

MASTERARBEIT

Der interaktive Film als hybride Erzählform zwischen Film und Game

vorgelegt am 01. Oktober 2025

Thora Koop

Erstprüfer: Prof. Dr. Joachim Friedmann
Zweitprüfer: Prof. Dr. Eike Langbehn

**HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE
WISSENSCHAFTEN HAMBURG**

Department Medientechnik
Finkenau 35
20081 Hamburg

Zusammenfassung

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich mit der Untersuchung interaktiver Filme im Bereich zwischen linearem Film und narrativ geprägten Videospielen. Ziel war es, die Grundlagen und Funktionsweisen interaktiver Filme herauszuarbeiten, ihre Besonderheiten im Vergleich zu anderen Medienformaten darzustellen und Kriterien für eine klare Einordnung zu entwickeln.

Im theoretischen Teil werden zunächst die zentralen Merkmale interaktiver Filme erläutert und in Bezug zu anderen Medienformen wie Fernsehen, Theater und insbesondere Videospielen gesetzt. Es wird aufgezeigt, welche Techniken interaktive Filme aus diesen Medien übernehmen, wie sie sich gleichzeitig von ihnen abgrenzen und welche Rolle die Zuschauenden als aktive Beteiligte in der Narration einnehmen.

Auf Basis einer Analyse von mehreren interaktiven Filmen und narrativen Videospielen wurden die Interaktionsarten und weitere Kriterien in Kategorien eingeordnet und hinsichtlich ihrer Verortung zwischen Film und Spiel bewertet. Dabei wurden zum einen die Interaktionsstrukturmodelle beleuchtet, aber zum anderen auch technische Aspekte wie die Verwendung von Game Engines oder Live-Action Footage.

Abstract

This master's thesis examines interactive films that fall somewhere between linear films and narrative-driven video games. The aim was to identify the fundamentals and functionalities of interactive films, highlight their unique characteristics in comparison to other media formats, and develop criteria for clear classification.

The theoretical part first explains the central features of interactive films and relates them to other media forms such as television, theater, and, in particular, video games. It shows which techniques interactive films adopt from these media, how they differ from them, and what role viewers play as active participants in the narrative.

Based on an analysis of several interactive films and narrative video games, the types of interaction and other criteria were classified into categories and evaluated in terms of their position between film and game. On the one hand, the interaction structure models were examined, but on the other hand, technical aspects such as the use of game engines or live-action footage were also considered.

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	III
ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS	V
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	VI
TABELLENVERZEICHNIS	VII
1 EINLEITUNG.....	1
1.1 RELEVANZ DES THEMAS.....	1
1.2 ZIELSETZUNG DER ARBEIT	5
2 THEORETISCHE GRUNDLAGEN	7
2.1 BEGRIFFSERKLÄRUNGEN	7
2.1.1 DEFINITION IMMERSION	7
2.1.2 DEFINITION INTERAKTION/INTERAKTIVITÄT	8
2.1.3 DEFINITION GAME (COMPUTERSPIEL/COMPUTER GAME).....	10
2.1.4 DEFINITION INTERAKTIVER FILM.....	13
2.2 GESCHICHTE & ENTWICKLUNG.....	16
2.2.1 ENTSTEHUNG GAME	16
2.2.2 ENTSTEHUNG INTERAKTIVER FILM	20
3 ABGRENZUNG ZU ANDEREN MEDIENFORMEN (GAME, FILM, THEATER, LITERATUR).....	26
3.1 ABGRENZUNG ZUM (KLASSISCHEN/LINEAREN) FILM.....	27
3.2 ABGRENZUNG ZUM GAME	29
3.3 ABGRENZUNG ZUR LITERATUR	38
3.4 ABGRENZUNG ZUM FERNSEHEN.....	40
3.5 ABGRENZUNG ZUM THEATER	41
4 STRUKTURMÖGLICHKEITEN UND AUSWIRKUNGEN DER INTERAKTIVITÄT	42
4.1 ARTEN VON INTERAKTIONSSTRUKTUREN	46
4.2 HERAUSFORDERUNGEN IN INTERAKTIVEN FILMEN	52
4.3 NARRATIVE AUSWIRKUNGEN VON INTERAKTION	54
4.4 NUTZEN VON INTERAKTION	55
5 EINSATZ UNTERSCHIEDLICHER INTERAKTIONSARTEN	57
5.1 BEDIENOBERFLÄCHEN VON INTERAKTIVEM FILM	57
5.2 KATEGORISIERUNG VON INTERAKTIONSARTEN	57
5.2.1 WAHLMÖGLICHKEITEN.....	58
5.2.2 POINT AND CLICK SYSTEME.....	61
5.2.3 PERSPEKTIVWECHSEL/MULTI PROTAGONIST FILM.....	62
5.2.4 SECOND SCREEN	65

5.2.5	WEITERE INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN.....	65
5.3	ERKENNTNIS AUS TABELLE/KATEGORISIERUNG	66
6	FAZIT EINORDNUNG INTERAKTIVER FILME	67
6.1	EINORDNUNG ZWISCHEN GAME UND FILM	68
6.2	AUSBLICK AUF MÖGLICHE WEITERE FORSCHUNG	71
	LITERATURVERZEICHNIS.....	73
	ANHANG	78
	EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG	97

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

NPC	Non Playable Character
POV	Point of view
KI	Künstliche Intelligenz
FMV	Full Motion Video
CGI	Computer-Generated Imagery
QTE	Quick Time Event

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABBILDUNG 1 - INTERNETNUTZER WELTWEIT 2005 BIS 2024	3
ABBILDUNG 2 - ANTEIL DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELER*INNEN IN DEUTSCHLAND IN DEN JAHREN 2013 BIS 2024.....	4
ABBILDUNG 3 - ANTEIL DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELER IN VERSCHIEDENEN ALTERSGRUPPEN IN DEUTSCHLAND IM JAHR 2024.....	4
ABBILDUNG 4 - SPIELEAUTOMAT VON "PONG"	17
ABBILDUNG 5 - AUFBAU DES CINELABYRITHS	21
ABBILDUNG 6 - UNICURSAL VS. MULTICURSAL LABYRINTH	39
ABBILDUNG 7 - BRANCHING STRUKTUR	46
ABBILDUNG 8 - SEQUENZIELLE STRUKTUR	47
ABBILDUNG 9 - SEQUENZIELLE STRUKTUR MIT SEITENWEGEN	48
ABBILDUNG 10 - BEISPIEL FÜR WELTEN-STRUKTUR	48
ABBILDUNG 11 - VERZWEIGUNG MIT PFLICHTPFADEN	49
ABBILDUNG 12 - FLASCHENHALSPRINZIP	50
ABBILDUNG 13 - NETZSTRUKTUR	51
ABBILDUNG 14 - PARALLELE STRUKTUR	51
ABBILDUNG 15 - AUSWAHLMÖGLICHKEIT IN "THE COMPLEX"	58
ABBILDUNG 16 - KINOAUTOMAT EXPO '67	60
ABBILDUNG 17 - CONTRADICTION BEDIENOBERFLÄCHE	62
ABBILDUNG 18 - INTERFACE VON "WEI OR DIE" UND "LOST CAUSE"	64

TABELLENVERZEICHNIS

TABELLE 1 - KRITERIEN DER KOMMUNIKATION	10
---	----

1 EINLEITUNG

Geschichten erzählen und spielen. Diese beiden Tätigkeiten sind eine grundlegende anthropologische Konstante des Menschen. Schon in frühen kulturellen Zeugnissen finden sich Hinweise darauf, dass Geschichten und Spiele eine der wichtigsten und ältesten Elemente unserer Kultur sind.¹ Es erscheint daher naheliegend, beide Elemente miteinander zu verbinden. Dies geschieht bereits seit vielen Jahren in analogen und digitalen Spielformen, in denen neben den spielerischen Elementen auch narrative Erzählungen zu finden sind.

Das Medium des Films wird auf den ersten Blick als eine strikt lineare Erzählform ohne spielerische Elemente wahrgenommen. Dennoch gab es auch hier seit Jahrzehnten Bestrebungen, das Publikum aktiv in das Geschehen einzubeziehen. Technologische Entwicklungen der letzten Jahre haben diese Möglichkeiten erweitert und interaktive Filme hervorgebracht, die in dieser Form zuvor nicht realisierbar waren.² Schon seit Jahrhunderten wird das Publikum auf verschiedene interaktive Art und Weisen dazu eingeladen an Vorführungen teilzunehmen oder die gezeigte Handlung zu beeinflussen.³ Dabei gibt es verschiedene Formen von Partizipation durch die Zuschauenden, welche unter anderem auch dazu beitragen, die Aufmerksamkeit der Betrachtenden zu gewinnen und beizubehalten.⁴

1.1 RELEVANZ DES THEMAS

Menschen haben die instinktive Ambition, ihre Kenntnisse und Fähigkeiten zu erweitern. White beschreibt dies als ein grundlegendes menschliches Bedürfnis, das eng mit Neugierde und dem Streben nach Weiterentwicklung verbunden ist.⁵ Auch Melzer et al. heben hervor, dass Neugier eine zentrale Motivationsgrundlage darstellt, da das Sammeln von Informationen sowohl im sozialen als auch im kulturellen Kontext funktional ist.⁶ Im Bereich interaktiver Medien führt diese Motivation dazu, dass die Rezipierenden besonders stark kognitiv und emotional eingebunden werden können. In diesem Zusammenhang können Nutzende interaktiver Filme in einen Zustand von Flow geraten, wenn sie aktiv und emotional in die Handlung involviert sind.⁷

¹ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 57

² Vgl. (Hales, Interactive Cinema in the Digital Age, 2015) S. 36

³ Vgl. (Gallon, 2021) S. 23

⁴ Vgl. (Melzer, Hasse, Jeskulke, Schön, & Herczeg, 2004) S. 1

⁵ Vgl. (White, 1959)

⁶ Vgl. (Melzer, Hasse, Jeskulke, Schön, & Herczeg, 2004) S. 1

⁷ Vgl. (Gallon, 2021) S. 22

Es ist zu beobachten, dass Kinder bereits in den früher Jahren ihrer Entwicklung ein Bedürfnis nach Spiel entwickeln. Das spielerische Lernen ist beim Menschen grundlegend vorhanden, da hierdurch Überlebensinstinkte erlernt werden, welche dabei helfen sich in der Umwelt zurecht zu finden. Der Grund warum sich das Spielen hierfür eignet ist der, dass bei Fehlern keine echten Konsequenzen folgen und die Handlungen somit reversibel sind.⁸ Zwar sind digitale Spiele in erster Linie nicht als Lerninstrumente konzipiert, dennoch beinhalten sie implizite Lerneffekte, etwa bei Shootern, die Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit trainieren, oder bei narrativen Spielen, bei welchen verschiedene Entscheidungen bezüglich der Handlung getroffen werden können, ohne Folgen in der realen Welt befürchten zu müssen.

Der Begriff ‚interaktive Medien‘ umfasst dabei eine Vielzahl von Anwendungen, welche sich im Laufe der Jahre entwickelt haben. Die bisherige Medienevolution ist dabei ein integraler und dynamischer Bestandteil der kulturellen Entwicklung.⁹ Neben den technischen Fortschritten, welche maßgeblich die Entwicklung vorangebracht haben, haben auch kulturelle Elemente Einfluss auf die Techniken und Inhalte der Medien genommen. Medienwandel betrifft dabei nicht nur die Produktion, sondern ebenso die Distribution und Rezeption.¹⁰ Dies führt zu einem stetigen Wandel der Medien, welcher von verschiedenen Seiten beeinflusst wird. Bei den Rezipient*innen gab im letzten Jahrhundert einen „Wandel von Lese- und Schriftkultur zu einer visuell orientierten, telekommunikativen Kultur“¹¹. Auch wenn sich das Buch als Medium hartnäckig hält, spielt sich ein Großteil des Alltags der Menschen digital ab.

Auch die zunehmende Digitalisierung hat diesen Wandel verstärkt. Während es 1996 noch rund 40 Millionen Internetnutzende gab,¹² sind es im Jahr 2024 bereits 5,5 Milliarden. Damit ist ein Großteil der Weltbevölkerung tagtäglich mit interaktiven Medien in Kontakt, wie in Abbildung 1 erkennbar ist.¹³

⁸ Vgl. (Lackner, 2014) S. 37

⁹ Vgl. (Bachmair, 1996) S. 23ff., 239ff.

¹⁰ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 27

¹¹ (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 28

¹² Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 14

¹³ Vgl. (ITU, 2024)

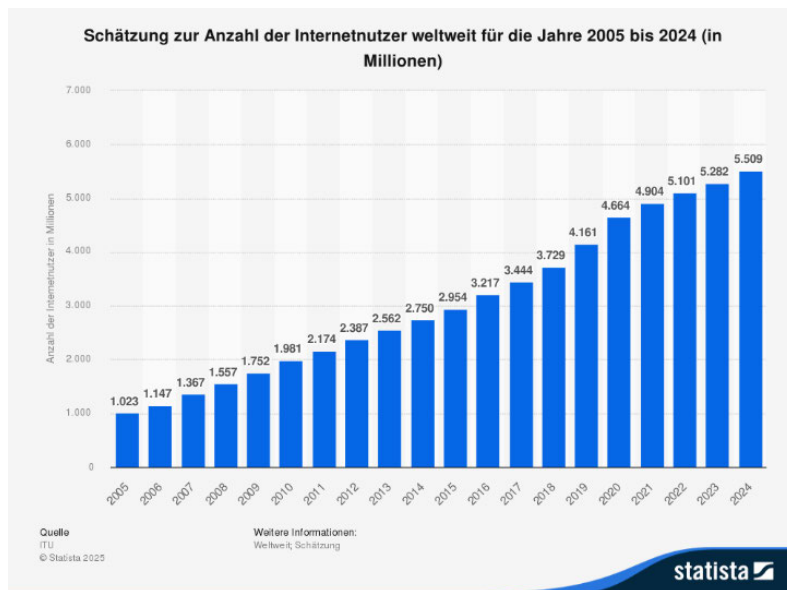


Abbildung 1 - Internetnutzer Weltweit 2005 bis 2024¹⁴

Betrachtet man den in Abbildung 2 ersichtlichen Anteil der Computer- und Videospielenden in Deutschland in den Jahren 2013 bis 2024 ist erkennbar, dass die Hälfte der Bevölkerung zumindest gelegentlich mit interaktiven Medien wie Games in Berührung kommt.¹⁵ Dies bedeutet somit, dass der Umgang mit digitalen Spielen und digitale Anwendungen, welche Interaktionen erfordern, nicht unbekannt sind. Auf Altersgruppen aufgeteilt wird festgestellt, dass der Anteil der Computerspielenden in den jüngeren Altersgruppen um einiges höher ist als in den Älteren. So sind, wie es Abbildung 3 zeigt, bei den 16-29-jährigen neun von zehn Leuten zumindest gelegentlich mit Videospielen in Berührung, wobei es bei den über 65-jährigen nur jede*r fünfte ist.¹⁶ Jedoch muss man auch feststellen, dass viele dieser Spiele keine wesentlichen narrativen Elemente haben, welche das Gameplay maßgeblich bestimmen oder die Rezipierenden emotional mit der erzählten Geschichte ansprechen.

¹⁴ (ITU, 2024)

¹⁵ Vgl. (Bitkom, 2024)

¹⁶ Vgl. (Bitkom, 2024)

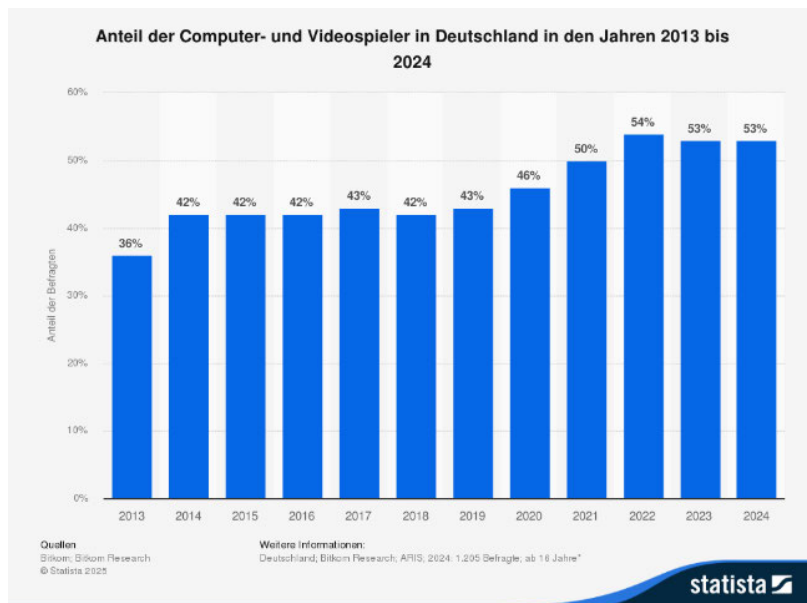


Abbildung 2 - Anteil der Computer- und Videospieler*innen in Deutschland in den Jahren 2013 bis 2024¹⁷

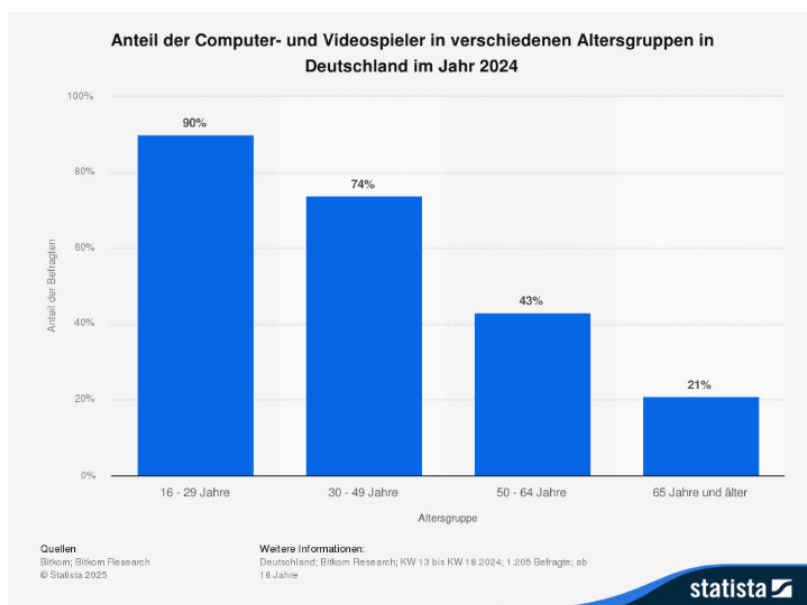


Abbildung 3 - Anteil der Computer- und Videospieler in verschiedenen Altersgruppen in Deutschland im Jahr 2024¹⁸

Die Nutzung interaktiver Medien setzt zudem eine gewisse Medienkompetenz voraus. Georg Ruhrmann beschreibt diese Kompetenz basierend auf den Erkenntnissen von Dieter Baacke als „Wissen und Fertigkeiten bei der Inbetriebnahme und Bedienung neuer Medien. Dazu gehört die

¹⁷ (Bitkom, 2024)

¹⁸ (Bitkom, 2024)

Fähigkeit, neue Hardware und Software handhaben zu können bzw. sich in Netzwerke einloggen zu können. Man spricht von instrumentell-qualifikatorischer Aneignungskompetenz.“¹⁹

Sogenannte Hypermedien, also interaktive Medien wie das Internet, basieren darauf, dass sie einen adaptiv-flexiblen Zugriff bieten. Damit die Nutzenden die verfügbaren Informationen und Anwendungen erreichen können ist ein eigeninitiatives Erkundungsverhalten von ihnen notwendig. Seitens der Hypermedien ist dafür ein entsprechendes Navigationssystem erforderlich, damit die Nutzenden auf die verschiedenen verfügbaren Bereiche zugreifen können.²⁰ Ruhrmann schreibt diesbezüglich, dass „Kommunikation im Netz [...] bewusst interaktiv gestaltet und programmiert werden [kann]. Dabei unterscheidet bereits Rafaeli mit Blick auf die neuen Medien eine reaktive (quasi-interaktive) und eine voll interaktive Kommunikation.“²¹ Damit beschreibt er den Unterschied zwischen Anwendungen, welche lediglich die vom Nutzenden eingegebenen Befehle ausführt, wie beispielsweise eine Suchmaschine, und welchen, bei denen Nutzer*in und Programm eine vollständige Interaktion mit gegenseitigem Austausch haben. Hierzu gehören zum Beispiel in jüngster Entwicklung die voll interaktiven Chats mit KI-Anwendungen.

Zusammenfassend wird deutlich, dass interaktive Medien nicht nur technische Phänomene, sondern auch kulturelle Ausdrucksformen sind. Sie bewegen sich zwischen Spiel und Narration, Unterhaltung und Bildung. Für diese Arbeit ist daher insbesondere die Frage zentral, wie interaktive Filme innerhalb dieses Spannungsfelds zu verorten sind und wie sie sich gegenüber Computerspielen abgrenzen lassen.

1.2 ZIELSETZUNG DER ARBEIT

Ziel dieser Arbeit ist es, die Grundlagen des interaktiven Films zu beleuchten und seine Position innerhalb der bestehenden Medienlandschaft herauszuarbeiten. Dafür soll zunächst untersucht werden, auf welchen unterschiedlichen Elementen der interaktive Film aufbaut und welche narrativen und technischen Verfahren er aus anderen Medien übernimmt. Insbesondere wird hier auf Literatur, Theater, Fernsehen und Videospiele Bezug genommen. Zentral ist dabei die Frage wie er sich innerhalb dieser bereits etablierten Formen einordnet.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Komplexität des Mediums. Interaktive Filme bringen eigene Herausforderungen mit sich, die sowohl die technische Umsetzung, die narrative Struktur als auch die Rezeption betreffen. In diesem Zusammenhang werden Fragen nach der Machbarkeit,

¹⁹ (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 46 basierend auf (Baacke, Medienkompetenz als Netzwerk. Ein Begriff der Konjunktur hat, 1996)

²⁰ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 81

²¹ (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 82

dem Produktionsaufwand sowie dem erzählerischen Mehrwert solcher Formate beschrieben. Ebenso soll untersucht werden, welche Potenziale und Nutzen interaktive Filme bieten können und in welchem Umfang sie bisher tatsächlich produziert und veröffentlicht wurden.

