« (Aristoteles 1999: 1 [rhet. 1. 1354a])

Unter Dialektik verstanden die Griechen die Technik der Kontroverse und die Kunst der Argumentation (vgl. Perelman 1980: 163). Kontroversen sind da notwendig, wo kein absolutes Wissen gegeben ist. Nach Aristoteles ist dies in praktischen Wissenschaften, wie Ethik und Politik, der Fall. Anders als in der Logik ist hier keine Wahrheit (*epistêmê*) erreichbar (vgl.

Göttert 1998: 81). Statt analytischen Schlüssen mit definierten Wahrheitswerten, sind nur dialektische Schlüsse möglich, mit denen vernunftgemäße Meinungen plausibilisiert und gerechtfertigt werden können (vgl. Perelman 1980: 16). In der Abwesenheit absoluter Gewissheit müssen Konsenswahrheiten die gesellschaftliche Handlungskoordination ermöglichen. An die Stelle des von Platon geforderten absoluten Maßstabs setzt Aristoteles eine Wahrscheinlichkeitslogik (vgl. Göttert 1998: 82f.). Während in der Dialektik Philosophen im persönlichen Gespräch argumentieren, wendet sich der Rhetor an ein uninformatiertes Publikum. Der Unterschied zwischen den Disziplinen ist also in der Kommunikationssituation begründet.

Aristoteles geht es nun darum, Maßstäbe zur Beurteilung von plausiblen Ansichten (*endoxa*) zu finden (vgl. Buchheim 2004: 24f.). Plausible Ansichten sind nie selbstverständlich, denn dann gäbe es keine Diskussion, jedoch auch nicht vollkommen abwegig, denn dann wäre jede Diskussion sinnlos (vgl. ebd.: 25). Die Dialektik verfährt wie die Analytik beziehungsweise Logik, aber statt mit wahren mit wahrscheinlichen Prämissen. Die Rhetorik verhält sich analog, wendet sich jedoch an uninformierte Zuhörer und konzentriert sich deswegen auf Erklärungs- und Überzeugungsleistungen (vgl. Göttert 1998: 81).

Einen logischen Schluss bezeichnet Aristoteles als Syllogismus. Ein rhetorischer Schluss, der wahrscheinliche Prämissen verwendet, ist ein Enthymem: »das dem Gemüt eingängig oder einleuchtend gemachte« (Buchheim 2004: 27). Ziel ist die Hervorbringung des Plausiblen, des *pitthanon*: »Die Rhetorik sei also als die Fähigkeit definiert, das Überzeugende, das jeder Sache innewohnt, zu erkennen.« (Aristoteles 1999: 11 [rhet. 2. 1355b]). Das, was überzeugend ist, ist dem Thema der Rede inhärent, es wird nicht erfunden, sondern gefunden. Nach Aristoteles gibt es drei Bausteine der Überzeugung: Die Glaubwürdigkeit des Redners (*éthos*), die Emotionalisierung der Rezipienten (*pathos*) und die Überzeugungsmittel der Rede selbst – die Gedankenführung (*dianoia*), den sprachlichen Ausdruck (*lexis*; lat.: *elocutio*) und die Anordnung der Teile der Rede (*taxis*; lat.: *dispositio*) (vgl. Buchheim 2004: 170f.). Herzstück der aristotelischen Rhetorik ist die Gedankenführung, also die Logik der Argumentation. Wie kann ein Inhalt argumentativ überzeugend dargestellt werden? Aristoteles nennt drei Möglichkeiten: Erstens, die Sentenz (*gnómé*; lat.: *sententia*), eine Art populären Gemeinplatz, zweitens, das deduktive Enthymem und drittens, das induktive Beispiel (*paradeigma*; lat.: *exemplum*; vgl. ebd.: 172ff.). Im Werk von

Aristoteles sind bereits fast alle Bausteine der rhetorischen Argumentationstheorie vorhanden.

Erst am Ende der römischen Republik kam es zur erneuten Blüte der rhetorischen Theoriebildung. Marcus Tullius Cicero (106–43 v. Chr.) verfasste die bedeutendsten lateinischen Lehrbücher. Im Gegensatz zu Aristoteles hebt er die Relevanz der Stilistik, der *elocutio*, hervor (Barthes 2002: 26ff.). Der sprachliche Ausdruck (*verba*) der Gedanken (*res*) ist für ihn essentieller Teil des Wirkpotentials der Rede (Götttert 1998: 112). Die *elocutio* sei mehr als Schmuck, denn der Inhalt sei von Form durchdrungen und andersherum, da die Gedanken erst durch die sprachliche Gewichtung (*amplificatio*) geformt würden. Die Diskursivierung erfüllt somit eine Doppelfunktion, nämlich die Gedanken zu bilden und sie für den kommunikativen Diskurs zu rüsten. Für das Fesseln der Aufmerksamkeit (*attentum parare*) seien der Wohlklang der Worte und ihre Rhythmisierung entscheidend. Auf diese Weise könnten die Gedanken der Hörer unterhalb der Bewusstseinschwelle gelenkt werden (vgl. ebd.: 118f.).

In *Über den Redner* (*de oratore*; 55. v. Chr.) und *Der Redner* (*orator*; 46. v. Chr.) hebt Cicero die kulturstiftende Funktion der Rede hervor und beschreibt sie als »Instrument der (politischen) Willensbildung« sowie »als Voraussetzung für Gemeinschaft überhaupt« (Götttert 1998: 101). Der Redner sei zwar kein Philosoph, aber die Philosophie sei irrelevant ohne den Redner (vgl. ebd.: 105f.). Folglich bedürfe er philosophischer Bildung und moralischer Festigkeit, denn ihm komme gesellschaftliche Verantwortung zu. Philosophie, Rhetorik und Ethik verbinden sich zum Postulat des vollkommenen Redners, des *perfectus orator* (vgl. Ottmers 2007: 3). Nicht die Form der Argumentation, sondern die Person des Redners, das Ethos, steht für Cicero im Zentrum der Redekunst (vgl. Götttert 1998: 111). Prägend wird zudem seine Gliederung der Aufgaben des Redners (*officia oratoris*): belehren (*docere*), erfreuen (*delectare*) und bewegen (*movere*). Eine Rede soll also gleichermaßen informativ, unterhaltsam und affektiv wirksam sein.

An das Rednerideal Ciceros knüpft Quintilian⁹ (30–96 n. Chr.) an, der letzte große Rhetor der Antike. Sein Lehrbuch *Ausbildung des Redners* (*institutio oratoria*; ca. 95 n. Chr.) fasst das rhetorische Wissen seiner Zeit zusammen. Noch beinahe zwei Jahrtausende später bleibt es die Basis jeder Darstellung des rhetorischen Systems (vgl. Götttert 1998: 123; Ueding/

⁹ Mit vollem Namen: Marcus Fabius Quintilianus. Quintilian ist jedoch die gebräuchliche Schreibweise des Namens.