Die zentrale Leitfrage der Arbeit lautet jedoch: Wie lässt sich der interaktive Film von narrativ fokussierten Videospielen abgrenzen? Um diese Frage beantworten zu können, werden verschiedene Filme und Spiele anhand ausgewählter Kriterien untersucht und miteinander verglichen. Dadurch soll deutlich werden, welche Merkmale und Strukturelemente für den interaktiven Film charakteristisch sind und ab welchem Punkt eine Produktion nicht mehr als interaktiver Film, sondern vielmehr als narratives Videospiel zu klassifizieren ist.

2 THEORETISCHE GRUNDLAGEN

2.1 BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

Im Bereich der interaktiven Medien gibt es verschiedene Begriffe, welche immer wieder in diesem Zusammenhang genannt werden. Einige haben eine klare Definition während andere vom jeweiligen Autor individuell ausgelegt werden. Im Folgenden werden die wichtigsten Begriffe für diese Arbeit erläutert, die verschiedenen Bedeutungen erklärt und gegebenenfalls die Definitionen festgelegt, in welchen sie im weiteren Verlauf der Arbeit genutzt werden. Dies ist notwendig, um Missverständnisse zu vermeiden und eine Grundlage zu schaffen, durch die alle Lesende die Arbeit verstehen können.

2.1.1 DEFINITION IMMERSION

Der Begriff „Immersion“ wird häufig im Zusammenhang mit (interaktiven) Medien verwendet. Er leitet sich vom spätlateinischen „immersio“ ab, was „Eintauchen“ bedeutet.²² Für Immersion gibt es verschiedene Faktoren narrativer und dramaturgischer Natur. Beispielsweise helfen die Sympathie und Empathie des Spielers gegenüber der Spielfigur dabei den Spielenden besser in die fiktionale Welt und Handlung eintauchen zu lassen. Außerdem muss der*die Spieler*in die Regeln des Spiels verstehen und nachvollziehen können und seine*ihre Erfahrungen ins Spiel übertragen können. Ebenso essenziell ist, dass die Spielwelt nachvollziehbar ist.²³

Durch Immersion werden die Rezipierenden durch ein Sinneserlebnis, wie das Lesen eines Buches, das Spielen eines Spiels oder anderen Erfahrungen, in eine andere, häufig fiktionale Welt versetzt. Sie erlangen das Gefühl, aktiv eingebunden zu werden. Dabei kann man zwischen drei Kategorien der Immersion unterscheiden.²⁴ Die sensorische Immersion bezieht sich, wie der Name bereits vermuten lässt, auf die Sinneswahrnehmungen der Rezipierenden. Diese Wahrnehmung gibt ihnen das Gefühl, vollends von einer anderen Realität umgeben zu sein. In Virtual Reality Anwendung ist diese Wahrnehmung besonders stark ausgeprägt, dennoch gibt es sie auch in vielen anderen Medien. Bei der imaginativen Immersion werden die Rezipierenden durch einen Text an einen anderen Ort versetzt und können sich die Charaktere lebhaft vorstellen. Sie lassen sich freiwillig auf eine fiktionale Welt ein, ohne eine visuelle oder auditive Vorlage zu haben. Dieser Effekt wird auch als „willing suspension of disbelief“ bezeichnet.²⁵ Immersion kann aber auch

²² Vgl. (Duden, 2025)

²³ Vgl. (Mikos, 2008) S. 184

²⁴ Vgl. (Johnson, 2008) S. 570

²⁵ Vgl. (Murray, 1997)

basierend auf Interaktionen erlangt werden, beispielsweise in der sogenannten herausforderungsbasierten Immersion, bei der ein Gleichgewicht zwischen den Fähigkeiten der Spielenden und den gegebenen Herausforderungen besteht.²⁶

2.1.2 DEFINITION INTERAKTION/INTERAKTIVITÄT

Der Begriff „Interaktion“ ist nicht eindeutig definiert, da er je nach Wissenschaftsdisziplin unterschiedliche Zusammenhänge bezeichnet.²⁷ So bezieht sich die Sozialwissenschaft beispielsweise auf die gegenseitige Beeinflussung in der Kommunikation, während die Biologie wiederum Wechselwirkungen in einem Ökosystem meint.

Zusammengesetzt wird der Begriff aus dem Lateinischen, wobei „inter“ so viel wie „zwischen“²⁸ bedeutet und „agere“ mit „handeln“²⁹ übersetzt werden kann. Im Duden wird Interaktion als das aufeinander bezogene Handeln zweier oder mehrerer Personen beschrieben.³⁰ Dabei gibt es eine Wechselbeziehung zwischen Handlungspartnern über mittelbare oder unmittelbare Kontakte, welche aus Aktion und Reaktion bestehen.³¹ Laut Lutz Georg müssen die handelnden Individuen dabei nicht unbedingt menschlich sein, sondern die Interaktion kann beispielsweise auch zwischen Mensch und Computer stattfinden.³²

Die Wechselbeziehung aus Aktion und Reaktion lässt sich auch so beschreiben, dass eine Partei eine Anfrage sendet in Form einer ausgeführten Handlung und der*die Empfänger*in, welche*r ein Medium oder eine Person sein kann, antwortet, also reagiert, darauf.³³ Im Hinblick auf die Interaktion mit digitalen Medien bedeutet dies, dass der*die Nutzer*in eine aktive Einflussnahme auf eine Anwendung durchführt.³⁴

Harald Krämer zufolge steckt „hinter dem Multimedia Leitgedanken der Interaktivität [...] eigentlich ein System von zahlreichen Einbahnstraßen, die durch über- und unterirdische Querstraßen, die sogenannten Hyperlinks, und durch Hypertext miteinander verbunden sind“³⁵. Interaktivität bezieht sich somit auf ein Netzwerk aus Möglichkeiten, auf welches durch Interaktionen zugegriffen werden kann. Dabei stellt sich allerdings die Frage, wo Interaktivität anfängt und an welchen

²⁶ Vgl. (Ermi & Mäyrä, 2005)

²⁷ Vgl. (Beom, 2002) S. 84ff.

²⁸ Vgl. (Martin A. , Latein Wörterbuch, 2025)

²⁹ Vgl. (Martin A. , Latein Wörterbuch, 2025)

³⁰ Vgl. (Duden, Duden, 2025)

³¹ Vgl. (Schewe, 2025)

³² Vgl. (Georg, 2004) S.97-118

³³ Vgl. (Lochner, 2014) S. 143

³⁴ Vgl. (Kühnert & Rittermann, 2007) S. 17

³⁵ (Krämer, 2001) S. 199

Stellen es sich lediglich um Aktivierungssysteme handelt. Von einem interaktiven System kann nur begrenzt gesprochen werden, wenn lediglich per Knopfdruck oder Touchscreen eine Anwendung gestartet wird. Laut Krämer müssen „Entscheidungsprozesse im Rechner ausgelöst werden und ein entsprechendes Feedback an den Besucher zurückkommen. Erst dieser Dialog wäre eigentlich Interaktivität.“³⁶ Nach der klassischen Duden-Definition des Begriffs würde bereits das Einschalten eines Geräts eine Interaktion darstellen. In Krämers Erklärung ist Interaktivität jedoch nicht automatisch eine Interaktion, da erst der aktive Dialog zwischen Benutzer*in und Anwendung die Benutzenden zum Mitautor macht. Das Gerät reagiert also nicht nur auf die Eingabe der Benutzenden, sondern antwortet darauf, wodurch eine wechselseitige Wahrnehmung entsteht.

Auch Chris Crawford merkt an, dass Interaktion nicht mit „Reaktion“ oder „Teilnahme“ gleichgesetzt werden sollte, da eine Reaktion ein einseitiger Prozess ist und Teilnahme nicht zwangsläufig Interaktion voraussetzt. Es fehlt also der gegenseitige Austausch.³⁷

Georg Ruhrmann geht in seinem Buch über interaktives Fernsehen genauer auf dieses Kriterium der Interaktivität ein. Er schreibt, dass sich die Akteure bei interaktiver Kommunikation vollständig wechselseitig wahrnehmen können. Dabei interagieren sie sowohl verbal als auch nonverbal, wobei auch der soziale Kontext dieser Kommunikation entscheidend sein kann. Nonverbales Feedback ist bei zwischenmenschlichen Unterhaltungen in Form von Mimik und Gestik zu verstehen.³⁸ Bei Mensch-Computer-Interaktionen wird es schwieriger, zwischen verbal und nonverbal zu unterscheiden. Hier ist auch haptisches Feedback möglich, beispielsweise das Vibrieren eines Controllers, wenn die Spielfigur im Spiel Schaden nimmt, und es kann als nonverbal interpretiert werden.

Ein zweites von Ruhrmann genanntes Kriterium ist die physische Anwesenheit zwischen Rezipient*in und Kommunikator*in, da sonst nicht alle sensorischen Kanäle genutzt werden können. Auch hier ist vor allem die zwischenmenschliche Kommunikation gemeint.³⁹ In der sozialen Kommunikation ist auch die bereits erwähnte wechselseitige Kenntnis vorhanden, da sich Rezipient*in und Kommunikator*in kennen, wahrnehmen und sehen können. Massenmedien hingegen bieten üblicherweise eine Anonymität für die Rezipierenden, wodurch diese wechselseitige Kenntnis reduziert wird. Dabei geht auch die Gleichheit der Kontrolle verloren. In sozialen Unterhaltungen gibt es von beiden Seiten direktes Feedback, wodurch die Beziehung und Aussagen koordiniert und bewertet werden können. Massenmedien hingegen unterstellen ihren

³⁶ (Krämer, 2001) S. 200

³⁷ Vgl. (Crawford, 2013) S. 43

³⁸ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 83

³⁹ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 84

Rezipierenden eine Zumutbarkeit und Akzeptanz. Die einzige Art von Antwort, die die Zuschauenden geben können, ist im Fernsehen das Programm eingeschaltet zu lassen oder eben nicht, gleiches gilt auch für Filme.

Bei interaktiven Formaten wie beispielsweise dem interaktiven Fernsehen kann die Anonymität und der Mangel an Feedback und Kontrolle seitens der Rezipierenden in gewissem Maße aufgehoben werden.⁴⁰ In Tabelle 1 werden die von Ruhrmann genannten Kriterien auf die verschiedenen Arten der Kommunikation und Medien angewandt. Dabei wird deutlich, dass soziale Kommunikation am umfassendsten ist, während passive und interaktive Medien unterschiedliche Einschränkungen mit sich bringen.

Tabelle 1 - Kriterien der Kommunikation⁴¹

	Soziale Kommunikation	Massenmedien (hier TV)	„interaktive“ Medien (hier Interaktives TV)
Wechselseitige Wahrnehmung	Vollständig	Nicht vorhanden	Erweitert
Anwesenheit	Zwingend, Übernahme der Rolle des Anderen	Virtuelle Präsenz (passiver Rezipient)	Möglich (Telepräsenz) (aktiver Rezipient)
Wechselseitige Kenntnis	Vollständig	Nicht vorhanden (Anonymität)	Teilweise (partielle Anonymität)
Gleichheit der Kontrolle	Vollständig	Ausgeschlossen	teilweise

2.1.3 DEFINITION GAME (COMPUTERSPIEL/COMPUTER GAME)

Computerspiele, die auch als (Video) Games oder Videospiele bezeichnet werden, bestehen in ihrer Grundform aus einer spielerischen Aktivität in Form von „interaktiven Medienangeboten, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden“⁴².

Eine Definition dessen, was Spielen an sich bedeutet, gibt es von dem Kommunikationswissenschaftler Friedrich Krotz. Er bezeichnet das Spielen als „Handeln des Menschen, das sein Ziel in sich selbst hat. Es beruht auf einer freien Vereinbarung der Mitspieler über Zeit, Ort und Raum und auf freiwillig akzeptierten Regeln, die für das Spiel dann bindend sind. Die Spieler sind mit Gefühlen der Spannung und Freude, aber auch mit dem Prinzip präsenten Wissens dabei, dass sie

⁴⁰ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 85

⁴¹ (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 85

⁴² (KLIMMT, 2006)

während des Spiels außerhalb des gewöhnlichen Lebens handeln.“⁴³ Alle von Krotz genannten Aspekte lassen sich auch auf die meisten Videospiele übertragen.

Britta Neitzel beschreibt den Unterschied zu regulären Spielen folgendermaßen:

„Das Videospielen unterscheidet sich von anderem Spielen und auch von nicht computergestützten Bildmedien durch die Interaktion mit einer dargestellten Welt, einer Welt, die man nicht nur, aber auch sehen kann, und in die man nicht direkt, sondern nur indirekt, über technologische Apparaturen eindringen kann.“⁴⁴

Der allgemeine Aufbau eines Spiels umfasst drei Komponenten. Zum einen gibt es die Spielenden, die am Spiel teilnehmen. Es ist dabei nicht festgelegt, ob alle Parteien menschlicher Natur sein müssen. Im Computerspiel können auch Teile der Teilnehmenden vom Spiel bzw. von einer KI gesteuert werden. Zweitens sind Regeln nötig, die die Grenzen festlegen. Dies reicht von den Spielregeln, wie man sie von Kartenspielen oder Sportspielen kennt, bis zu den Handlungsoptionen in Open-World-Games (Spiele mit einer räumlich unbegrenzten Spielwelt) oder Abenteuer-Videospielen. Jede Art von Spiel hat außerdem ein Ziel, das häufig zu Rivalität und Konflikten mit den anderen Spielenden führt und die Spieler*innen motiviert, das Spiel voranzutreiben.⁴⁵ Als Beispiele könnten hier Rennspiele oder Shooter genannt werden, bei denen die Spielenden häufig unter Zeitdruck stehen und das Ziel haben, schneller als ihre Gegenspielenden zu sein, um das Spiel zu gewinnen. Aber selbst bei Spielen, die auf den ersten Blick keine Rivalität oder Gegner haben, wie „Die Sims“, kann es zu Konflikten kommen, wenn durch das Spiel generierte Ereignisse auftreten, die den Spieler bzw. die Spielerin in seinem bzw. ihrem Fortschritt unterbrechen.

Spiele können somit zur Ablenkung oder Unterhaltung dienen und enthalten oft Situationen, in denen es einen Wettbewerb gibt, bei dem die Teilnehmenden sich gegenseitig daran hindern, ihr Ziel zu erreichen. Die Gegenspielenden können dabei menschliche Spieler, vorprogrammierte Ereignisse, KI-gesteuerte Figuren oder auch zufällig generierte Prozesse sein.⁴⁶

In Bezug auf Computerspiele direkt schreibt Prof. Dr. Oliver Bendel, dass es sich um Spiele handelt, welche alleine oder mit mehreren Parteien an einem digitalen Gerät gespielt werden. Die Geräte können hierbei Smartphone, PC und Laptop oder auch spezifische Spielekonsolen sein. Der Inhalt der Spiele ist dabei nicht in der Definition festgelegt. So können es abstrakte Vorgänge und Aufgaben sein oder auch Nachahmungen von konventionellen Spielen und Sportarten wie Schach oder Tennis. Dem*der Benutzer*in wird dabei eine Mischung aus Ausdauer,

⁴³ (Krotz, 2008) S. 27

⁴⁴ (Neitzel, 2004) S. 57

⁴⁵ Vgl. (Smed & Hakonen, 2003) S. 1-2

⁴⁶ Vgl. (Smed & Hakonen, 2003) S. 1-2

Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Taktik oder Raffinesse abverlangt.⁴⁷ Vor allem bei Strategiespielen oder Puzzlespielen sind diese Aspekte besonders wichtig, aber selbst in Unterhaltungs- oder storybasierten Games spielen diese Punkte üblicherweise eine Rolle, wenn auch in abgeschwächter Form oder begleitet von anderen Aspekten wie vorausschauendem Denken oder dem Einschätzen von Konsequenzen der durchgeführten Handlungen.

Auf einer subjektiven Ebene gibt es verschiedene Elemente, welche den*die Spieler*in dazu bewegen das Spiel anzufangen und bis zum Ende zu spielen. Ein wichtiger Teil ist hierbei die Immersion in die Spielwelt, die sowohl in digitalen als auch in analogen Spielen eine Rolle spielt. Diese entsteht durch den Grund und den Antrieb, den die Spielenden für das Spiel oder die Handlung des Spiels verspüren. Als Antrieb kann dabei die Aussicht auf Erfolg oder eine Belohnung dienen, aber auch das Gefühl, einen Zweck oder eine Aufgabe zu haben, die man als Spielende*r erfüllen muss. Wenn es den Spielenden gelingt, die Aufgabe zu erfüllen und somit die Herausforderung zu meistern, stellt sich ein Gefühl der Zufriedenheit über das Erfolgserlebnis ein.⁴⁸

Spiele gibt es in den unterschiedlichsten Genres, mit den unterschiedlichsten Inhalten und Herausforderungen. Der Soziologe und Philosoph Roger Caillois beschreibt in seinem Buch „Man, Play and Games“ vier Kategorien des Spielens.⁴⁹

Die erste Kategorie ist die des Wettkampfs oder Wettbewerbs, der auch als *agôn* bezeichnet wird. Hier tritt der*die Spieler*in gegen eine*n Gegner*in an. Dies kann eine direkte Figur sein, aber auch der Ablauf der Zeit, der Tod oder das Game Over der Spielfigur. Laut Caillois ist die Rechtfertigung der persönlichen Verantwortung gegenüber den Handlungen und Ergebnissen im Spiel Teil von *agôn*.

Das Glücksspiel (*alea*) bildet die zweite Kategorie. Im Gegensatz zum Wettkampf, bei welchem die spielende Person Kontrolle über die Handlungen der Figur hat, unterwirft er*sie sich im Glücksspiel dem Zufallsprinzip bzw. dem Schicksal.

Mimicry, also die Verkleidung oder Verstellung beschreibt Caillois folgendermaßen: „In one way or another, one escapes the real world and creates another. One can also escape himself and become another. This is mimicry.”⁵⁰ Im Bezug auf Videospiele ist eine kontinuierliche Immersion notwendig, um die Grenze zwischen der gespielten Figur und dem*der Spieler*in, der*die diese Figur steuert, verschwimmen zu lassen oder im Idealfall komplett aufzulösen.

⁴⁷ Vgl. (Bendel, Gabler Wirtschaftslexikon, 2025)

⁴⁸ Vgl. (Smed & Hakonen, 2003) S. 3

⁴⁹ Vgl. (Caillois, 1958) S. 18ff.

⁵⁰ (Caillois, 1958) S. 19

Die letzte Kategorie bezeichnet Caillois als *ilinx*, welches von dem griechischen Wort *ilingos* abgeleitet wurde, welches sich mit Rausch oder Schwindel übersetzen lässt. Hiermit ist der Nervenkitzel gemeint, welchen beim Spiel entstehen kann. Die spielende Person setzt sich gezielt dem Unbekannten aus auf der Suche nach Adrenalin.

2.1.4 DEFINITION INTERAKTIVER FILM

Obwohl interaktiver Film kein neues Medium ist, gibt es bis heute keine eindeutige Definition. Eine klare Abgrenzung zu Games oder Filmen ist schwierig, weshalb Autor*innen häufig eigene Begriffsbestimmungen entwickeln oder alternative Bezeichnungen wie Hyper Movie, cinematic adventure game oder Cinema 3.0 nutzen.⁵¹

Ein theoretischer Ansatz stammt aus der Forschung zu Interactive Storytelling. Guerrini et al. beschreiben interaktives Movietelling als einen Ableger davon: Ziel ist die Entwicklung neuer Medienformate, in denen die Erzählung dynamisch bleibt und durch Eingaben der Nutzenden in Echtzeit verändert werden kann. Interaktive Storywelten können unabhängig vom Medium gestaltet werden – sei es Text, Audio, Video, Computergrafik oder Virtual Reality. Die Eingaben können auf verschiedene Weisen erfolgen: direkt durch Tastatureingaben, Menüauswahlen oder Sprachbefehle, oder indirekt etwa durch physiologische Sensoren. Damit bildet interaktives Storytelling eine Brücke zwischen Videospielen und traditionellen narrativen Formen wie dem Film. Erste Versuche, solche „interaktiven Filme“ umzusetzen, nutzten verzweigte Handlungsstrukturen nach dem Vorbild von Spielbüchern. Aufgrund der hohen Produktionskosten und der als sperrig empfundenen Interaktion an festen Punkten konnten sich diese Formate jedoch nicht dauerhaft etablieren. Heute geht es vielmehr darum, durch Varianten der ursprünglichen Geschichte alternative Handlungsverläufe zu entwickeln, ohne die übergeordneten narrativen und dramaturgischen Eigenschaften des Mediums zu verlieren.⁵²

Das Kino reicht von passivem zuschauen zu höheren leveln von Interaktion und Immersion. Dabei gibt es keine festgelegte Abgrenzung wie viel Interaktion benötigt wird, damit von interaktivem anstatt von traditionellem Film gesprochen wird.⁵³ Es werden Elemente bekannter linearer Formen des Storytellings verbunden mit interaktiven digitalen Medien.⁵⁴

⁵¹ Vgl. (Gallon, 2021)

⁵² Vgl. (Guerrini, et al., 2017) S. 1ff.

⁵³ Vgl. (Verdugo, et al., 2011) S. 4ff.

⁵⁴ Vgl. (Johnson, 2008) S. 1

Daher gibt es auch keine klare Definition von Interaktiver Film oder Film-Videospiel in der Literatur.⁵⁵ Häufig erstellen Autor*innen eine eigene Definition oder wählen einen eigenen Begriff, um ihre Auffassung von interaktivem Film darzustellen.

So schreiben Stenzler und Eckert “A video application is interactive if the user affects the flow of the video and that influence, in turn, affects the user’s future choices”⁵⁶, während andere sich in ihrer Definition eher auf browserartige per Hyperlink verbundene Videos beziehen.⁵⁷

Karl Martin wiederum bezeichnet interaktive Filme als „kinoähnliche Filme, in denen ein oder mehrere Teilnehmer mit dem Film interagieren und damit den Verlauf der Geschichte im Film beeinflussen können“⁵⁸. Diese Definition bezieht sich insbesondere auf Filme, in denen Zuschauende Entscheidungen treffen können, meistens zwischen zwei Handlungsoptionen. Sie ist jedoch einschränkend, da es auch Formen interaktiver Filme gibt, bei denen keine alternativen Handlungsstränge gewählt werden, sondern lediglich die Wahrnehmung beeinflusst wird. Ein Beispiel hierfür ist „Mörderische Entscheidung“, ein Film aus 1991 von Oliver Hirschbiegel, bei dem die Zuschauenden zwischen zwei Erzählperspektiven wechseln können. Sie können also ihre Wahrnehmung auf den Film verändern und kontrollieren welche Informationen sie erhalten, aber die gezeigte Geschichte an sich ist linear vorgegeben. Dennoch lassen sich auch diese Art von Film als interaktiv bezeichnen. Im Allgemeinen gibt es unterschiedlich komplexe und handlungsbeeinflussende Interaktionsmöglichkeiten, welche im weiteren Verlauf dieser Arbeit erläutert werden.

David Lochner erweitert die Definition, indem er interaktiven Film nicht allein auf das Endprodukt bezieht. Auch wenn eine Community an der Entstehung beteiligt ist, kann von Interaktivität gesprochen werden, wie etwa im Fall des Films Mitfahrgelegenheit von Alexander Schulz, der als Web-2.0-Produktion entstand.⁵⁹ Über Blogbeiträge sowie Audio- und Videopodcasts konnten rund 2500 Zuschauende in den Produktionsprozess eingreifen. Da diese Arbeit jedoch den Fokus auf Formen legt, bei denen die Rezipierenden beim Endprodukt interaktiv eingebunden werden, wird diese Art der Interaktivität im Folgenden nicht weiter berücksichtigt.

⁵⁵ Vgl. (Martin K. , 2022) S. 3

⁵⁶ (Michael K. Stenzler, 1996)

⁵⁷ Vgl. (Xu, Wang, Parameswaran, & Jin, 2003)

⁵⁸ (Martin K. , 2022) S. 3

⁵⁹ Vgl. (Lochner, 2014) S. 221

Eine sehr passende Definition, die verschiedene Arten der Interaktion umfasst, gibt es jedoch von Rebecca Gallon:

“Interactive film is an experience made of prerecorded moving images, focused on narrative in which users influence the direction and/or outcome of an unfolding fictional storyline through their choices thanks to a limited type of interactivity that is sometimes imperceptible to the user.”⁶⁰

Die Nähe zum Videospiel wird von mehreren Autor*innen hervorgehoben. Interaktive Film-Videospiele unterscheiden sich von klassischen Games insofern, als sie auf vorproduziertem Material basieren und Entscheidungssequenzen im Vordergrund stehen. Im Gegensatz dazu werden Spiele in Echtzeit in Game Engines gerendert, also die digitale Daten in fertige Bilder umgewandelt, und bieten freie Bewegungsmöglichkeiten in Räumen und Sequenzen.⁶¹ Dennoch zeigt sich, dass beide Medien im Grenzbereich liegen und die Unterscheidung nicht immer eindeutig möglich ist.

Interaktive Filme und Spiele lassen sich in den größeren Oberbegriff der (digitalen) interaktiven Medien einordnen. Hierunter fallen Anwendungen, bei denen Nutzende ihre Erfahrung durch Eingaben oder Auswahlprozesse beeinflussen können. Dies schließt auch Social Media, Smartphone-Apps oder in manchen Fällen Radio und TV ein. Interaktivität kann dabei über Text, Grafik, Ton oder Video stattfinden und beruht auf einem Austausch zwischen Sender*in und Empfänger*in. Während klassische Medien wie Radio zusätzliche Geräte für Interaktion benötigen (z. B. Telefon für Anrufe), integrieren digitale Medien wie Webseiten oder Apps diese Funktionen direkt. Ab den 1990er Jahren erlangten interaktive Medien zunehmend Popularität, begünstigt durch technologische Fortschritte bei PCs, Spielkonsolen und Smartphones. Sie werden heute sowohl in Unterhaltung und Freizeit als auch in Arbeit und Lernkontexten genutzt.⁶²

Eine andere Quelle beschreibt interaktive Medien als „Mittel der Übertragung von Information die während der Benutzung - meistens am Computer - durch unterschiedliche Methoden der Auswahl, Eingabe oder Manipulation erschlossen werden kann“⁶³. Häufig wird in diesem Zusammenhang auch der Begriff Multimedia verwendet, da diese Medien auf der Verbindung verschiedener Ausdrucksformen wie Text, Bild oder Ton basieren. Beispiele hierfür sind DVDs, Webseiten oder Computer im Allgemeinen.

⁶⁰ (Gallon, 2021) S. 7

⁶¹ Vgl. (Martin K. , 2022) S. 4

⁶² Vgl. (Dhir, 2024)

⁶³ (Maskiewicz, kein Datum)

Darüber hinaus kann interaktiver Film als eine Art Gamification des klassischen Films verstanden werden. Gamification bezeichnet die Übertragung spieltypischer Elemente wie Regeln, Ziele oder Belohnungen in spielfremde Kontexte. Ziel ist dabei eine Verhaltensänderung oder Motivationssteigerung, die durch das Lösen von Aufgaben unterstützt wird.⁶⁴ Übertragen auf den interaktiven Film bedeutet dies, dass Zuschauende aktiv in die Handlung eingebunden werden, was ihre emotionale Bindung an die Charaktere verstärkt, und sie motiviert, gemeinsam mit den Figuren ein bestimmtes Ziel, meist eine Form von Erfolg oder Happy End, zu erreichen.

2.2 GESCHICHTE & ENTWICKLUNG

Der interaktive Film ist als Medium schwer einzuordnen, da er als eine Erweiterung des Films oder auch einer Mischform aus Game und Film verstanden werden kann. Daher wird im Folgenden die Entstehungsgeschichte von Game und interaktiven Film kurz beschrieben, um eine Grundlage und ein Verständnis zu schaffen, woher dieses Medium kommt.

2.2.1 ENTSTEHUNG GAME

Die Anfänge der Videospiele lassen sich auf die 1950er Jahre in den USA zurückführen. Dort wurde 1951 ein Computer mit dem Namen „Whirlwind“ für die US-Marine entwickelt. Er diente dazu, Flugzeugbewegungen und Aerodynamik zu berechnen. Dies geschah am Massachusetts Institute of Technology (MIT), wo einige Jahre später 1958 am Tag der offenen Tür den Besuchenden ein Versuchsaufbau präsentiert wurde. Dieser bestand daraus, durch einen verschiebbaren Balken einen Ball hin und her zu werfen. William Higinbotham, der Entwickler, erkannte in diesem Spiel, welches auch „Tennis for Two“ genannt wurde, jedoch noch nicht das Potential für Videospiele.⁶⁵ Als Anfang der 60er die Computer begannen kleiner und leistungstärker zu werden waren es vor allem Studierende, welche an den Universitätscomputern programmierten. Daher wurde 1962 an einem MIT Großrechner das vermutlich erste Computerspiel entwickelt unter dem Namen „Spacewar“. In diesem Spiel konnten Raumschiffe gesteuert werden, welche sich gegenseitig abschossen.⁶⁶ Dennoch war auch dieses Spiel nicht für den kommerziellen Vertrieb gedacht, sondern wurde lediglich unter den Studierenden ausgetauscht.⁶⁷

⁶⁴ Vgl. (Bendel, Gabler Wirtschaftslexikon, 2025)

⁶⁵ Vgl. (Lackner, 2014) S. 62ff.

⁶⁶ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 8

⁶⁷ Vgl. (Lackner, 2014) S. 67/68

Kurz darauf begann in den 70er Jahren die kommerzielle Nutzung von Videospielen in Arcade-Spielhallen. Es wurden also Räume geschaffen, in denen Videospielautomaten verfügbar waren, welche von den Spielenden per Münzeinwurf aktiviert werden konnten. Die vorhandenen Spiele hatten meist eine kurze Spielzeit, konnten aber unbegrenzt wiederholt werden. Dies waren häufig Spiele die auf Schnelligkeit und Geschicklichkeit beruhten, bei welchen die Spielenden einen möglichst hohen Highscore erreichen wollten.⁶⁸ Die Spiele und Automaten waren simpel, häufig funktionierte die Bedienung über die Betätigung eines Hebels.⁶⁹

Eines der ersten kommerziell erfolgreichen Videospiele, welches in den Arcade-Hallen verfügbar war, war das Spiel „Pong“ aus dem Jahr 1973, welches sehr dem Spielprinzip von „Tennis for Two“ ähnelte.⁷⁰ In Abbildung 4 ist die Simple Grafik und Bauweise dieser Spielautomaten erkennbar.



Abbildung 4 - Spieleautomat von "Pong"⁷¹

In den späten 70er und frühen 80er Jahren gab es eine Heimcomputer-Revolution, in deren Zuge Computer für private Haushalte immer beliebter wurden. Dadurch entstand ein Markt für Spiele am eigenen Computer, wodurch sich neue Möglichkeiten für komplexere Spiele mit längerer Spielzeit boten.⁷² 1977 brachte die Firma Atari eine der ersten Heimspielkonsolen mit dem Namen VCS (Video Computer System) heraus, bei welcher über Spielcartridges verschiedene Spiele gespielt werden konnten. Dies brachte einen großen Vorteil gegenüber dem Spielautomaten, bei welchen jeweils nur ein Spiel pro Gerät gespielt werden konnte. Allerdings waren die

⁶⁸ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 8

⁶⁹ Vgl. (Lackner, 2014) S. 70

⁷⁰ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 8

⁷¹ (Perry, 1982)

⁷² Vgl. (Hartmann, 2004) S. 8

unterschiedlichen Videokonsolensysteme untereinander nicht kompatibel, sodass die Spielenden die einzelnen Spiele immer nur für ein System kaufen konnten.⁷³

Nachdem anfänglich viele Spiele von den Spielenden schnelle Reflexe erforderten, entstanden in den darauffolgenden Jahren auch Spiele bei denen Reflexion eine wichtige Rolle spielte. Bis Anfang der 90er Jahre dominierten Spiele für Einzelspieler. Mit Ego-Shootern wie „Doom“ im Jahr 1993 oder „Quake“ im Jahr 1996 begann der Wandel zu Netzwerk-Spielen, bei denen mehrere Spielende miteinander spielen konnten. In den 90er Jahren wurden zusätzlich Videospielkonsolen populär. Ihr Vorteil war, dass ihre Hardware im Gegensatz zu Computern explizit auf Spiele ausgerichtet und konstruiert war, wodurch qualitativ hochwertigere Darstellungen ermöglicht wurden. Die Technik der Videospielkonsolen hat sich in den letzten Jahrzehnten stetig weiterentwickelt und ist bis heute eine beliebte Technologie zum Spielen von Videospielen.

Die Firma IBM entwickelte außerdem Ende der 80er das Konzept des Personalcomputers, auch PC genannt. Einige Jahre später wurde das System so weiterentwickelt, dass die Nutzenden einzelne Komponenten in den PCs austauschen und verbessern konnten, um die Leistungsstärke zu erhöhen.⁷⁴ Dieses Prinzip ist bis heute erhalten geblieben.

Neben der technischen Entwicklung der Spielautomaten und -konsolen gab es auch eine inhaltliche Entwicklung von den anfänglichen Shooter und Geschicklichkeitsspielen zu komplexeren, storybasierten Spielen. Teil dieser Entwicklung war die sogenannte Interactive Fiction, die textbasiert begann. Es handelte sich um Spiele, die ohne Grafik auskamen und nur über Texteingaben des*der Spieler*in funktionierten. Erst später wurden langsam grafische Elemente integriert. Eines der ersten Spiele dieser Art war „Adventure“ von William Crowther und Don Woods aus dem Jahr 1976, bei dem sich der*die Spieler*in auf eine Schatzsuche in einem Höhlensystem begab. Die Interaktion erfolgte per Tastatur, wobei der*die Spieler*in Befehle eingeben konnte woraufhin vom Game mitgeteilt wurde, welche Folgen sich daraus ergaben.

Interactive Fiction gelang daraufhin schnell an Beliebtheit, insbesondere die Spiele der Firma Infocom erreichten Kult-Status. Ein klassisches Beispiel für das Genre von dieser Firma ist das Spiel „Zork“ aus dem Jahr 1980, welches als Klassiker gilt. Über die Jahre entwickelten sich die Spiele von Infocom über die Idee des Erkundens und Schatzsuchens hinaus und bauten die Geschichten aus, beispielsweise in Form von Detektivgeschichten.

Die Zielgruppe dieser Spiele waren vor allem Akademiker*innen, da diese sich einen PC leisten konnten und nicht auf Spiele in Arcade-Hallen angewiesen waren. Sie wurden in Buchhandlungen

⁷³ Vgl. (Lackner, 2014) S. 73

⁷⁴ Vgl. (Lackner, 2014) S. 78

verkauft, da sie aufgrund ihrer textbasierten Spielmechanik Ähnlichkeiten zu Büchern aufwiesen und die Möglichkeit boten, aktiv in die Geschichte einzugreifen. Unter den Spielen dieses Genres gab es auch viele Literatur-Adaptionen, unter anderem von der Firma Telarium.⁷⁵

Ein beliebtes Beispiel für dieses Spielegenre ist „Hitchhiker's Guide to the Galaxy“, das 1984 von Infocom auf Basis der gleichnamigen Bücher veröffentlicht wurde. Das rein textbasierte Spiel wurde von Douglas Adams, dem Autor der Bücher, mitgeschrieben und produziert. Adams war selbst ein begeisterter Computerspieler und wollte die Gelegenheit nutzen, sich als Schriftsteller im Bereich des Programmierens zu versuchen. Im Vergleich zum Buch wurde der Text umgeschrieben, insbesondere wurden Beschreibungen weggelassen und Ereignisse anders beschrieben. Die Spielenden wurden direkt angesprochen, als seien sie die Hauptfigur, und die Handlung wurde fokussierter und ausführlicher dargestellt. Generell konnten die Spielenden eigene, neue Entscheidungen treffen, welche im Buch so nicht vorhanden waren und somit neue Wege einschlagen und entdecken. Da ein freier Text eingegeben werden konnte, konnte es auch dazu kommen, dass das Spiel den Befehl nicht ausführen konnte, da kein passender Handlungsstrang verfügbar war. In diesem Fall gab es eine Rückmeldung vom Spiel, dass die Aktion nicht ausgeführt werden konnte. Innerhalb der einzelnen, zusammenhängenden Räume gibt es verschiedene Handlungspunkte, die unterschiedliche Variationen ermöglichen, aber immer in einem bestimmten Ereignis enden. Die Spielenden konnten also frei wählen, ob sie die Originalgeschichte aus dem Roman nachspielen oder eine „neue“ Erzählung kreieren wollten. So war es beispielsweise möglich, kleine Details, die im Buch nur am Rande erwähnt wurden, als eigene Geschichte zu verfolgen. Dabei konnte teilweise sogar in andere Charaktere geschlüpft werden und die Story-Elemente konnten aus deren Sicht erlebt werden. Die verfügbare Handlung endete jedoch mitten in der Romanvorlage und wies lediglich auf eine Fortsetzung hin, welche jedoch nie produziert oder veröffentlicht wurde.⁷⁶

Bereits nach wenigen Jahren, Ende der 80er, verschwanden diese Art von Games vom Markt und sind heute nur noch schwer zu finden. Eine Ausnahme sind die sogenannten Visual Novels, welche vorrangig im japanischen Raum bekannt sind. Diese interaktiven textbasierten Videospiele sind Geschichten welche häufig durch (animierte) Illustrationen und Soundeffekte begleitet werden. Mitunter verschwand die textbasierte Interactive Fiction, da die ersten Heimcomputer auf dem Markt veröffentlicht wurden, welche immer bessere grafische Darstellungen boten.⁷⁷

⁷⁵ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 75 ff.

⁷⁶ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 129 ff.

⁷⁷ Vgl. (Lackner, 2014) S. 77

Neben den rein textbasierten Spielen dieser Art gab es auch grafikbasierte Varianten, welche meist auf der Umsetzung von Filmen basierten anstatt von Romanen. Obwohl einige dieser Spiele recht bekannt wurden, ließen sich die meisten nicht sonderlich gut verkaufen. Grund hierfür war, dass viele dieser Games bereits nach einmaligem Durchspielen weitgehend reizlos für die Spielenden wurden. Trotz des kurzen Zeitraums, in welchem dieses Genre am Markt vertreten war, waren die Spiele eine wichtige Grundlage für folgende Computerspiele und Hyperfictions. Somit sind hier auch die Grundlagen für interaktive Filme zu finden, da über diese Technologie eine Variante geschaffen wurde, durch die ursprünglich lineare Erzählungen interaktiv erweitert und beeinflusst werden konnten.

2.2.2 ENTSTEHUNG INTERAKTIVER FILM

Die Anfänge des interaktiven Films lassen sich bis in die 1960er Jahre zurückverfolgen. Als erstes Beispiel gilt „Kino-Automat“, entwickelt vom tschechischen Drehbuchautor Radúz Činčera und vorgestellt auf der Expo '67 in Montreal. Der Film handelte von dem Brand eines Apartments und den Ereignissen, die dazu führten. Das interaktive Element, wodurch die Zuschauenden Einfluss auf den Verlauf der Handlung nehmen konnten, geschah über ein Mehrheitsprinzip. In einem speziell angefertigten Kinosaal mit 124 Zuschauenden konnten diese durch zwei Knöpfe, jeweils einem roten und einem grünen, abstimmen, welchem Handlungsweig gefolgt werden soll.⁷⁸ Auf technischer Ebene wirkte es zunächst so, als sei eine klassische Branching-Struktur implementiert. Tatsächlich wurden jedoch nur zwei unterschiedliche Versionen einer Szene über parallele Projektoren abgespielt und nach der Abstimmung ein- oder ausgeblendet. Die ganze Interaktion basierte also auf der Illusion, dass die Zuschauenden eine eigene Version der Story kreierten, wobei tatsächlich, unabhängig von der Entscheidung, das Ende der Szene und somit der Ausgangspunkt für die nächste Abstimmung vorgegeben war.⁷⁹

23 Jahre später stellte Činčera auf der Expo '90 in Osaka mit „Cinelabyrinth“ ein weiteres interaktives Filmprojekt vor. Hierbei wurde versucht eine individuellere Erfahrung für die Zuschauenden zu schaffen, indem nicht mehr Mehrheitsentscheidungen getroffen wurden, sondern stattdessen jede*r ihre*seine eigene Wahl treffen konnte. Dafür mussten die Zuschauenden sich jeweils bei der Entscheidung in einen anderen anliegenden Kinosaal begeben.⁸⁰ Der Film handelt von einer Gruppe von Kindern, welche einen alten Baum retten wollen. In einer Art Labyrinth aus zehn Kinosälen, dessen Anordnung in Abbildung 5 erkennbar ist, bewegten sich die Zuschauenden drei Mal

⁷⁸ Vgl. (Hales, Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect, Digital Creativity, 2005)

⁷⁹ Vgl. (Naimark, 1998)

⁸⁰ Vgl. (Martin K. , 2022) S. 2

basierend auf ihrem gewählten Storypfad, wobei alle in einem runden Raum getrennt durch Vorhänge endeten. Nach Ende des Films erhoben sich die Leinwände und ein Replikat des geretteten Baumes wurde präsentiert, ebenso wie die anderen Zuschauenden die den umliegenden Sälen. Auch hier wurde wieder mit der Illusion der freien Entscheidung gespielt, da die Kinder erfolgreich den Baum retten, unabhängig davon wie sich entschieden wird.⁸¹

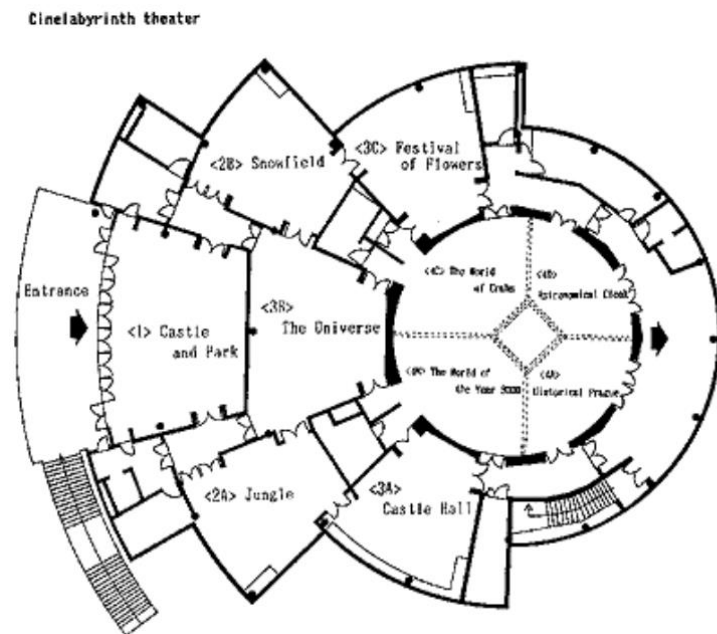


Abbildung 5 - Aufbau des Cinelabyriths⁸²

Ein entscheidender technologischer Meilenstein für die Entwicklung interaktiver Filme war die Einführung der Laserdisc und später der DVD.⁸³ Laserdiscs ermöglichten erstmals verzweigte Pfadsysteme, die über visuelle Sequenzen hinweg implementiert wurden. Mit DVDs wurde diese Form der Narration schließlich massentauglich, da die Technologie ursprünglich als Speichermedium für hochqualitative Videoinformation entwickelt wurde, zugleich aber erweiterte Navigations- und Interaktionsmöglichkeiten bot. Menüsysteme basierten dabei auf sogenannten sub-picture overlays, die flexibel über beliebige Filmframes gelegt werden konnten. Damit konnten DVDs nicht nur als Distributionsmedium, sondern auch als Plattform für Hypermovies, also non-lineare Filme, dienen.⁸⁴ Durch ihre große Verfügbarkeit und den einfachen Zugriff eigneten sie sich ideal für interaktive Erzählungen und erlaubten ein mehrfaches Ansehen mit der Möglichkeit, verschiedene Handlungsstränge zu entdecken. Zugleich profitierte die Entwicklung interaktiver Filme von

⁸¹ Vgl. (Naimark, 1998)

⁸² (Naimark, 1998)

⁸³ Vgl. (Lochner, 2014) S. 220

⁸⁴ Vgl. (Melzer, et al., 2004) S. 2, 3

der allgemeinen Digitalisierung des Kinos und seiner Übertragung auf Computer- und Softwareplattformen.⁸⁵

Bereits zuvor hatte es mit *Dragon's Lair* aus 1983 einen wichtigen Zwischenschritt gegeben. In einigen Quellen wird dieses Spiel heute als den ersten nicht real gefilmten interaktiven Film bezeichnet. Entwickelt von Ex-Disney-Animator Don Bluth und veröffentlicht von Cinematronics und Advanced Microcomputer Systems, war das Werk eigentlich ein Arcade-Spiel, das aber wie ein animierter Film wirkte. Es nutzte als erstes erfolgreich die Laserdisc-Technologie im Gaming-Bereich. *Dragon's Lair* erlaubte den Spielenden, die Figur Dirk den Daring durch eine Serie von verzweigten Animationssequenzen zu steuern, wobei jeweils korrekt getimte Eingaben erforderlich waren. Fehler führten sofort zum Spielende. Damit nahm das Werk sowohl die Logik des interaktiven Films als auch später verbreitete Quick-Time-Events in Computerspielen vorweg. Die visuelle Qualität, die stark an Disney-Filme erinnerte, unterschied das Spiel deutlich von den blockartigen Grafiken herkömmlicher Spiele jener Zeit und zeigte, dass digitale Spiele ein cinematisches Niveau erreichen konnten.⁸⁶

In der Forschung wird der Begriff „interaktiver Film“ jedoch durchaus ambivalent bewertet. Arsenault und Perron betonen, dass interactive movies „tremendously negative connotations“ tragen, da sie häufig weder als vollwertige Spiele noch als ernstzunehmende Filme anerkannt wurden. Gleichwohl fordern die Autoren, interaktive Filme nicht als „wertlose Spiele“ oder „mislungene Filme“ abzutun, sondern sie als eigenständige Experimente ernsthaft zu untersuchen.⁸⁷

Ein Ansatz, diese Form genauer zu definieren, stammt von Melzer et al. Sie beschreiben den sogenannten Interactive and Multi-Protagonist (IMP) Film als Weiterentwicklung des Hypermovie-Genres. Er kombiniert Strukturen linearer Narration mit Entscheidungspunkten, die es Zuschauenden ermöglichen, aktiv zwischen verschiedenen Protagonist*innen-Perspektiven zu wählen. Dadurch steigen die Rezipierenden aus der Rolle der passiven Zuschauenden in jene von Entscheidungstragende auf, die individuell und aktiv den Verlauf der Geschichte bestimmen.⁸⁸

Verdugo et al. differenzieren das Konzept der Interaktivität in zwei Dimensionen: einerseits als kontemplative Rezeption, die bereits in traditionellen Filmen vorhanden ist, wenn Zuschauende durch Interpretation neue Sinnzusammenhänge erschaffen; andererseits als partizipative Rezeption, die eine aktive Mitgestaltung vorsieht und als Ziel interaktiver Filmkunst verstanden wird. Mit der Digitalisierung des Kinos und seiner Übertragung in digitale Umgebungen wurde es schließlich

⁸⁵ Vgl. (Verdugo, et al., 2011) S. 5

⁸⁶ Vgl. (Heinke, 2024)

⁸⁷ Vgl. (Arsenault & Perron, 2008) S. 2

⁸⁸ Vgl. (Melzer, et al., 2004) S. 1

möglich, diese zweite Form von Interaktivität technisch umzusetzen – indem Nutzende nicht nur Bedeutungen interpretieren, sondern aktiv in den Fortgang des Plots eingreifen.⁸⁹

Subkategorie Interaktives Fernsehen:

Das Fernsehen ist ein Medium, welches sich seit den 1930ern immer weiterentwickelt, jedoch zunächst komplett linear startete.⁹⁰ Es gab eine begrenzte Anzahl an Kanälen, aus welchen die Zuschauenden wählen konnten und die gezeigten Programme liefen linear, ohne direkten Einfluss der Zuschauenden ab. Jedoch gab es schon recht bald erste Formen von Interaktion im Fernsehen. Im Jahr 1997 gab es bereits Near Video on Demand, wo die gleiche Sendung mehrfach zeitversetzt ausgestrahlt wurde, ebenso wie Video/Media on Demand, also Mediatheke und Archive, wo die Zuschauenden zu jeder beliebigen Zeit die gewünschte Sendung sehen konnten, sowie Interaktionen in laufenden Sendungen. Dazu gehörten Ausstrahlungen von Sendungen, bei denen auf unterschiedlichen Kanälen verschiedene Kameraperspektiven gezeigt wurden, Sendungen bei denen zusätzliche Informationen Live abrufbar waren oder auch Quiz- und Reality-TV Shows mit Abstimmungen durch die Zuschauenden. Auch Teleshopping und Homeshopping können zu interaktivem Fernsehen gezählt werden, da über das TV-Gerät per Fernbedienung bestellt und bezahlt werden konnte.⁹¹

Um die unterschiedlichen Entwicklungen systematisch zu erfassen, unterteilt Ruhrmann 1997 das interaktive Fernsehen in sechs Stufen. Diese reichen vom klassischen linearen Fernsehen bis hin zum kommunikativen digitalen TV:

Stufe 1 – Traditionelles Fernsehen

- Bis ca. Anfang der 90er
- Vorrangig Voll- und Spartenprogrammen sowie Pay-TV in linearer Ausstrahlung
- Die Zuschauenden konnten nur die Kanalwahl kontrollieren

Stufe 2 – Erste Zuschauenden Beteiligung⁹²

- Erste Anfänge ab 60er
- Televotings und Abstimmungen (Wunschfilm der Woche, Wetten, dass..?)
- Call-in-Sendungen und Teleshopping per Telefon
- Diese Formen waren interaktiv, jedoch stark eingeschränkt und in ihrer Wirkung auf den Programminhalt begrenzt

⁸⁹ Vgl. (Verdugo, et al., 2011) S. 5

⁹⁰ Vgl. (bpb, 2021)

⁹¹ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 14

⁹² Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 88 - 90

Stufe 3 – Paralleles TV (analog)⁹³

- Stark anbieterorientiert in der Form der Interaktivität
- Auf mehreren Kanälen wird das gleiche Programm synchron ausgestrahlt, allerdings in verschiedenen Sprachen
- Zeitversetzte Ausstrahlung gleicher Sendungen auf mehreren Kanälen, um den Zuschauenden zeitlich individuelle Auswahl zu erlauben (near video on demand)
- Multi-Kanal und Multi-Perspektiv-Programm
 - Dieselbe Sendung wird parallel auf mehreren Kanälen in unterschiedlichen (Erzähl-)Perspektiven gezeigt
 - Beispiele: „Mörderische Entscheidung“ oder Formel 1 Rennen

Stufe 4 – Additives TV (analog/digital)⁹⁴

- Zusatzinformationen wie Videotext oder begleitende Inhalte auf externen Geräten
- Projekt von 1993 → Fernseh/Videosignale konnten auf einem Windows PC mitverfolgt werden
 - Beispiel: bei der Reisequizshow „Ein Tag wie jeder andere“ bot die Berliner Sendezentrale zusätzliche Informationen an, die im PC in Echtzeit dechiffriert werden konnten, aber ohne Rückkanal
- Verschmelzung von Fernsehen und Computer

Stufe 5 – Media on Demand (digital)

- Freie Wahl von Zeitpunkt und Reihenfolge durch Abrufsysteme
- Erste Prototypen von Mediatheken entstanden bereits Mitte der 1990er Jahre, wenn auch mit technischen Einschränkungen. Sie sind die Vorläufer heutiger Streamingangebote.
- Zielgruppe vor allem junge Leute und jene mit Beruf im Online-Dienst

Stufe 6 – Kommunikatives TV (digital)⁹⁵

- internetbasierte Angebote wie Online-Shopping, Datenbankservice, Game-Channel, individuelle Tageszeitung, etc.
- Interaktive Videospiele zu bestehenden Hollywood (Action-)Filmen

Diese letzten beiden Stufen, welche zu der Zeit, als das Buch von Ruhrmann geschrieben wurde noch als modern und neu galten, sind heute eher die Norm, da viele TV-Geräte einen Internetanschluss haben und die gezeigten Programme häufig digitale Erweiterungen in Form von Apps oder ähnlichem bieten.

Vor allem in den 90er Jahren gab es verschiedene internationale und deutschlandweite Pilotprojekte, in denen die Möglichkeiten und Grenzen interaktiven Fernsehens getestet wurden. Darunter gab es kostenlose und kostenpflichtige Programme, teilweise mit weniger als 1000 Teilnehmenden, aber auch einigen große Projekte wie Videoway in Kanada, bei welchem über 300.000

⁹³ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 90

⁹⁴ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 91

⁹⁵ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 92/93

Haushalte teilnahmen. Einige dieser Projekte zielten darauf ab die technischen Umsetzungs- und Realisierungsmöglichkeiten zu erforschen, während bei anderen die Akzeptanzforschung in Bezug auf die Nutzenden in Fokus lag.⁹⁶

Viele dieser Innovationen haben sich bis heute gehalten, wenn auch in veränderter technischer Form. Zuschauendenabstimmungen per Telefon oder App, Video-on-Demand in Form von Mediatheken oder Streamingdiensten, sowie begleitende Zusatzinformationen über Second-Screen-Anwendungen sind mittlerweile feste Bestandteile des Fernsehens. Auffällig ist jedoch, dass sich fiktionale, narrative Formate mit echter Einflussmöglichkeit für die Zuschauenden nicht dauerhaft etablieren konnten. Während Live-Sendungen oder Sportübertragungen vergleichsweise einfach auf Publikumsentscheidungen reagieren können, erfordert ein vorab produzierter Spielfilm andere Produktionslogiken. Die Integration von Interaktivität in fiktionale Erzählungen ist aufwendiger, komplexer und oft mit hohen Kosten verbunden.⁹⁷

Damit zeigt sich, dass das Fernsehen ein wichtiges Experimentierfeld für Interaktivität war, technische Innovationen und Formen der Zuschauerbeteiligung, die bis heute relevant sind lieferte.⁹⁸ Dennoch blieb die eigentliche narrative Interaktivität, also die Möglichkeit, in eine fiktionale Geschichte eingreifen zu können, begrenzt. Genau an diesem Punkt setzt der interaktive Film an, der die Lücke zwischen linearer Fernseherzählung und spielerischer Interaktivität des Videospiels auslotet.

⁹⁶ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 96 ff.

⁹⁷ Vgl. (Ruhrmann & Nieland, 1997) S. 56/57

⁹⁸ Vgl. (Lochner, 2014) S. 219

3 ABGRENZUNG ZU ANDEREN MEDIENFORMEN (GAME, FILM, THEATER, LITERATUR)

Der interaktive Film weist viele Ähnlichkeiten mit anderen Medien auf. Insbesondere der lineare Film, aber auch Videospiele hängen eng mit ihm zusammen. Viele seiner interaktiven narrativen Strukturen haben ihren Ursprung in Literatur und Theater.⁹⁹ Gewissermaßen kann man den interaktiven Film auch als eine Verbindung von Kino und Spiel ansehen, da er Elemente aus beidem kombiniert. Durch den Mangel einer offiziellen Definition legen viele Autor*innen ihre eigene Auffassung fest oder verwenden andere Begriffe, um das Gleiche auszudrücken. Daher ist es notwendig, die Ähnlichkeiten und Unterschiede zu den verschiedenen Medien zu etablieren und das Feld des interaktiven Films abzugrenzen, mit dem sich diese Arbeit befasst.

Bevor im Folgenden beschrieben wird, wie sich interaktiver Film von anderen Medien abgrenzt, muss zunächst festgehalten werden, dass Medien grundsätzlich nicht unabhängig voneinander existieren. Sie nehmen wechselseitigen Einfluss aufeinander. So profitierte der Film von der Literatur, die Literatur versuchte Techniken des Films aufzugreifen, und Games nehmen oft Bezug auf Literatur oder Film. Wenn neue Medien entwickelt werden, verdrängen diese nicht die bereits bestehenden, alten Medien. Dennoch verändert sich die Medienlandschaft, wenn das neu erschienene Medium bekannter und beliebter wird. Ältere Medien müssen dann unter Umständen ihre Funktion der neuen Situation anpassen.¹⁰⁰ So ist es möglich, dass vermeintlich alte, von der Zeit überholte Medien, wie Schallplatten oder Kassetten, noch immer einen Stellenwert haben. Einige Medien wie beispielsweise das Fernsehen oder das Radio existieren in einer Koexistenz mit seinen konkurrierenden Medien. Dazu sind gewisse Erweiterungen in den angebotenen Programmen, dem Zugang und den Funktionen notwendig. Dadurch sind Fernsehen und Radio bis heute im Gebrauch, obwohl es die Option zum Online-Streaming gibt. Selbst Kunstformen und Medien wie das Theater, das seit Jahrhunderten existiert, sind in gewissen Gesellschafts- und Kulturkreisen bis heute beliebt. Dies liegt einerseits daran, dass sich die Inhalte und Inszenierungen stetig weiterentwickeln, um aktueller Technik und Themen gerecht zu werden, und andererseits, um alte Kunst und Traditionen aufrechtzuerhalten.

Man kann das Vermitteln und Erzählen einer Geschichte als ein medienübergreifendes Phänomen begreifen. In jedem Medium, von der geschriebenen linearen Geschichte über abstraktes Theater bis hin zu einem interaktiven Videospiel, funktioniert diese Erzählung auf eine andere Art und Weise.¹⁰¹ In solchen Computerspielen, welche versuchen Geschichten zu vermitteln, gab es

⁹⁹ Vgl. (Gallon, 2021) S. 15

¹⁰⁰ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 10

¹⁰¹ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 11

häufig den Versuch die bekannte Dramaturgie des Geschichtenerzählens aus Medien wie Film und Literatur zu übernehmen.¹⁰² Eine offensichtliche Übernahme von Filmtechniken in Games sind die Verwendung von Schnittfolgen und Kameraperspektiven und -fahrten in den sogenannten Cut Sequences, also den Szenen im Spiel in denen der*die Spieler*in keinen Einfluss auf das gezeigte hat sondern eine vorbereitete Szene abgespielt wird.¹⁰³ Diese Szenen bestehen üblicherweise aus vorgefertigten Kameraperspektiven, welche wie im Film zusammengeschnitten sind und für die Handlung wichtige Charaktere, Orte oder Objekte zeigen. Sie werden häufig genutzt, um die Story voranzubringen, neue Charaktere zu etablieren oder ein Kapitel der Handlung abzuschließen oder zu beginnen und den*die Spieler*in mit den nötigen Informationen zu versorgen. Der Szenenaufbau und die Dramaturgie folgen hier üblicherweise dem gleichen Aufbau wie in einem linearen Film.

Häufig werden Geschichten mehrfach in unterschiedlichen Medien erzählt oder es werden innerhalb einer etablierten fiktionalen Welt verschiedene Storys in gleichen oder unterschiedlichen Medien umgesetzt.¹⁰⁴ Literaturverfilmungen sind in den verschiedensten Formen und Genres verfügbar. Dabei werden Charaktere und Handlungen häufig an eine passende Dramaturgie für den Film angepasst. Seit vielen Jahren gibt es auch Computerspiele, die auf Filmen und Serien basieren und den Spielenden die Möglichkeit geben, die aus dem Film bekannte Welt selbst interaktiv zu erkunden. Der Vorteil, dieselbe Welt und Handlung mehrfach zu erzählen, besteht darin, dass das Publikum eine Auswahl an verschiedenen Zugriffen und Zugängen hat und die Erzählung im bevorzugten Medium erfahren kann. Außerdem werben die Medien füreinander. Daher werden beispielsweise ein Film und ein Videospiel, die in der gleichen Welt spielen, wie beispielsweise Star Wars, häufig zeitgleich produziert und beworben, um den Kaufanreiz zu erhöhen.¹⁰⁵

3.1 ABGRENZUNG ZUM (KLASSISCHEN/LINEAREN) FILM

Der interaktive Film ähnelt in seiner Produktion, Dramaturgie und verwendeten Technik stark dem linearen Film. Was unter „Film“ zu verstehen ist, bleibt in gängigen Nachschlagewerken bewusst allgemein gehalten: Der Duden definiert Film als eine „mit der Filmkamera aufgenommene Abfolge von bewegten Bildern, Szenen, Handlungsabläufen o. Ä., die zur Vorführung im Kino, zur Ausstrahlung im Fernsehen oder zum Streamen im Internet bestimmt ist.“¹⁰⁶ Auch das Cambridge Dictionary beschreibt Film lediglich als ein Werk aus bewegten Bildern, das im Kino oder

¹⁰² Vgl. (Lange, 2002) S. 83

¹⁰³ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 23

¹⁰⁴ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 150

¹⁰⁵ Vgl. (Lochner, 2014) S. 216

¹⁰⁶ (Duden, Duden, kein Datum)

Fernsehen gezeigt wird und häufig eine Geschichte erzählt.¹⁰⁷ Das Oxford Dictionary ergänzt, dass es sich um eine Reihe bewegter Bilder mit begleitendem Ton handelt, die eine Handlung darstellen und auf verschiedenen Endgeräten angesehen werden können.¹⁰⁸ Zwar wird hier der inhaltliche Kern (Handlung, Ton, Bild) deutlicher, doch auch diese Definition schließt interaktive Formen nicht explizit aus. Vielmehr bleibt offen, ob etwa Stummfilme dazugehören oder ob auch interaktive Anwendungen in diesen Rahmen fallen.

Lineare sowie interaktive Filme können in den unterschiedlichsten Genres und Kontexten auftreten. Spielfilme dienen in erster Linie der Unterhaltung, Dokumentarfilme der Wissensvermittlung. Interaktive Dokumentarfilme werden beispielsweise in Museen eingesetzt, wo Besuchende selbst Kapitel auswählen oder zusätzliche Informationen zu historischen Ereignissen abrufen können. Auch gibt es real gefilmte wie animierte Arthouse-Produktionen ohne klassische Handlung, die primär Eindrücke erzeugen sollen, sowie Erklärfilme mit didaktischem Fokus. Gemeinsamer Nenner bleibt stets die Präsentation bewegter Bilder, die eine Bedeutung vermitteln sollen. Unterschiede ergeben sich vor allem durch den Grad der Narration und die Art der Präsentation, sodass je nach Subkategorie oft eigene Definitionen erforderlich sind.

Für den Fokus dieser Arbeit ist insbesondere die Gattung des Spielfilms relevant. Hans Jürgen Wulf definiert ihn als „narrativen, fiktionalen Film, der eine Geschichte erzählt.“¹⁰⁹ Dies gilt sowohl für Lang- als auch Kurzfilme, unabhängig davon, ob sie animiert oder real gefilmt sind. Lernvideos, museale Installationen oder interaktive Anwendungen im Bereich Social Media werden im Folgenden nicht weiter berücksichtigt. Zwar lassen sich auch dokumentarische Formate mit Interaktion versehen, etwa indem Zuschauende unterschiedliche Perspektiven auf ein Ereignis wählen, doch liegt der Schwerpunkt dieser Arbeit auf fiktionalen Filmen, da bei dokumentarischen Stoffen die Handlung meist festgelegt ist und nur schwer aktiv verändert werden kann.

Wulf ergänzt seine Definition damit, dass „Spielfilme [...] meist auf einem Drehbuch [basieren], das den Ablauf der Geschehnisse und die Dialoge noch vor dem Dreh festlegt. Er ist meist aus Szenen aufgebaut, in denen die Figuren agieren.“¹¹⁰ Dies kann man nun so verstehen, dass er Interaktion im Film ausschließt, da die Handlung noch vor dem Dreh festgelegt wird. Doch auch interaktive Filme folgen dieser Logik: Alle potenziellen Handlungsstränge und Verzweigungen müssen bereits in der Preproduktion konzipiert werden, bevor das Material gedreht und im Schnitt so verbunden wird, dass es für die Zuschauenden eine interaktive Erfahrung ergibt.

¹⁰⁷ Vgl. (Cambridge Dictionary, 2025)

¹⁰⁸ Vgl. (Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2025)

¹⁰⁹ (Wulff, 2022)

¹¹⁰ (Wulff, 2022)

Hinzu kommt, dass filmische Ausdrucksweisen wie Montage und Kameraführung im interaktiven Kontext neue Funktionen erhalten. Montagen sind stets eine Selektion, die von den Machenden getroffen wird. Dabei entscheiden sie, was gezeigt wird und was nicht. Die Zuschauenden „reisen“ durch die Bilder, füllen Leerstellen mit eigener Interpretation und konstruieren daraus eine subjektive Geschichte. Diese Art den Zuschauenden die Konstruktion und Interpretation der Handlung zu überlassen, kann auch in interaktiven Filmen genutzt werden. Weitere Mittel, die besonders im interaktiven Film zum Einsatz kommen können, sind die bewusste Durchbrechung der fourth wall, in etwa, wenn Figuren direkt in die Kamera sprechen und den*die Zuschau*in als Figur der Handlung ansprechen. Auch Splitscreen-Narrationen zeigen parallele Handlungsstränge gleichzeitig, wodurch im Grunde genommen eine ähnliche Technik verwendet wird wie in interaktiven Filmen mit Parallelen Handlungssträngen. Die Interaktivität entsteht hier weniger durch Eingriffe ins Geschehen als durch die bewusste Steuerung der Aufmerksamkeit. Die Zuschauenden entscheiden, welchem Bildausschnitt sie folgen und welche Informationen sie daraus ziehen.¹¹¹

3.2 ABGRENZUNG ZUM GAME

Game Engines in Film und Videospiel

Videospiele basieren auf sogenannten Game Engines, den zentralen Softwarekomponenten, die ursprünglich dafür entwickelt wurden, Spielwelten und Animationen in Echtzeit zu rendern. Schon früh wurden Game Engines auch für Zwischensequenzen (cutscenes) genutzt, deren Bildqualität der von Filmen ähnelte. Mit der Weiterentwicklung hin zu real-time rendering verschwimmen die Grenzen zwischen den Medien zunehmend, da auch die Qualität der so gerenderten Sequenzen kontinuierlich verbessert wird.

Diese Entwicklung hat zu einer grenzüberschreitenden Verbindung von Film- und Game-Technologien geführt. Auch in der klassischen Filmproduktion spielen solche Engines inzwischen eine wichtige Rolle: Regisseure wie Steven Spielberg beim Film „Ready Player One“ oder Denis Villeneuve für „Blade Runner 2049“ nutzten sie für Visual Effects und Previsualisierungen. Auch als Previs bezeichnet beinhalten diese Visualisierungen grobe Vorschauen für komplexe Szenen, insbesondere solche die visuelle Effekte und digitale Charaktere beinhalten. Dadurch können Perspektiven, Kamerafahrten und Abläufe bereits vor der Produktion oder Animation ausprobiert und festgelegt werden, um später Zeit und Aufwand zu sparen. Auch im Bereich der Virtual Production wie bei „The Mandalorian“ kommen LED-Videowände zum Einsatz, auf die vorgerenderte Inhalte

¹¹¹ Vgl. (Verdugo, et al., 2011) S. 4

projiziert werden, sodass Schauspielende direkt in einer virtuellen Umgebung agieren konnten. Filmproduktion nähert sich damit stark Methoden der Spieleentwicklung an.¹¹²

Dennoch unterscheiden sich Film und Game auch in der Herstellung. Filme entstehen durch Kameraarbeit, Schauspiel und Schnitt, während Spiele auf Game Engines, Simulationen und Animation angewiesen sind.¹¹³ Mit dem wachsenden Einsatz virtueller Produktionstechniken verschwimmt diese Grenze allerdings zunehmend. Filme bedienen sich heute Tools, die ursprünglich für Spiele entwickelt wurden – was die Abgrenzung zwischen interaktivem Film und narrativem Spiel noch komplexer macht.

Erzählweisen in Videospielen

Computerspiele bieten in ihrer Grundform keine festgelegte lineare Handlung, sondern lediglich Bausteine einer möglichen Geschichte. Erst durch das Spielen setzen sich diese Bausteine zu einem Text zusammen, welcher als Erzählung wahrgenommen werden kann.¹¹⁴ Der lineare Film hingegen legt Handlung und Dramaturgie im Voraus fest und verlangt vom Publikum keine eigene Leistung außer der Rezeption.

In seinem Buch über Storytelling weist David Lochner darauf hin, dass digitale Spiele oftmals weniger mitreißend oder emotional als lineare Filmplots seien. Gleichzeitig schreibt er aber auch, dass es sehr vom Genre des Games abhängt, wie sehr die Spielenden emotional in die Story eingebunden werden kann.¹¹⁵ So sind Action-Shooter und Puzzle-Games größtenteils auf Unterhaltung und Strategie ausgelegt, während es bei Adventure- oder Cozy-Games eher vorkommen kann, dass der*die Spieler*in eine emotionale Bindung zu den Charakteren und der Welt aufbaut. Grundsätzlich gibt es Games unterschiedlichen Genres, welche eine tiefgreifende Geschichte erzählen. Manche dieser Spiele stellen das Gameplay in den Vordergrund und nutzen Story nur als Beiwerk, während andere Spiele fast wie interaktive Erzählungen wirken, in die spielähnliche Elemente nur punktuell eingebettet sind.

¹¹² Vgl. (Fang, Cai, Juan, & Wang, 2021) S. 1,2

¹¹³ Vgl. (Smed & Hakonen, 2003) S. 6

¹¹⁴ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 83

¹¹⁵ Vgl. (Lochner, 2014) S. 33

Zielsetzung und Motivation

Bei Videospielen gibt es immer ein Ziel – eine Aufgabe zu lösen, einen Fortschritt zu erzielen oder die Story abzuschließen, welches von den Spielenden erreicht werden muss, wobei häufig Gegner besiegt werden müssen,¹¹⁶ welche dem Ziel im Weg stehen. Den Spielenden liegt also immer eine Motivation zu Grunde, die er*sie im Spiel verfolgt und dadurch eine Immersion in die Story und Spielwelt erlangt. Je nach Spielertyp kann es ohne klar definierte Siegbedingungen für die Spielenden auf Dauer schwierig werden die Motivation aufrecht zu erhalten und die dramaturgische Spannung nicht zu verlieren.¹¹⁷

Im linearen Film gibt es diese Motivation nur in dem Ziel, die Geschichte zu hören und zu verstehen oder etwas zu lernen, die Zuschauenden nehmen jedoch nicht aktiv daran teil. Es wird keine Ausdauer, Geschicklichkeit oder Strategie von ihnen verlangt, um die Story zu entdecken.

Beim interaktiven Film können jedoch ähnliche Mechanismen wie im Game auftreten. Je nach Interaktionsart wird zumindest Schnelligkeit und vielleicht Strategie benötigt, wenn ein bestimmtes Ende erreicht werden soll oder überlegt werden muss, wie sich Entscheidungen auf den weiteren Verlauf des Filmes auswirken. Schnelligkeit wird vor allem bei solchen Interaktionsarten verlangt, wo innerhalb einiger Sekunden von den Zuschauenden eine Entscheidung getroffen werden muss, welcher Handlung als nächstes ausgeführt werden soll. Häufig gibt es einen kurzen Zeitraum in dem die Optionen angezeigt und von den Partizipierenden ausgewählt werden müssen, bevor eine per default festgelegte Option abgespielt wird.

Während in Spielen fast immer gegnerische Parteien existieren, die dem Ziel der Spielenden entgegenwirken, ist dies im Film weniger stark ausgeprägt. In interaktiven Filmen kann höchstens die Zeit selbst als Gegner wirken, wenn schnelle Entscheidungen verlangt werden. Ebenso können die Antagonisten der Protagonisten gewissermaßen auch zu den Gegenspielenden des Publikums werden, da sie dessen gewünschtem Handlungsverlauf im Weg stehen

Damit nähert sich die Erfahrung stärker dem Spielen an. Neben „Win States“, also dem Erreichen eines bestimmten Endes, können auch „Lose States“ auftreten, bei denen Zuschauende Entscheidungen vermeiden müssen, die den Fortgang der Geschichte negativ beeinflussen.¹¹⁸

Jouni Smed und Harri Hakonen betonen, dass für Immersion immer ein Sinn von Erfolg oder Fortschritt notwendig ist. Sie argumentieren auch, dass Limitationen oder Grenzen ein Spiel zu einem schlechten Videospiel machen. Die Kunst bestehe daraus die passende Balance aus Interaktion

¹¹⁶ Vgl. (Busch, 2015) S. 22

¹¹⁷ Vgl. (Busch, 2015) S. 23

¹¹⁸ Vgl. (Busch, 2015) S. 24

und Einschränkungen zu schaffen, um die Spielenden zu fesseln.¹¹⁹ Zu viele Interaktionsmöglichkeiten können überfordern und die Immersion zerstören. Gerade interaktive Filme profitieren daher von einer klar begrenzten Auswahl.

Illusion der freien Entscheidung

Viele Videospiele mit narrativen Aspekten beinhalten Abschnitte, in denen der*die Spieler*in sich frei bewegen und scheinbar freie Entscheidungen treffen kann. Häufig können auch in Unterhaltungen mit den NPCs verschiedene Antworten gewählt werden, die vermeintlich das Geschehen beeinflussen und einzelne Elemente der Story verändern. In der Praxis handelt es sich dabei jedoch häufig um eine Illusion der freien Entscheidung. Die meisten Spiele bewegen sich trotz verzweigter Optionen innerhalb einer weitgehend linearen Haupthandlung: Start- und Endpunkt sind meist vorgegeben, und die Entscheidungen der Spielenden beeinflussen vor allem Details oder Zwischenschritte, nicht aber den narrativen Gesamtrahmen.¹²⁰

Spiele wie „The Last of Us“ legen einen großen Fokus auf die erzählte Geschichte und die emotionale Wirkung. Dennoch sind alle zentralen Orte, Handlungsabschnitte und Wendepunkte vom Spiel vorbestimmt. Die Spielenden können lediglich bestimmte Räume frei erkunden oder optionale Dialoge führen, etwa durch gefundene Gegenstände. Es gibt aber immer wieder gewissen Orte und Aktionen, die die Spielenden erreichen müssen, um die Handlung voranzutreiben. So entsteht der Eindruck einer interaktiven, offenen Geschichte, obwohl das Spiel letztlich stark linear erzählt wird.

Ein anderes Spiel, welches für sein entscheidungsbasiertes Gameplay bekannt ist, ist „Life is strange“ von Dontnod Entertainment aus dem Jahr 2015. Dieses Spiel beleuchtet den Butterfly-Effekt, also wie einzelne Entscheidungen sich entwickeln und weitreichende Konsequenzen haben können. Neben den Unterhaltungen mit den NPCs aus denen sich Konsequenzen für den weiteren Verlauf der Story ergeben können, gibt es auch mehrere große, zentrale Entscheidungen, bei denen die Spielenden sich in einem Splitscreen für eine Handlung entscheiden müssen. Das Treffen von Entscheidungen und die Konsequenzen daraus ist also ein zentrales Thema dieses Videospieles. Dennoch bleibt auch hier die übergreifende Handlung vergleichsweise linear. Jedes Kapitel beginnt und endet an denselben narrativen Fixpunkten, nur mit Variationen bei Charakterkonstellationen oder den verfügbaren Dialogs- oder Handlungsoptionen. Letztlich laufen die Erzählstränge auf eine finale Entscheidung hinaus, in der Spielende zwischen dem Opfer von

¹¹⁹ Vgl. (Smed & Hakonen, 2003) S. 6

¹²⁰ Vgl. (Smed & Hakonen, 2003) S. 8

Arcadia Bay oder der Rettung der Hauptfigur Chloe wählen müssen. Damit reduziert sich die Vielzahl an Möglichkeiten auf zwei Enden, was die Illusion der großen Entscheidungsfreiheit offenlegt.¹²¹

Auch Genres, die vordergründig nicht narrativ geprägt sind, wie Action oder Strategiespiele greifen auf dieses Prinzip zurück, um Motivation und Kontext zu schaffen. So ist es beispielsweise bei den Super Mario Bros Spielen nicht notwendig eine grundlegende Geschichte zu erzählen, um als Spieler*in Spaß am Durchspielen der immer schwieriger werdenden Level zu haben. Dennoch wird zu Beginn und an mehreren Punkten in und zwischen den Leveln die Geschichte erzählt, dass Prinzessin Peach entführt wurde und von Mario befreit, werden muss. Obwohl die Narration hier nur minimal ausgestaltet ist, schafft sie einen klaren Grund für das Handeln der Spielfigur und damit für die Motivation der Spielenden. Die eigentliche Geschichte ist statisch und linear, sie dient aber als Rahmenhandlung für das Gameplay.

Bedienoberfläche

Für jede Art von Interaktion ist eine Bedienoberfläche notwendig. Viele Spiele nutzen ähnliche Eingaben zur Fortbewegung der Spielfigur, beispielsweise die Tasten W, A, S und D am PC, oder spezifische Tasten- und Controllerbefehle zum Ausführen von Aktionen. Damit die Steuerung möglichst schnell verinnerlicht werden kann, enthalten Spiele zu Beginn oder in passenden Spielsituationen häufig Tutorials, die den Spielenden die wichtigsten Mechaniken erklären.

Eine gute Bedienoberfläche sollte einfach zu verstehen und intuitiv nutzbar sein. Idealerweise passt sie sich dynamisch an die Bedürfnisse der Spielenden an oder kann im Menü individuell eingestellt werden. Durch diese Personalisierung wird die Spielerfahrung stärker auf die jeweilige Person zugeschnitten, wodurch die Immersion verbessert, und mögliche Störelemente reduziert werden, die das Eintauchen in die Spielwelt unterbrechen könnten.¹²²

Die Notwendigkeit eines Eingabegerätes ist ein weiteres Element, dass Videospiele und interaktive Filme verbinden. Unabhängig davon, ob es sich bei der Interaktion lediglich um das Wechseln der gezeigten Perspektive handelt oder ein gesamter Charakter in einer Aktion Sequenz gesteuert werden muss, es ist essentiell, dass die Bedienung möglichst intuitiv und erlernbar ist. Andernfalls besteht die Gefahr, dass Frustration entsteht und Spielende oder Zuschauende aus der Handlung gerissen werden, weil sie von der Komplexität der Bedienung abgelenkt werden.

¹²¹ Vgl. (Life is Strange, 2015)

¹²² Vgl. (Smed & Hakonen, 2003) S. 10

Grundlegend ist daher, dass Autor*innen und Entwickler*innen frühzeitig erkennen, wie die Handlungen der Spielenden am effizientesten auf das Spiel- oder Filmergebnis übertragen werden können. Der individuelle Spielfluss wird durch die bestmögliche Bedienung aufrechterhalten, darf dabei jedoch nicht den*die Spieler*in überfordern.¹²³

Spiele mit narrativem Fokus

Es gibt Spieleentwickler*innen, die von Beginn an einen engen Bezug zum Film suchten, mit dem Ziel, Spiele zu schaffen, die ähnlich unterhaltsam wie Filme sind und zugleich komplexere Geschichten erzählen. Beispiele dafür sind Cinemaware, welche Games wie „King of Chicago“ und „Defender of the Crown“ hergestellt hat, sowie LucasArts, später umbenannt in Lucasfilm Games, welche unter anderem Spiele zu Indiana Jones entwickelte. Letztere hatte den Bezug zu Film im Besonderen dadurch, dass sie Tochterfirma der Lucasfilm ist, einer bekannten amerikanischen Filmproduktionsfirma.¹²⁴

Die sogenannte Interactive Fiction, welche unter anderem Spiele wie Adventure Games bezeichnet, basiert darauf den Anspruch zu haben Spiel und Erzählung zu verbinden. Essenziell ist dabei, dass der*die Spieler*in aktiv dazu beiträgt die Handlung voranzutreiben. Ausschlaggebend ist für Interactive Fiction, dass alle Handlungen Sinn ergeben müssen innerhalb der fiktionalen Welt des Spiels. Dies bezieht sich auch auf die Eingaben der Spielenden an den Spielcharakter. Sie erkunden die Spielwelt, treffen Entscheidungen und geben Befehle ein, auf die das Spiel reagiert.

An dieser Stelle muss jedoch betont werden, dass es sich bei dieser Definition von Interactive Fiction um eine Auslegung von Hartmann handelt. Andere Autor*innen verstehen unter Interactive Fiction teilweise etwas anderes oder beschreiben dieselbe Art von Spiel, verwenden jedoch abweichende Begriffe.¹²⁵

Ein zentrales Unterscheidungsmerkmal zwischen Film und Spiel liegt in der Nutzungsweise: „Im Gegensatz zum Film ist ein Spiel nicht primär dazu da beobachtet, sondern gespielt zu werden. Während des Spiels ist nicht das narrative Element der Hauptgrund für das Interesse am Spiel.“¹²⁶ Dies bedeutet, dass narrative, interaktive Anwendungen einen Kompromiss zwischen Interaktivität und Plot finden müssen, damit die spielerischen Elemente des Gameplays und die Erzählung einer Geschichte verbunden werden können. Dies gilt gleichermaßen für klassische

¹²³ Vgl. (Lochner, 2014) S. 238

¹²⁴ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 23/24

¹²⁵ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 70ff.

¹²⁶ (Hartmann, 2004) S. 92

Computerspiele, die eine Story in ihr Gameplay einbinden, als auch für Filme, die ihre Narration durch Interaktionen erweitern und die Zuschauenden aktiver einbinden.

Ähnlichkeiten in Kameraeinstellungen und Strukturelementen

Filme und Videospiele bedienen sich häufig Techniken aus dem jeweils anderen Medium. So gibt es Sequenzen in Filmen, die in ihrer Perspektive und Kameraführung stark an Spiele erinnern, wie beispielsweise durch den Einsatz von POV-Shots. Wenn ein Film zudem ein begleitendes Spiel erhält, ist es nicht unüblich, dass bestimmte Perspektiven und Sequenzen übernommen werden. Ein Beispiel hierfür sind die Quidditch-Spiele in den Harry Potter-Filmen, die in den dazugehörigen Videospielen ähnlich umgesetzt werden.¹²⁷

Umgekehrt finden sich auch in Videospielen zahlreiche Einflüsse des Kinos. Manche Spiele nutzen aufwendige cinematische Videosequenzen oder bauen ihre gesamte visuelle Gestaltung stark filmisch auf.¹²⁸ Ein Beispiel hierfür ist das digitale Spiel „God of war“ von Santa Monica Studio aus dem Jahr 2022, welches durch seine starke Optik, filmische Bildsprache und vordefinierten Kameraeinstellungen glänzt, welche sich stilistisch und inhaltlich an den Film anlehnen. Das Spiel erweckt außerdem die Illusion, dass die Spielenden Entscheidungsfreiheiten haben. Tatsächlich aber werden sie durch die Struktur des Spiels stark gelenkt und an bestimmte Punkte geführt, um die Handlung voranzubringen.¹²⁹

Auch bei Strukturelementen lassen sich wechselseitige Bezüge feststellen. Zahlreiche Filme greifen Motive auf, die aus Spielen bekannt sind:

- Groundhog Day (Und täglich grüßt das Murmeltier, Harold Ramis, 1993): Wiederholungen desselben Tages erinnern an Restart-Mechaniken.
- Smoking/No Smoking (Alain Resnais, 1993): arbeitet mit Parallelhandlungen, die durch Entscheidungen gesplittet werden.
- The Garden of Forking Paths (Jorge Luis Borges, 1941): literarisches Beispiel, das wie ein Vorläufer von verzweigten Storylines wirkt.

Der wesentliche Unterschied zwischen linearen Filmen und Spielen besteht darin, dass Spiele, abhängig von ihrem Genre, den Spielenden eine gewisse Freiheit in der Reihenfolge von Ereignissen ermöglichen. Die Geschehnisse eines Spiels können im Nachhinein als eine vollendete Story erzählt werden, jedoch kann ein Spiel nicht allein basierend auf einer Story entwickelt werden.

¹²⁷ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 27

¹²⁸ Vgl. (Lochner, 2014) S. 225

¹²⁹ Vgl. (Lochner, 2014) S. 234

Trotz der Möglichkeit von sehr narrativ orientierten Spielen, stehen die Interaktionen und das Gameplay im Vordergrund.¹³⁰

Man könnte also vielleicht sagen, dass der Unterschied zwischen interaktiven Film und Videospielen darin liegt, dass Games immer die spielerische Einbindung der Spielenden in den Vordergrund setzen, während interaktive Filme von einer narrativen und Dramaturgischen Sichtweise kreiert werden, in die Interaktionsmöglichkeiten für die Zuschauenden zusätzliche integriert werden.

Erzählmuster

In Games wie auch in anderen interaktiven Anwendungen liegt die Kontrolle über die dramaturgische Spannung nicht allein in den Händen der Autor*innen.¹³¹ Das Pacing und die Reihenfolge der Objekte, die entdeckt werden, werden von den Spielenden beeinflusst. Im klassischen Film hingegen werden die Szenen und Abläufe minutiös und teilweise sogar framegenau geplant und geschnitten. In Videospielen hingegen hängt der zeitliche Ablauf von den Spielenden ab.¹³² Der interaktive Film bildet eine Mischform, die abhängig von der Art der Interaktion variieren kann.

Grundsätzlich werden Abläufe und Szenenlängen von der Produktion vorgegeben, jedoch entstehen gerade bei entscheidungsbasierten interaktiven Filmen Pausen oder kurze Leerstellen, in denen die Zuschauenden Zeit für eine Entscheidung erhalten. Diese Unterbrechungen beeinflussen das Pacing und verlängern oder verkürzen die Gesamtlaufzeit, da je nach gewählten Handlungssträngen verschieden lange oder kurze Szenen folgen. Bei Filmen, wo die Zuschauenden lediglich die gezeigte Perspektive wechseln können, bleibt zwar die Gesamtlänge vorgegeben, jedoch beeinflussen auch hier die Zuschauenden das Pacing, indem sie durch die Wechsel zwischen den Perspektiven die gezeigten Ausschnitte der Szenen und damit die Wirkung verändern.

Es gibt zwei mögliche Erzählmuster, zum einen die traditionellen, statischen Erzählmuster und zum anderen die interaktiven, dynamischen. Die traditionellen sind auch bekannt aus linearen Medien wobei in Bezug auf Spiele hier Grafiken, Animationen oder Cutscenes gemeint sind, in denen der*die Spieler*in Informationen oder wichtige Hinweise übermittelt bekommt. Zu den dynamischen Erzählmustern hingegen zählt unter anderem die aktive Navigation des Avatars. Dadurch, dass der*die Spieler*in die digitale Figur steuert, verschmelzen sie gewissenmaßen zu einem. „Das digitale Spiel ermöglicht metalineare und interaktive Erzählweisen, die den Spieler

¹³⁰ Vgl. (Smed & Hakonen, 2003) S. 3

¹³¹ Vgl. (Lochner, 2014) S. 139

¹³² Vgl. (Lochner, 2014) S. 153

weitaus mehr in die Handlung einbinden. Er kann die Welt nicht nur betrachten, sondern auch betreten; er wird zum Akteur. Dadurch verändert sich das Verhältnis von Autor und Rezipient.“¹³³

Durch diese Verschmelzung befinden sich Spielende und Avatar auf demselben Informationsstand. In Filmen, bei welchen der*die Regisseur*in Perspektiven und Handlungsstränge von verschiedenen Hauptfiguren zeigt, ist dies anders. Hier kann der*die Autor*in gezielt mit den Perspektiven spielen und so Informationen steuern, die dem Publikum zugänglich werden.¹³⁴

Damit in Videospielen Spielende die Figur stärker als „ihre eigene“ wahrnehmen, ist Identifikation notwendig. Teilweise geschieht dies durch die Anpassung des Aussehens und den Fähigkeiten des Avatars, jedoch ist dies nicht in allen Spielen eine Option. Auch die Motivation der Figur spielt eine Rolle. Wenn deren Handlungsgründe nachvollziehbar sind, entsteht für Spielende das Gefühl, mitverantwortlich für die Geschehnisse zu sein.¹³⁵ So können sich beispielsweise in „The last of us“ Spielende unterschiedlichen Alters und Herkunft mit dem Hauptcharakter Joel identifizieren, da der Verlust seiner Tochter und seine Beziehung zu Ellie eine emotional nachvollziehbare Motivation darstellen.

David Lochner argumentiert, dass im linearen Film die Zuschauenden bereits vorab wissen, dass alles nur inszeniert und somit bereits passiert ist und es keine Option gibt, kein anderes Ende eintreten kann als das von dem*der Regisseur*in vorgesehene. Im digitalen Spiel sei dies jedoch anders. Es wird die Illusion erschaffen, dass der*die Spieler*in alles im Hier und Jetzt erlebt, und alles von den Entscheidungen der Spielenden abhängt.¹³⁶ Man kann dem Entgegensetzen, dass auch im linearen Film die Zuschauenden die Handlung beim ersten Schauen im Hier und Jetzt erleben, ohne das Ende zu kennen. Andererseits wurde bereits erwähnt, dass in vielen Spielen die Story bereits vorgegeben ist und nur die Illusion erstellt wird, dass die Spielenden eigene Entscheidungen treffen. Somit können auch hier die Spielenden bereits vorab wissen, dass alles nur inszeniert und bereits geschehen ist. Beim interaktiven Film hängt diese Wahrnehmung stark von der Art der Interaktion ab. Während bei Filmen mit bloßem Perspektivwechsel wie „Mörderische Entscheidung“ die Dramaturgie fast linear bleibt, erzeugt ein Werk wie „Bandersnatch“ eine wesentlich stärkere Illusion freier Wahl.

Ein wichtiges Gestaltungsmittel in Games sind Cutscenes, die häufig eingesetzt werden, um die zugrunde liegende Handlung voranzubringen. Die Action-Passagen hingegen bestehen üblicherweise aus Gameplay, in welchem die Spielenden die Hauptfigur selbst steuern. Diese sogenannte

¹³³ (Lochner, 2014) S. 31

¹³⁴ Vgl. (Lochner, 2014) S. 169/170

¹³⁵ Vgl. (Busch, 2015) S. 26

¹³⁶ Vgl. (Lochner, 2014) S. 156

Öl-und-Wasser-Formel ist ein Relikt aus einer Zeit, in der Spielgrafik zu detailarm war, um Emotionen und zwischenmenschliche Konflikte auf dieselbe Art zu transportieren, wie das eine gerenderte Zwischensequenz konnte.¹³⁷

Unter den narrativen Videospielen war die „Final Fantasy“ Reihe eine der ersten, die einen narrativen Fokus und komplexere, interessantere Geschichten hatten. Auch Spiele wie „System Shock“ oder „Deus Ex“ hatten durchdachtere Plots, anspruchsvollere Themen und folgenschwere Entscheidungen, die den Spielenden größere narrative Gestaltungsmöglichkeiten gaben.¹³⁸

Je größer die Freiheit der Spielenden bei der Gestaltung der Narration ist, desto stärker muss die Inszenierung zurücktreten, um den unterschiedlichen Möglichkeiten und Vorgehensweisen der Spielenden gerecht zu werden.¹³⁹

3.3 ABGRENZUNG ZUR LITERATUR

Beim Gedruckten haben Lesende die Möglichkeit, im Textverlauf beliebig zu springen, Passagen erneut zu lesen, innezuhalten oder das Lesetempo selbst zu bestimmen.¹⁴⁰ Dadurch können sie sicher sein, dass kein Abschnitt der Handlung verloren geht, da ein Zurückspringen oder Wiederholen jederzeit möglich ist. Ähnliches gilt für den linearen Film. Zuschauende können vor- oder zurückspulen und so Einfluss auf das Tempo der Rezeption nehmen, ohne dass sie Gefahr laufen, zentrale Handlungselemente dauerhaft zu verpassen.¹⁴¹

Beim interaktiven Film verhält es sich dagegen anders. Hier ist in der Regel lediglich das Pausieren möglich, nicht jedoch das Zurückspulen. Dies liegt daran, dass ähnlich wie beim Spiel Interaktionen und Entscheidungen der Zuschauenden nötig sind, um an die jeweils möglichen Handlungspunkte zu gelangen. Während Videospiele allerdings das Zurückkehren durch gespeicherte Spielstände erlauben, fehlen solche Mechanismen meist im interaktiven Film. Damit entfällt häufig auch die Möglichkeit, frühere Handlungspfade noch einmal zu durchlaufen. Dennoch gibt es auch Ausnahmen wie beispielsweise interaktive Videos, die per Branching System auf YouTube laufen, bei denen die Zuschauenden am Ende der einzelnen Clips das nächste Video und auswählen können und somit entscheiden können, wie die Handlung weiter verläuft. Hier gibt es die Möglichkeit

¹³⁷ Vgl. (Busch, 2015) S. 16

¹³⁸ Vgl. (Busch, 2015) S. 7

¹³⁹ Vgl. (Busch, 2015) S. 20

¹⁴⁰ Vgl. (Krämer, 2001) S. 199

¹⁴¹ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 88

des zurück Spulens innerhalb der Videos. Zusätzlich können die Zuschauenden über den Browserverlauf zu den vorherigen Videos zurückspringen und neue Entscheidungen treffen.

Eine weitere vergleichbare Form interaktiver Medien sind Hypertexte. Dabei handelt es sich um Texte, die in eine Hyperstruktur unterteilt sind, in der Lesende durch Anklicken von Links oder, in analoger Form, durch Blättern zu den jeweils nächsten Segmenten gelangen. Jeder Abschnitt enthält Entscheidungsmöglichkeiten, durch die sich die Pfade der Geschichte verzweigen können. Hypertexte bestehen somit aus einzelnen Segmenten, die miteinander verknüpft sind und so eine flexible, aber dennoch begrenzte Navigation durch die Geschichte erlauben.¹⁴² In der digitalen Ausprägung reicht dieses Prinzip von textbasierten Spielen über Lernanwendungen, die Text und Grafik kombinieren, bis hin zu Enzyklopädien. Die Notation von Text und Grafik kann dadurch in semantischen Netzen miteinander verbunden sein. Hierbei steht vor allem das narrative Moment im Vordergrund. Die Entscheidungsfreiheit der Benutzenden ist dabei jedoch eingeschränkt und an die vorgegebenen Wege gebunden.¹⁴³ Der*die Rezipient*in ist im Allgemeinen etwas passiver, da er*sie nur den verfügbaren Pfaden der Geschichte folgen kann, seine*ihre Perspektive wird somit kontrolliert.¹⁴⁴

Arsenault und Perron beschreiben diesen Unterschied im Vergleich zur Literatur sehr prägnant. Klassische Texte seien als unicursale Labyrinth zu verstehen, die nur einen einzigen Pfad bieten, dem man folgen kann. Cybertexte hingegen seien multicursale Labyrinth, in denen es verschiedene Wege gibt, von denen nicht alle beschritten werden müssen, um an ein Ende der Geschichte zu gelangen, wie in Abbildung 6 verbildlicht wird.¹⁴⁵

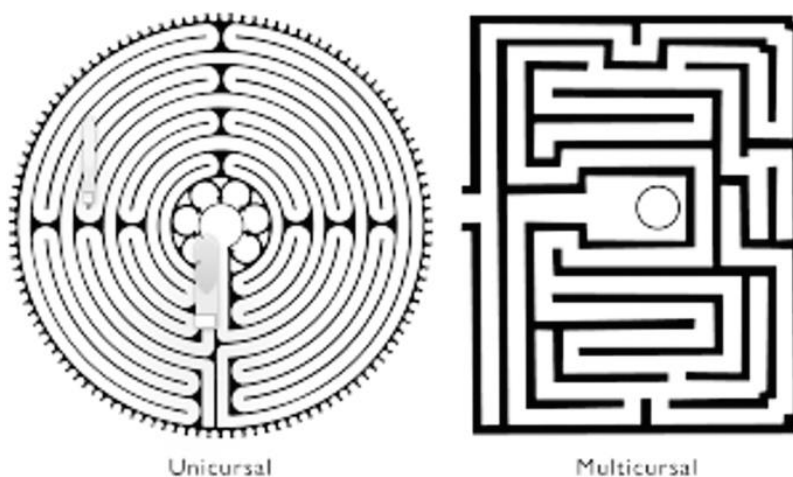


Abbildung 6 - Unicursal vs. Multicursal Labyrinth¹⁴⁶

¹⁴² Vgl. (Bogatsch, 2019) S. 3

¹⁴³ Vgl. (Krämer, 2001) S. 199/200

¹⁴⁴ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 72

¹⁴⁵ Vgl. (Arsenault & Perron, 2008) S. 4

¹⁴⁶ (Logan & Pruska-Oldenhof, 2022)

3.4 ABGRENZUNG ZUM FERNSEHEN

Das Fernsehen gilt heute als ein vielseitiges und häufig interaktives Medium. Es gibt zahlreiche Sendungen, welche die Zuschauenden per Abstimmung mit einbinden, häufig bei TV-Shows wie „Schlag den Star“ oder „The Voice“ wo die Zuschauenden für ihre Favoriten anrufen können. Häufig werden auch parallel Apps zu den Sendungen angeboten, teilweise von der Show direkt oder vom Sender im Allgemeinen. Beispielsweise bei einigen Quizshows der ARD werden den Zuschauenden Interaktionsmöglichkeiten geboten, indem sie in der ARD Quiz App bei den Sendungen mitraten können.¹⁴⁷

Allerdings unterscheidet sich diese Form der Interaktivität grundlegend vom Prinzip, welches im klassischen interaktiven Film verwendet wird. In Fernsehsendungen laufen die Inhalte in den meisten Fällen unabhängig von den Interaktionen der Zuschauenden ab. Ob Nutzende per App Zusatzinformationen abrufen oder bei Quizfragen mitspielen, hat keinen Einfluss auf den eigentlichen Verlauf der Sendung. Bei Live-Shows gibt es zwar Abstimmungen, bei denen die Zuschauenden aktiv das Ende, also den*die Gewinner*in, bestimmen können, allerdings handelt es sich hier nicht um bereits gefilmtes Material, was basierend auf der Entscheidung anders abgespielt wird. Vielmehr reagieren Produktionsteams in Echtzeit auf die Stimmen und passen den Fortgang der Show entsprechend an. Es folgt also einem anderen Prinzip, bei dem eine andere Planung und Umsetzung nötig ist als bei einem Film, der abgedreht und fertig produziert wird, bevor er an die Zuschauenden veröffentlicht wird.

Grundsätzlich kann, wie bei dem Film „Mörderische Entscheidung – Umschalten erwünscht“ gezeigt wurde, auch ein interaktiver Film im Fernsehen gezeigt werden. Dennoch ist die Art der Interaktion hier stark eingeschränkt, da keine Bedienung per Maus und Tastatur möglich ist. Zudem ist es produktionstechnisch aufwendiger, im linearen Fernsehen verschiedene Erzählpfade abzubilden, da hierfür entweder mehrere parallele Kanäle belegt oder komplexe, synchrone Sendeabläufe entwickelt werden müssten.

Während Fernsehen durchaus interaktive Komponenten integriert, beruhen diese eher auf einzelnen punktuellen Partizipationen und Echtzeitreaktionen als auf einer tiefgehenden, narrativ verzweigten Interaktion. Im Gegensatz zum interaktiven Film, der die Rezipierenden häufig durch Entscheidungen innerhalb eines vorproduzierten Erzählraums aktiv einbindet, bleibt das Fernsehen trotz ergänzender Apps und Abstimmungen primär ein lineares Medium, das die narrative Kontrolle stärker bei der Produktion als bei den Zuschauenden belässt.

¹⁴⁷ Vgl. (Das Erste, 2025)

3.5 ABGRENZUNG ZUM THEATER

Auch das Theater kann interaktive Elemente beinhalten, wenngleich diese in anderer Form als beim interaktiven Film auftreten.¹⁴⁸ Schon spontane Reaktionen des Publikums in Form von Applaus, Lachen oder Zwischenrufe bieten eine Art der Interaktivität, da die Schauspielenden auf der Bühne diese Reaktionen direkt wahrnehmen und darauf reagieren können. Das Bühnenerlebnis ist somit stets situativ und in Teilen durch die anwesenden Zuschauerinnen geprägt.

Außerdem existieren zahlreiche Theaterformen und Inszenierungen, in welchen die Zuschauenden aktiv in die Handlung eingebunden werden. Dies kann etwa durch direkte Ansprache geschehen, wenn ein*e Schauspieler*in dem Publikum Fragen stellt, ihre Reaktionen aufgreift oder sie symbolisch in die Aufführung integriert. Solche Formen sind insbesondere im experimentellen Theater, in performativen Inszenierungen oder in interaktiven Theaterprojekten verbreitet, bei denen die Grenze zwischen Bühne und Zuschauerraum gezielt aufgelöst wird.

Ein besonders bekanntes Beispiel für ein formal stark interaktives Theaterstück ist das Musical „The Mystery of Edwin Drood“. Das Stück, basierend auf Buch und Musik von Rupert Holmes, prämierte im Jahr 1985. Grundlage ist der gleichnamige unvollendete Roman von Charles Dickens. Da Dickens das Werk vor seinem Tod nicht beendete, integriert die Musicalfassung das Publikum in die narrative Gestaltung des Stücks. Nach dem ersten Teil der Aufführung stimmen die Zuschauenden darüber ab, welche Figur der*die Mörder*in ist. Je nach Ergebnis folgt nach der Pause einer der mehreren möglichen zweiten Teile, einschließlich unterschiedlicher Liedvarianten, die live aufgeführt werden. Somit existieren verschiedene mögliche Endungen, und keine Aufführung gleicht in ihrer Ausgestaltung vollständig der anderen. Das Stück kann daher als frühes Beispiel eines „Choose-your-own-adventure“-Prinzips im Theaterkontext verstanden werden.

Während das Theater traditionell von direkter und spontaner Interaktion zwischen Bühne und Publikum geprägt ist, existieren auch komplexere Formen, die bewusst Entscheidungsfreiheit in die narrative Struktur integrieren. Dennoch unterscheidet sich diese Form der Interaktivität vom interaktiven Film. Theater bleibt stets an die Einmaligkeit der Live-Aufführung und die situative Reaktion gebunden, während interaktive Filme auf vorproduzierten, fixierten Handlungsoptionen basieren, die unabhängig vom Aufführungsrahmen jederzeit reproduzierbar sind.

¹⁴⁸ Vgl. (Lochner, 2014) S. 215

4 STRUKTURMÖGLICHKEITEN UND AUSWIRKUNGEN DER INTERAKTIVITÄT

Der*die Rezipient*in interaktiver Medien wird in eine neue Rolle versetzt, indem er*sie nicht länger ein*e rein passive*r Beobachter*in ist. Stattdessen wird er* sie aktiv in die Gestaltung der Narration eingebunden. Dieser Perspektivwechsel kann so beschrieben werden, dass die Zuschauenden zum aktiven Entscheidungstragenden werden und sich zugleich bewusst machen müssen, dass sie Verantwortung für die Interpretation der Geschichte tragen.¹⁴⁹

Die Literaturwissenschaftlerin Marie-Laure Ryan unterteilt den Begriff Interaktivität in zwei grundlegende Modi bestehend aus dem Entdeckungsmodus und einem ontologischen Modus:

“In the exploratory mode, users navigate the display, but this activity does not make fictional history nor does it alter the plot: users have no impact on the destiny of the virtual world. In the ontological mode, by contrast, the decisions of the user send the history of the virtual world on different forking paths.”¹⁵⁰

Diese Interpretation des Begriffs lässt sich auf die Interaktionsmöglichkeiten von Videospielen und interaktiven Filmen übertragen. Sie unterscheidet zwischen Interaktionen, welche den Verlauf der erzählten Geschichte beeinflussen und solchen, die zur Unterhaltung der Rezipierenden dienen, aber keinen ausschlaggebenden Einfluss auf die fiktionale Welt und Story haben.

Grundsätzlich gibt es zwei Wege Medien zu nutzen. Entweder mit aktiver oder passiver Teilnahme. Interaktivität entsteht dort, wo auf eine Handlung oder Anfrage des Nutzenden eine Reaktion des Mediums erfolgt. Es handelt sich somit um „die aktive Einflussnahme auf eine Anwendung durch den Nutzer.“¹⁵¹

Im linearen Film werden alle Aspekte von der Handlung bis zum Filmen von dem*der Regisseur*in und Producer*in kontrolliert. Auf einer rein technischen Grundlage ist dies auch bei interaktivem Film der Fall jedoch wird der klassische Ablauf und die Erzählweise durch die multilinearen und interaktiven Handlungsstränge herausgefordert. Ein interaktiver Film lässt sich nicht einfach vorspulen oder in einem Satz zusammenfassen. Rezipierende müssen sich aktiv auf die Handlung einlassen, Entscheidungen treffen und unterschiedliche Pfade selbst erkunden. Oftmals ist dies sogar mehrfach erforderlich, um die gesamte Bandbreite des Werkes zu erfassen.¹⁵²

¹⁴⁹ Vgl. (Melzer, et al., 2004) S. 4

¹⁵⁰ (Ryan, 2006) S.107

¹⁵¹ (Kühnert & Rittermann, 2007) S. 17

¹⁵² Vgl. (Arsenault & Perron, 2008) S. 5-8

In linearen Medien gibt es immer wieder Momente, in denen die Charaktere der Story eine Entscheidung treffen. An diesen Punkten wird für die Lesenden oder Zuschauenden eine Art Illusion einer noch nicht eingetretenen Zukunft vermittelt, obwohl das Ende bereits geschrieben steht.¹⁵³

Interaktive Filme nutzen genau diese Entscheidungsmomente, um den Zuschauenden scheinbar echte Handlungsfreiheit zu geben. Zwar sind die Konsequenzen auch hier im Vorfeld festgelegt, doch durch die Verzweigungen entsteht ein komplexeres Netz möglicher Erzählungen, das die Illusion verstärkt, Teil der Handlung zu sein.

Zur Strukturierung solcher Geschichten lassen sich theoretische Modelle wie das von Seymour Chatman heranziehen. Die Ereignisse der Erzählung wurden von ihm dabei in sogenannte Kardinalpunkte und Satelliten unterschieden.

Die Kardinalpunkte sind dynamische Elemente, welche die Wandlung der Geschichte von einem Zustand in einen anderen bewirken. Es gibt eine Notwendigkeit für diese Punkte, damit es in einer Geschichte Wendungen geben kann. Sie treiben damit die Handlung im Wesentlichen voran. Bei den Satelliten hingegen handelt es sich um Ereignisse, welche keinen unmittelbaren Handlungsfortgang bewirken. Sie dienen lediglich der Ausschmückung der fiktionalen Welt, um diese lebendiger und greifbarer zu machen.¹⁵⁴

Diese Aufteilung kann man sich auch bei entscheidungsbasierten interaktiven Filmen zu Nutzen machen. Es kann somit Entscheidungen geben, welche ausschlaggebend für den weiteren Verlauf der Handlung sind, während andere Entscheidungen dazu dienen den Partizipierenden das Gefühl zu geben mehr in die Welt der Geschichte eingebunden zu sein, obwohl sie keine wesentlichen Veränderungen bewirken. Für die Immersion der Partizipierenden können diese Interaktionsmöglichkeiten helfen, auch wenn sie nicht direkt die Story vorantreiben, aber das Gefühl vermitteln frei mit der Welt interagieren zu können.¹⁵⁵

Ein zentrales Problem narrativer Interaktivität besteht darin, dass ihre Grenzen oft verborgen bleiben müssen, um die Illusion der Entscheidungsfreiheit aufrechtzuerhalten. Dieses Problem lässt sich zu einem gewissen Grad bereits dadurch umgehen, dass ein*e Spieler*in die Begrenzungen teilweise bereits automatisch ausblendet, ohne die Immersion zu verlieren, wenn er oder sie sich richtig auf die Spielwelt einlässt. Dies nennt man auch „willing suspension of disbelief“.¹⁵⁶ So akzeptieren die Spielenden, dass nicht alle Objekte aufgehoben werden können, die begehbaren Regionen eingegrenzt sind oder man sich nicht überall hinsetzen kann, obwohl dies in einer voll

¹⁵³ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 34

¹⁵⁴ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 34ff.

¹⁵⁵ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 97

¹⁵⁶ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 95

interaktiven Welt möglich sein sollte. Dennoch bringen Eingrenzungen des Handlungsspielraums das Risiko mit sich, dass die Spielenden sich eingeschränkt fühlen können. Manchmal ist dies jedoch notwendig, damit die Dramaturgie der narrativen Elemente nicht komplett verloren geht.

Bei größerem Einfluss der Nutzenden auf die Geschichte und allgemein einer größeren interaktiven Freiheit, ist es für die Entwickler*innen und Autor*innen schwieriger eine konsistente Dramaturgie beizubehalten. Es hilft für den Aufrechterhalt der Immersion, wenn die Spielenden sich auf ein Ziel konzentrieren, welches es zu erreichen gilt, sodass sie sich nicht beobachtet fühlen und trotz der Begrenzungen das Gefühl beibehalten einen eigenen Weg zu gehen.¹⁵⁷

Um innerhalb einer interaktiven Anwendung eine Geschichte zu erzählen ist eine Struktur notwendig, welche beide Elemente miteinander verbindet, ohne das Erlebnis der Rezipierenden zu stark einzuschränken. Ein häufig genutztes Strukturprinzip in narrativen Spielen und interaktiver Fiktion ist die Aufteilung in Kapitel oder Akte. Innerhalb dieser Kapitel haben die Spielenden mehr Interaktionsfreiheit und können die fiktionale Welt freier erkunden, bevor an einem Kardinalpunkt der nächste Abschnitt eingeleitet wird.¹⁵⁸ In Games geschieht dies häufig durch Cut Sequences, teilweise im Zusammenhang mit einem Ortswechsel. Diese Sequenzen werden meist durch eine Handlung des Spielenden eingeleitet – beispielsweise beim Ansprechen einer anderen Figur, beim Interagieren mit einem bestimmten Gegenstand oder beim Verlassen eines Raumes. Die vorbereitete Sequenz, die dann abgespielt wird, besteht meist aus einem Story Teil, welcher die gesamte Geschichte voranbringt und manchmal an einem neuen Ort, mit neuen Neben-Charakteren oder mit einem neuen Ziel für die Hauptfigur endet.

Die Interaktionen sind gerade bei Spielen häufig an Geschicklichkeit oder Schnelligkeit gebunden, was die Spielenden vor Herausforderungen stellt. Diese Hindernisse machen zum einen den Reiz des Spielens aus, bergen zum anderen aber auch die Gefahr, dass Langeweile entsteht, wenn die Aufgaben zu einfach sind, oder dass Frust und Demotivation auftreten, wenn sie die Möglichkeiten der Spielenden überschreiten.¹⁵⁹ Dieses Problem findet sich auch in narrativ orientierten interaktiven Werken, wenn auch in abgewandelter Form. Hier geht es weniger um Geschicklichkeit, sondern vor allem um Entscheidungen, die den Verlauf der Handlung beeinflussen können. Dennoch können auch diese Situationen die Zuschauenden unter Druck setzen. So gibt es bei manchen interaktiven Filmen einen Timer, der während der Entscheidungsoptionen abläuft. Dieser Zeitdruck kann stressen und dazu führen, dass Zuschauende vorschnell eine Option anklicken, die sie bei längerer Überlegung vielleicht nicht gewählt hätten. Ebenso kann Frust entstehen,

¹⁵⁷ Vgl. (Lochner, 2014) S. 245ff.

¹⁵⁸ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 96/97

¹⁵⁹ Vgl. (Lochner, 2014) S. 140

wenn die Rezipierenden das Gefühl haben, nicht genügend Informationen zu besitzen, um eine Entscheidung fundiert zu treffen. Hinzu kommt das Risiko, dass die Zuschauenden die Wirkung ihrer Entscheidung als gering wahrnehmen. Wenn also die Illusion der Entscheidungsfreiheit durchbrochen wird, leidet die Immersion. Dies ist etwas, das es unbedingt zu vermeiden gilt.

Der Reiz von interaktiven Narrativen liegt darin, die unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten zu erkunden und zu erleben. Dadurch entsteht ein Interesse, die Anwendung mehrfach zu spielen oder anzusehen.¹⁶⁰ Nun kann man argumentieren, dass auch lineare Narrative wie Filme oder Bücher einen Reiz haben sie nochmal anzuschauen oder zu lesen, obwohl die Handlung sich nicht ändert, sondern lediglich die Sicht der Zuschauenden eine andere ist, wenn sie das Ende bereits kennen. Doch beim zweiten Ansehen oder Lesen lassen sich oft neue Details, Symbole oder Zusammenhänge erkennen, die zuvor verborgen geblieben sind. Dieses Element des neuen Details entdecken ist bei Interactive Fiction jedoch nochmal deutlich stärker, da je nach Art der Interaktionen ganz neue Handlungsstränge und Optionen entdeckt werden können.

Die Komplexität und damit auch der Produktionsaufwand von interaktiven Filmen ist erheblich höher als bei ihren linearen Alternativen. Daher wird häufig nach Möglichkeiten gesucht die Menge an benötigtem Footage (engl. für „Filmmaterial“) zu reduzieren, ohne die Interaktivität maßgeblich einzuschränken. Lischka beschreibt die Kunst der interaktiven Erzählung bestehe darin, „möglichst viele parallele Linearitäten zu schaffen, die sich je nach den Handlungen des Spiels überschneiden, bedingen oder ineinander münden.“¹⁶¹ Dies bedeutet, dass je nach Struktur, verschiedene Handlungspfade in denselben Knotenpunkten zusammenlaufen können. Szenen lassen sich dadurch mehrfach verwenden, ohne dass das interaktive Erlebnis leidet. Teilweise können sich die Autor*innen hier den Effekt zu nutzen machen, dass die gezeigten Ereignisse und Handlungen je nach vorhandenem Kontext unterschiedlich wirken. Also je nachdem welchen Handlungspfad die Spielenden/Zuschauenden zuvor ausgewählt und gesehen haben, kann die Szene unterschiedlich wirken.¹⁶²

¹⁶⁰ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 102

¹⁶¹ (Hartmann, 2004) S. 103

¹⁶² Vgl. (Verdugo, Nussbaum, Corro, Palma, & Navarrete, 2011) S. 7ff.

4.1 ARTEN VON INTERAKTIONSSTRUKTUREN

Als Grundlage für jede interaktive Erzählung gibt es eine Struktur, welcher der Handlungsverlauf folgt. Durch die Aktionen der Spielenden und den verfügbaren Optionen zur Interaktion, entsteht ein narrativer Ablauf, welcher im Normalfall einer vorgegebenen Story Struktur folgt.¹⁶³

Branching-Struktur

Eine der bekanntesten Interaktionsstrukturen ist die Branching-Struktur. Hierbei startet die Handlung an einem vorgegebenen Punkt und verzweigt sich mit jeder Entscheidung weiter in zwei oder mehr mögliche Handlungsoptionen. Am Ende eines Abschnitts kann der*die Spieler*in einen vordefinierten narrativen Pfad auswählen, welcher sie*ihn zu einem entsprechenden anschließenden Handlungsteil führt. Erstmals an Bekanntheit erlangt hat diese Struktur in den 1970er Jahren durch die „Choose Your Own Adventure“-Kinderbücher.¹⁶⁴ Durch diese Struktur haben die Zuschauenden/Spielenden einerseits die Möglichkeit, die Geschichte zu beeinflussen, während die Autor*innen andererseits bestimmen können, welche Art von Geschichte sie erzählen wollen. Einer der großen Nachteile dieser Struktur ist, dass die Anzahl der Pfade und somit der Umfang der Handlungsoptionen exponentiell steigt und dadurch schnell die Grenzen der Umsetzbarkeit erreicht werden.¹⁶⁵ Auch die Erzählung kann unter dieser Struktur leiden, da die Gefahr besteht, dass die Charaktere und die Story Elemente ihre Tiefe verlieren. Aus diesem Grund wird die Branching-Struktur meist eingegrenzt und vereinfacht, indem Pfade vorhanden sind, welche durch verschiedene Entscheidungen erreicht werden können.¹⁶⁶

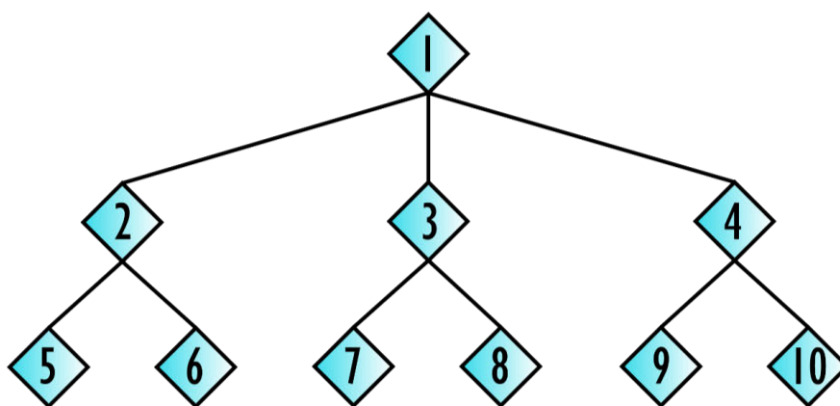


Abbildung 7 - Branching Struktur¹⁶⁷

¹⁶³ Vgl. (Lochner, 2014) S. 171/172

¹⁶⁴ Vgl. (Gallon, 2021) S. 18

¹⁶⁵ Vgl. (Lochner, 2014) S. 172

¹⁶⁶ Vgl. (Verdugo, Nussbaum, Corro, Palma, & Navarrete, 2011) S. 5/6

¹⁶⁷ Eigene Darstellung basierend auf (Lochner, 2014) S. 172

Sequenzielle- bzw. Perlenketten-Struktur

Diese Struktur bildet die grundlegende Struktur von linearen Handlungen. Die Zuschauenden haben keinerlei Einfluss auf den Verlauf der Erzählung. Sie kann jedoch Teil eines interaktiven Mediums sein, indem zwischen den handlungsentscheidenden Punkten interaktionsfreie Räume für die Spielenden geschaffen werden, in denen zwar mit der Welt interagiert werden kann, die Story aber nicht mitbestimmt werden kann. Um die Bezeichnungen von Seymour Chatman aufzugreifen, bedeutet dies, dass die Kardinalpunkte in dieser Struktur fest vorgegeben sind, es aber Freiraum für Satelliten gibt.¹⁶⁸ Besonders beliebt ist dieses Prinzip in Videospielen, in denen es eine Reihe vorgegebener Handlungsevents gibt. Üblicherweise gibt es in den Freiräumen zwischen den Kardinalpunkten bestimmte Elemente zur Interaktion oder Handlungen, die ausgeführt werden müssen, um in der Story voranzuschreiten. Die Autor*innen können dabei das allgemeine Narrativ bestimmen, welches erzählt wird, das Pacing und die Erzählweise innerhalb der Freiräume wird jedoch größtenteils durch das Spieldesign und die Spielweise der Spielenden bestimmt.¹⁶⁹



Abbildung 8 - Sequenzielle Struktur¹⁷⁰

Sequenzielle Struktur mit Seitenwegen

Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei der sequenziellen Struktur mit Seitenwegen wieder um eine größtenteils lineare Struktur, die um Nebenhandlungsstränge erweitert wurde. Der*die Spieler*in kann also an gewissen Punkten Seitenwege einschlagen, die nicht essenziell notwendig für die Haupthandlung sind, aber eine zusätzliche Herausforderung oder Erzählung beinhalten können. Nachdem der Nebenstrang erfolgreich absolviert wurde, kehrt der*die Spieler*in wieder an den Ausgangspunkt zurück an der sie*er den Hauptpfad verlassen hatte. Von dort aus wird die lineare Erzählung fortgesetzt.¹⁷¹

¹⁶⁸ Vgl. (Lochner, 2014) S. 173

¹⁶⁹ Vgl. (Verdugo, Nussbaum, Corro, Palma, & Navarrete, 2011) S. 6

¹⁷⁰ Eigene Darstellung basierend auf (Lochner, 2014) S. 173

¹⁷¹ Vgl. (Lochner, 2014) S. 174

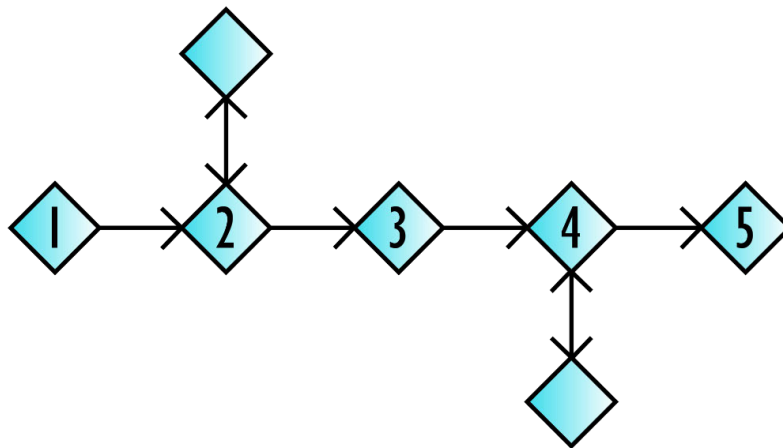


Abbildung 9 - Sequenzielle Struktur mit Seitenwegen¹⁷²

Weltenstruktur

Die Weltenstruktur ist eine etwas abstraktere und seltener genutzte Art, Interaktionen aufzubauen. Es können verschiedene Story-Strukturen kombiniert werden, da die Spielenden die Möglichkeit haben, sich in unterschiedliche Welten und somit Handlungsstränge zu begeben und diese auch wieder zu verlassen.¹⁷³

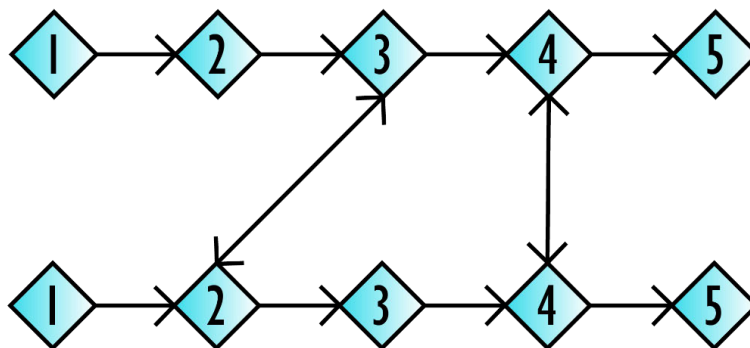


Abbildung 10 - Beispiel für Welten-Struktur¹⁷⁴

Verzweigung mit Pflichtpfaden

Auch diese Interaktionsstruktur basiert auf der Grundlage einer linearen Geschichte. In einigen Teilen der Handlung folgt der*die Spieler*in einem vorgegebenen Pfad, bei dem es keine interaktiven Elemente in Bezug auf die Story gibt. An einigen Punkten können jedoch Seitenwege

¹⁷² Eigene Darstellung basierend auf (Lochner, 2014) S. 174

¹⁷³ Vgl. (Lochner, 2014) S. 175

¹⁷⁴ Eigene Darstellung basierend auf (Lochner, 2014) S. 175

eingeschlagen werden, die im Gegensatz zur sequenziellen Struktur mit Seitenwegen jedoch nicht wieder an denselben Punkt zurückführen, an welchem die Haupthandlung verlassen wurde. Stattdessen wird die Handlung auf den Nebenwegen fortgesetzt und führt früher oder später auf den Haupthandlungspfad zurück. Es wird für den*die Spieler*in also eine Illusion geschaffen, dass ihre*seine Entscheidung eine maßgebliche Auswirkung auf die Handlung hat, obwohl das Ende der Handlung gleichbleibt, unabhängig davon welche Entscheidung getroffen wurde.¹⁷⁵

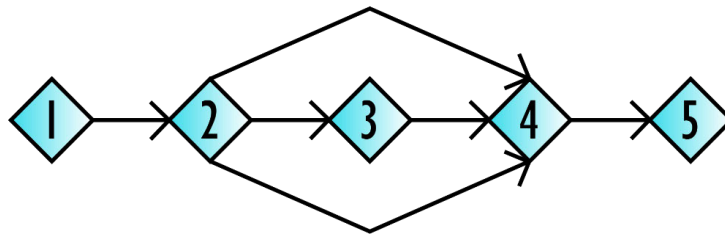


Abbildung 11 - Verzweigung mit Pflichtpfaden¹⁷⁶

Flaschenhalsprinzip

Dieses Prinzip ist eine Erweiterung der Verzweigung mit Pflichtpfaden. Der Unterschied besteht darin, dass bei dieser Struktur mehr Verzweigungen möglich sind und die Abstände zwischen den vorgegebenen Szenen der Haupthandlung größer sind. Die Interaktionsmöglichkeiten und Entscheidungsfreiheiten sind also etwas komplexer, wobei auch hier üblicherweise ein vorgegebener Endpunkt der Geschichte erreicht wird.¹⁷⁷ Diese Struktur wird auch als Vereinfachung der Branching-Struktur angesehen, da sich die Handlung aufgabelt, aber wieder auf einen gemeinsamen Punkt zurückführt. Dadurch ist der Umfang deutlich geringer. Manchmal wird hierbei die Tatsache ausgenutzt, dass die gleiche Szene aufgrund des gegebenen Kontextes zu verschiedenen Interpretationen führen kann. Gerade im Filmbereich reduziert dies den Produktionsaufwand.¹⁷⁸

¹⁷⁵ Vgl. (Lochner, 2014) S. 176

¹⁷⁶ Eigene Darstellung basierend auf (Lochner, 2014) S. 176

¹⁷⁷ Vgl. (Lochner, 2014) S. 177

¹⁷⁸ Vgl. (Verdugo, Nussbaum, Corro, Palma, & Navarrete, 2011) S. 7ff.

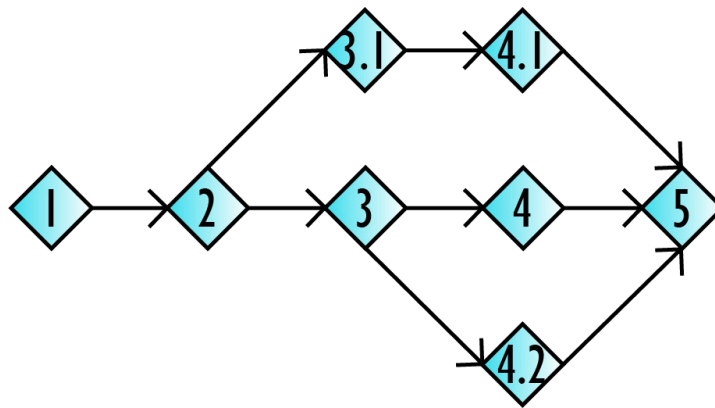


Abbildung 12 - Flaschenhalsprinzip¹⁷⁹

Netzstruktur

Die Netzstruktur, auch Labyrinth genannt, ist ein System, bei welchem der Spieler einen vorgegebenen Startpunkt hat. Von diesem Punkt ausgehend sind viele ineinander verzweigte Wege verfügbar, welche eingeschlagen werden können von denen nicht alle zwingend zum Ziel führen.¹⁸⁰ Ein Beispiel für die Netzstruktur ist die zuvor in im Kapitel zur Entstehung vom Game erwähnten Interactive Fiction. Hier gibt es eine Datenbank, die aus einzelnen narrativen Elementen, also Ereignissen oder Dialogteilen, besteht. Im Gegensatz zu einer linearen Erzählung liegt dabei keine feste Anordnung der Elemente der Geschichte vor.¹⁸¹ Da keine vorgegebene Reihenfolge vorliegt, besteht die Haupttätigkeit der Spielenden in diesen Computerspielen im Erforschen. Man könnte sagen, dass die Darstellung hier erst durch die Handlung der Spielenden entsteht. Im informativen Bereich wird diese Struktur meist in Wörterbüchern oder Enzyklopädien verwendet.¹⁸²

Ein passendes Beispiel für interaktive Filme/Videospiele, welche auf der Netzstruktur basieren bietet der Videospieldesigner Sam Barlow. Er war an mehreren Projekten beteiligt, in denen die Spielenden die Handlung nicht linear, sondern durch das Durchsuchen und Ansehen von Video-clips in einer Datenbank erschließen. Auf diese Weise setzen sie Stück für Stück eine zusammenhängende Geschichte aus verstreuten Fragmenten zusammen. Im Beispiel von „Her Story“, welches in 2015 veröffentlicht wurde, rekonstruieren die Spielenden durch das Durchsuchen und Anschauen von Polizeiinterviews allmählich den Fall eines verschwundenen Ehemannes. Das Spielprinzip gleicht dem Lösen eines Puzzles, bei dem jede neu gefundene Sequenz weitere Einblicke in die komplexe Handlung gewährt.¹⁸³

¹⁷⁹ Eigene Darstellung basierend auf (Lochner, 2014) S. 177

¹⁸⁰ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 87

¹⁸¹ Vgl. (Hartmann, 2004) S. 82

¹⁸² Vgl. (Gallon, 2021) S. 18

¹⁸³ Vgl. (Steam, 2025)

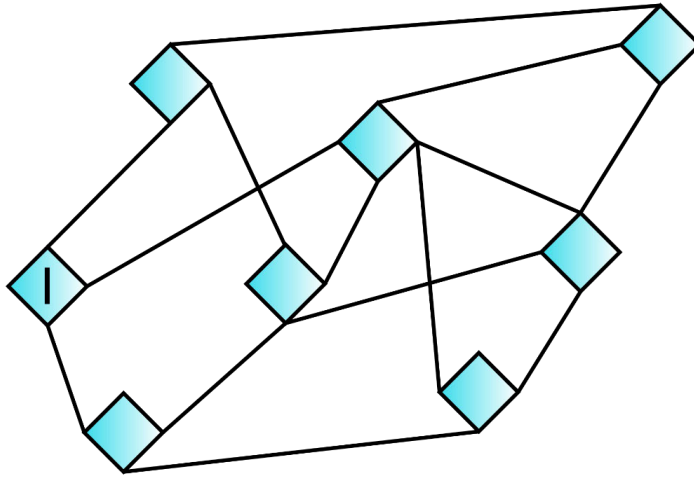


Abbildung 13 - Netzstruktur¹⁸⁴

Parallele Struktur

Eine weitere Möglichkeit ist, eine lineare Handlung aus zwei oder mehr Perspektiven zu filmen und den Zuschauenden die freie Entscheidung zu überlassen, welche Handlung sie verfolgen möchten. Die gewählte Perspektive kann dabei mehrfach gewechselt werden, entweder kontinuierlich oder an bestimmten Knotenpunkten. Dabei ist es beispielsweise möglich, dass in jeder Version ein unterschiedlicher Charakter begleitet wird und die Handlung aus dessen Sicht gezeigt wird, oder auch derselbe Ort in unterschiedlichen Zeitsträngen angeschaut werden kann. Die Nutzenenden sind hierbei lediglich stille Beobachtende welche keinen aktiven Einfluss auf die Handlung nehmen.¹⁸⁵

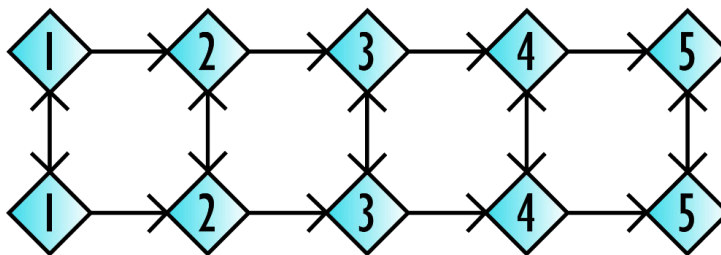


Abbildung 14 - Parallele Struktur¹⁸⁶

Obwohl es viele verschiedene Strukturen gibt, ist es nicht unüblich, dass diese miteinander verbunden werden oder nicht alle Pfade zum gleichen Endergebnis führen, sondern mehrere verschiedene Enden möglich sind. Je nach gewählter Struktur und Anzahl der möglichen Start- und Endpunkte können Aufwand und Komplexität der Interaktionen stark schwanken. Darüber hinaus

¹⁸⁴ Eigene Darstellung basierend auf (Hartmann, 2004) S. 87

¹⁸⁵ Vgl. (Gallon, 2021) S. 17

¹⁸⁶ Eigene Darstellung

bringt jede Struktur Herausforderungen bezüglich der Umsetzung und der immersiven Einbindung der Rezipienten mit sich.

4.2 HERAUSFORDERUNGEN IN INTERAKTIVEN FILMEN

Interaktive Erzählungen bringen einige Anforderungen mit sich, welche erfüllt werden sollten, um den Zuschauenden eine angenehme Erfahrung zu bieten. Dazu gehört ein angemessener Entscheidungsfreiraum, in dem die Zuschauenden agieren können, welcher Sackgassen vermeidet, da diese zu unbefriedigenden Enden führen können. Wiederholungen und starke Überschneidungen bergen das Risiko, dass beim erneuten Ansehen das Interesse verloren geht. Idealerweise sollte daher auch beim wiederholten Anschauen eine neue Erzählung geboten werden. Zudem ist es für die Rezipierenden hilfreich, wenn eine ungefähre Gesamtlänge des Films bekannt ist. Hinsichtlich der audiovisuellen Gestaltung sollte ein industrieller Standard in Bild- und Tonqualität gewährleistet sein. Ebenso ist entscheidend, dass die eingesetzte Technologie den Film organisch erweitert und nicht zur Ablenkung wird, was auch bedeutet, dass die interaktiven Elemente stimmig gestaltet und sinnvoll in das Gesamterlebnis eingebunden sein müssen. Die natürliche Motivation der Zuschauenden Informationen zu sammeln, sollte durch die Implementierung von den interaktiven Elementen unterstützt werden. Dies ist auch möglich, ohne die Storyline direkt zu beeinflussen und stattdessen die lineare Erzählweise beizubehalten.¹⁸⁷

Eine zentrale Herausforderung interaktiver Erzählungen liegt im Wechselspiel zwischen Immersion und Interaktion. Die Zuschauenden bewegen sich stetig zwischen einem Zustand des Wahrnehmens und einem Zustand des aktiven Handelns. Ihre Rolle als passive Rezipient*innen wird dadurch um die Dimension einer aktiven Teilnahme erweitert. Idealerweise wird dabei für die Zuschauenden ein „state of flow“ erreicht, in dem sie weder Stress noch Langeweile empfinden, sondern ein Teil der Erfahrung werden.¹⁸⁸ Unterbrechungen, die nötig sind, um Entscheidungen zu ermöglichen, können jedoch als störend empfunden werden, wenn sie nicht dramaturgisch eingebettet oder visuell kaschiert werden.¹⁸⁹ Dies ist vor allem bei Interaktionsstrukturen wie der Branching-Struktur relevant, bei der die Zuschauenden aktiv vor eine Entscheidung gestellt werden und sich zwischen den Optionen entscheiden müssen.

Frühere Versuche, interaktive Hypermedien und -Fiction kommerziell zu etablieren, scheiterten häufig an technischen Limitierungen, etwa fehlenden Feedbackkanälen oder nicht vorhandenen

¹⁸⁷ Vgl. (Melzer, Hasse, Jeskulke, Schön, & Herczeg, 2004) S. 3f.

¹⁸⁸ Vgl. (Johnson, 2008) S. 3

¹⁸⁹ Vgl. (Lochner, 2014) S. 220

Distributionswegen.¹⁹⁰ Auch in jüngerer Zeit stellt sich die Verbreitung interaktiver Filme problematisch dar. So produzierte Netflix ab 2015 mehrere dieser Formate, sowohl für ältere als auch für jüngere Zielgruppen, entfernte sie jedoch inzwischen wieder aus dem Angebot.¹⁹¹ Ähnliches gilt für Steven Soderberghs Projekt Mosaic, das ursprünglich über eine App interaktiv erlebbar war. Mittlerweile ist jedoch lediglich eine lineare Version verfügbar.¹⁹² Derartige Beispiele verdeutlichen, dass es bislang keine stabile Infrastruktur und Nachfrage für interaktive Filme auf großen Streamingplattformen gibt.

Konventionelle, lineare Filme begreifen die Zuschauenden als passive Empfänger. Bei der Implementierung von interaktiven audiovisuellen Narrativen hingegen werden die Produzent*innen vor einige Herausforderungen gestellt, um eine Art Cocreation zwischen Filmproduzierenden und Zuschauenden zu erschaffen. Insbesondere bezieht sich dies auf die Narration, die Bedienungsfläche, die Immersion sowie die technischen Implementierungen.¹⁹³ Dabei spielt auch eine Rolle, dass nicht jeder Mensch dazu geeignet oder motiviert ist, sich aktiv an einer Geschichte zu beteiligen. Viele Leute sind lediglich lineare Geschichten gewohnt. Diesen kann es dadurch schwer fallen sich auf interaktive Erzählweisen einzulassen, da hier im Gegensatz zu passiven, linearen Erfahrungen die Aufmerksamkeit und Aktion der Rezipierenden erfordert wird.¹⁹⁴ In den zu Beginn gezeigten Statistiken wurde zwar erkenntlich, dass der allgemeine Umgang mit interaktiven Medien für viele, vor allem jüngere Menschen nicht unüblich ist, jedoch fehlt bei den Anwendungen häufig der fokussierte narrative Aspekt. Dieser kann erheblichen Einfluss auf die Interaktionen nehmen, was viele der Nutzenden nicht gewohnt sind.

Hinzu kommt, dass interaktive Filme im Vergleich zu linearen Produktionen aufwendiger in Planung, Logistik und Finanzierung sind. Die Preproduktion ist komplexer, da unterschiedliche Handlungsstränge und deren Zusammenhänge bedacht werden müssen, wodurch es schwieriger wird einen Überblick über die Charaktere und Handlung zu behalten. Für jeden neuen Handlungsstrang wird neues Filmmaterial benötigt, wodurch sich die Menge an Drehtagen und Postproduktion erhöht. Dies ist auch stark davon anhängig welche Art der Interaktionsstruktur vorliegt, da es einige Systeme gibt, in denen Szenen mehrfach verwendet werden können, um den Aufwand zu reduzieren. Das Schreiben eines effektiven und ergreifenden interaktiven Filmes, welcher trotz seiner verschiedenen Handlungswege nicht in unzufriedenstellenden Enden mündet, ist kompliziert. Es erfordert sowohl gute Drehbuchautor*innen als auch Zeit und somit erhöhte Kosten.

¹⁹⁰ Vgl. (Melzer, et al., 2004) (S. 2)

¹⁹¹ Vgl. (Peters, 2024)

¹⁹² Vgl. (watchmosaic, 2025)

¹⁹³ Vgl. (Verdugo, Nussbaum, Corro, Palma, & Navarrete, 2011) S. 1f.

¹⁹⁴ Vgl. (Lochner, 2014) S. 215

Zusammen mit der Komplexität und Menge an gefilmten Szenen erhöht sich auch die Gefahr, dass sich Fehler in der Kontinuität ergeben. Bei größeren Produktionen wie Netflix's „Black Mirror: Bandersnatch“ gab es daher ein festgelegtes Crewmitglied, welches den Überblick darüber behält, welche Version einer Szene gefilmt wird und wie Requisiten und Kostüme angeordnet waren. Neben der Tatsache, dass die Kontinuität zwischen den Szenen im Bild stimmen muss, ist es auch hilfreich für die Crew und die Schauspielenden zu wissen in welchem Handlungsstrang sie sich aktuell befinden. Neben dieser narrativen und visuellen Konsistenz sind auch technische Aspekte anspruchsvoll. Interaktive Filme erzeugen größere Datenmengen, die gespeichert, verarbeitet und über Streamingdienste in Echtzeit übertragen werden müssen. Dies kann die Bildqualität belasten und setzt stabile Internetverbindungen voraus.¹⁹⁵

Bei vielen interaktiven Filmen gibt es neben wenigen einflussreichen Entscheidungen, welche getroffen werden können, auch viele kosmetischen Wahlmöglichkeiten. Bei diesen gibt es keine großen Auswirkungen auf die Handlung, stattdessen wird derselbe Punkt in der Geschichte erreicht, unabhängig davon welche Entscheidung getroffen wurde. Es wird also eher eine Illusion der Interaktivität geschaffen, was bei den Zuschauenden zu Enttäuschung führen kann, wenn diese das Gefühl bekommen ihre Interaktionen haben keine Wirkung. Diese Illusion der freien Entscheidung wurde bereits im Kapitel zur Abgrenzung zum Game ausführlicher beschrieben. Dieser Kompromiss zwischen Freiheit der Entscheidungen und Qualität der Story muss jedoch seitens der Produzierenden und regieführenden Personen getroffen werden. Hierbei besteht auch die Gefahr, dass die Interaktivität zu einem Gimmick reduziert wird und sie keinen direkten Mehrwert zur Story bietet. Auch wird teilweise viel mit Klischees gearbeitet, anstatt eine tiefgreifende, emotionale Geschichte zu erzählen.

Darüber hinaus beeinflussen interaktive Elemente den Rhythmus eines Films. Während lineare Filme einem etablierten Schnitt- und Spannungsbogen folgen, können Interaktionspausen den Fluss der Erzählung unterbrechen. Ob dies störend wirkt, hängt maßgeblich davon ab, wie organisch die Entscheidungspunkte in den Film eingebunden sind.

4.3 NARRATIVE AUSWIRKUNGEN VON INTERAKTION

Wenn die Linearität des Filmes aufgebrochen wird und der*die Zuschauer*in als Akteur*in zu einem gewissen Grad in den Verlauf der Handlung eingebunden wird, verändert sich zwangsläufig die narrative Struktur und Wirkung. Die Hauptfiguren der Geschichte geben dabei Teil ihrer Handlungsfreiheit ab, um den Betrachtenden die Möglichkeit zu geben sich in die Überlegungen und

¹⁹⁵ Vgl. (Gallon, 2021) S. 9-72

Entscheidungen einzubeziehen. Es entsteht eine Art gegenseitige Abhängigkeit zwischen der Handlung und den Zuschauenden. Eine völlige Autonomie der Rezipierenden wäre nicht nur technisch kaum realisierbar, sondern würde auch die Möglichkeit einer kohärenten, durchdachten Geschichte untergraben. Im Kern steht Interaktivität daher in einem Spannungsverhältnis zum klassischen Storytelling. Damit eine Narration weiterhin gewährleistet werden kann, muss die Interaktivität bewusst begrenzt und gerahmt werden.¹⁹⁶

Die Interaktionen sollten die zentrale Motivation der Zuschauenden aufgreifen, die Geschichte zu erfahren und voranzubringen. Diese Motivation kann sich in unterschiedlichen Formen äußern, wie etwa im Wunsch, ein Rätsel zu lösen, Zusammenhänge besser zu verstehen oder ein bestimmtes Ende zu erreichen. Je nach Struktur der Interaktionen kann es Sequenzen geben in denen aktiv Gegner*innen aufgehalten werden müssen oder lediglich Konversationen geführt werden, um die Charaktere und Geschichte besser zu verstehen und voranzubringen. Runtergebrochen bedeutet dies, dass die Erzählung zum einen aus dem Inhalt besteht und zum anderen die Struktur und der Kontext die Erzählweise und die Erfahrung der Zuschauenden vorgibt.¹⁹⁷

Das Interagieren und Beeinflussen von Geschichten und Erzählungen ist keine neuartige Erfindung. Dennoch ist gerade das Einbinden der Zuschauenden in interaktiven Filmen häufig eine etwas ungewohnte Erfahrung für die Nutzenden. Daher greifen viele Produktionen auf bekannte narrative Abläufe zurück, um Überforderung zu vermeiden und Orientierung zu geben. Auch die Komplexität der möglichen Handlungsstränge wird in der Regel von den Autor*innen klar vorgegeben. Häufig existieren zwar verschiedene Wege, doch führen diese an bestimmten Knotenpunkten wieder zusammen. So erhalten die Zuschauenden die Illusion von Entscheidungsfreiheit, während die dramaturgische Kohärenz gewahrt bleibt.¹⁹⁸

Wie Verdugo et al. unter Rückgriff auf Perniola (2001) betonen, gilt: „Reception is ultimately the only truth of the artistic event.“¹⁹⁹ Ein Werk kann also nie losgelöst von seiner Begegnung mit dem Publikum betrachtet werden. Erst durch die Interaktion und Wahrnehmung der Zuschauenden erhält es seine eigentliche Wirkung und Bedeutung.

4.4 NUTZEN VON INTERAKTION

Lineare Filme und die weitreichenden Genres der Videospiele haben sich seit Jahrzehnten als beliebte Unterhaltungs- und Erzählform etabliert. Auch der interaktive Film ist keine Neuheit, jedoch

¹⁹⁶ Vgl. (Verdugo, Nussbaum, Corro, Palma, & Navarrete, 2011) S. 5

¹⁹⁷ Vgl. (Johnson, 2008) S. 2-8

¹⁹⁸ Vgl. (Gallon, 2021) S. 21

¹⁹⁹ (Verdugo, et al., 2011) S. 4

ist seine moderne Form generell eher jung und unerforscht. Er bietet viel Potenzial, das noch nicht im vollen Umfang genutzt wurde. Zu Recht kann man an dieser Stelle fragen, warum eine Mischform wie der interaktive Film dann überhaupt notwendig ist. Es muss jedoch berücksichtigt werden, dass sich durch Interaktion einige Vorteile in der Erzählung ergeben. Einer der wichtigsten und offensichtlichsten Punkte ist, dass das Publikum die Möglichkeit erhält, den Verlauf und das Ergebnis des Films beeinflussen zu können. Es wurde bereits erwähnt, dass sich dadurch eine höhere emotionale Bindung an die Charaktere und die Geschichte ergibt. Je nach Komplexität der Interaktion entsteht zumindest die Illusion eines einzigartigen und individuellen Erlebnisses. Wenn die Geschichte vom Rezipierenden gesteuert verschiedene Ergebnisse haben kann, regt dies zum Austausch und Vergleich mit anderen an, die vielleicht ein anderes Ende erreicht haben. Dieser Austausch ist in entscheidungsbasierten Games wie beispielsweise „Life is Strange“ seit Jahren integriert. Am Ende jedes Kapitels wird in Statistiken gezeigt, wie viel Prozent der Spielenden welche Entscheidungen getroffen und Aktionen durchgeführt haben. In interaktiven Multi-Protagonisten-Filmen ergibt sich außerdem der Vorteil, dass ein besseres Verständnis für die gezeigten Charaktere entsteht, da die Geschichte aus verschiedenen Perspektiven betrachtet und verstanden werden kann.²⁰⁰

Ein weiterer Vorteil gegenüber linearen Erzählungen ist die Replayability: Die Zuschauenden können den Film mehrfach anschauen, um andere Entscheidungen zu treffen. Dadurch entsteht die Neugier, auch die sonstigen Handlungsstränge zu entdecken. Beim linearen Film steht der Ausgang der Geschichte bereits fest, bevor die Zuschauenden den Film anschauen. Zwar können sie mit den Charakteren emotional mitfiebern, doch das Ende, egal ob positiv oder negativ, ist kein Ergebnis ihrer Entscheidungen. Beim interaktiven Film ist das oftmals anders: Die Rezipierenden haben die Möglichkeit zu scheitern, wenn sie Handlungsstränge auswählen, die den gezeigten Charakteren Schaden zufügen. Dadurch entsteht eine tiefere Verbindung zwischen Zuschauenden und Protagonist*innen, da die Zuschauenden zusammen mit den Figuren etwas zu verlieren haben.²⁰¹

²⁰⁰ Vgl. (Melzer, Hasse, Jeskulke, Schön, & Herczeg, 2004) S. 9

²⁰¹ Vgl. (Martin K. , 2022) S. 33ff.

5 EINSATZ UNTERSCHIEDLICHER INTERAKTIONSARTEN

5.1 BEDIENOberFLÄCHEN VON INTERAKTIVEM FILM

Sämtliche interaktive Medien funktionieren über eine Bedienoberfläche, welche den Nutzenden die Möglichkeit geben Aktionen auszuführen. Beim interaktiven Film kann die Gestaltung dieser Oberfläche variieren, von Abstimmungssystemen durch Buttons in Kinos bis hin zu per Maus oder Fernbedienung anklickbaren Auswahlmenüs oder Elementen am heimischen Fernseher oder PC.

Die Herausforderung, die sich daraus ergibt, ist eine Möglichkeit zu schaffen, die Zuschauenden nicht aus der Immersion zu ziehen oder mit den Interaktionsmöglichkeiten zu überfordern. Das Design sollte daher möglichst unauffällig in den Erzählfluss eingebunden werden, ohne ablenkend zu wirken.²⁰²

„The interface is part of the narrative telling which allows viewers to navigate the narrative content organized into an interactive structure. The interface is where the balance between the narrative and interactivity come together.“²⁰³

Die Arten der Bedienoberflächen lassen sich in zwei Kategorien einteilen. Zum einen gibt es die sichtbaren Oberflächen. Hierzu gehören anklickbare Menüs oder Icons sowie Dialogs- oder Handlungsauswahlen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Die zweite Möglichkeit sind unsichtbare Interaktionen, wie beispielsweise Kameras mit Gesichts- oder Emotionserkennung oder einige Filme mit Perspektivwechsel bzw. Multi-Protagonist-System, bei denen je nachdem, welcher Perspektive bzw. welchem Charakter am längsten Aufmerksamkeit geschenkt wurde, ein anderes Ende abgespielt wird.

5.2 KATEGORISIERUNG VON INTERAKTIONSARTEN

Um herauszufinden welche Möglichkeiten es gibt Interaktionen umzusetzen wurden einige verschiedene interaktive Filme und Videospiele tabellarisch aufgelistet. Die komplette Tabelle lässt sich im Anhang finden. Neben allgemeinen Informationen wie Titel, Jahr der Veröffentlichung, Name der regieführenden Personen bzw. der Produktionsfirma wurde auch notiert, auf welche Art und Weise Interaktionen ermöglicht wurden. Die komplette Tabelle ist im Anhang zu finden. Hierbei wurde ersichtlich, dass es einige Interaktionsarten gibt, die mehrfach vorkamen, während

²⁰² Vgl. (Johnson, 2008) S. 1-8

²⁰³ (Johnson, 2008) S. 2

einige eher Sonderfälle darstellten. Basierend auf den Erkenntnissen wurden verschiedene Kategorien erstellt, welche im Folgenden detaillierter beschrieben werden.

5.2.1 WAHLMÖGLICHKEITEN

Bei der Erwähnung interaktiver Filme als Medium werden meist solche Filme assoziiert, bei denen das Publikum an bestimmten Stellen mit Entscheidungsmöglichkeiten konfrontiert wird und sich für Option A oder B entscheiden muss. Obwohl dies nicht das einzige Interaktionssystem ist, ist es durch interaktive Filme wie „Black Mirror: Bandersnatch“ bekannter geworden. Auf der Streamingplattform Netflix wurden in den Jahren von 2017 bis 2023 mehrere Filme dieser Art produziert und veröffentlicht. Netflix hat hierfür einen eigenen Branch Manager entwickelt, mit dem Filme, die einem Branching-Narrativ folgen, abgespielt werden können.

Doch auch andere Firmen und Regisseure wie Paul Raschid mit seinem Film „The Complex“ aus dem Jahr 2020 oder Tobias Weber mit seinem Film „Late Shift“ aus dem Jahr 2016 verwenden dieses Interaktionssystem. An mehreren Stellen in den Filmen werden den Zuschauenden zwei Optionen präsentiert, zwischen denen sie sich innerhalb weniger Sekunden entscheiden müssen. Der Timer wird mit einem kürzer werdenden Strich dargestellt, wie man in Abbildung 15 erkennen kann. Wird keine Entscheidung getroffen, bevor die Zeit abgelaufen ist, wird ein vorgegebener Standardpfad abgespielt.

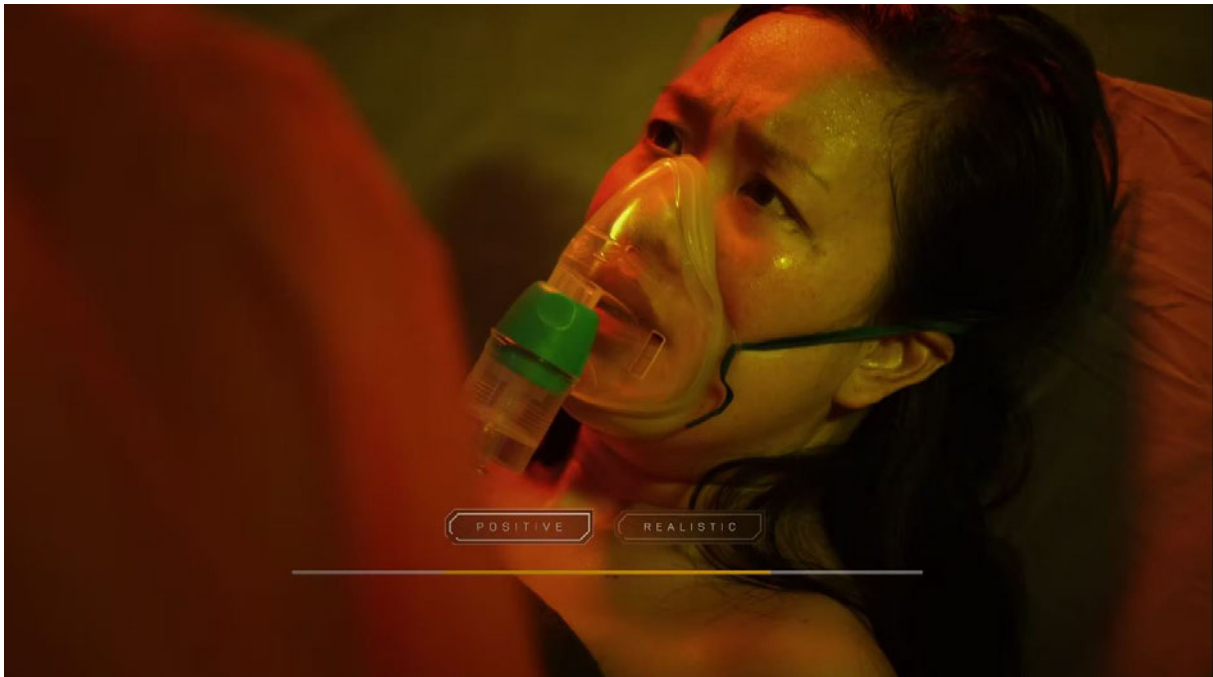


Abbildung 15 - Auswahlmöglichkeit in "The Complex"²⁰⁴

²⁰⁴ (Whales Interactive, 2020)

Vor allem in älteren Filmen, welche im Kino oder auf DVD liefen, wurden manchmal Freeze Frames verwendet. Das heißt, das Video wurde angehalten, während die Handlungsoptionen angezeigt wurden, bis von den Zuschauenden eine Entscheidung getroffen wurde, wodurch weniger Zeitdruck entstand. Ein Beispiel hierfür ist der Film „Silent Steel“ aus dem Jahr 1995, welcher auch auf DVD erschien. Die Zuschauenden nehmen in diesem Film die Rolle des Kapitäns eines U-Bootes ein und werden an mehreren Stellen per Freeze Frame mit Entscheidungen konfrontiert, die das Schicksal der Crew bestimmen.²⁰⁵

Eine Plattform, auf der dieses System der Wahlmöglichkeiten gerne eingesetzt wird, ist YouTube. Aufgrund der Beschaffenheit der Benutzeroberfläche können Videos angeboten werden, die Branching Narratives verfolgen. Wenn Videos hochgeladen werden, hat der Creator die Möglichkeit, eine sogenannte End-Card hinzuzufügen, in der andere Videos verlinkt werden können. Dies wird üblicherweise als Marketing genutzt, um die Zuschauenden dazu zu bringen, weitere Videos vom gleichen Kanal anzuschauen. Es gibt jedoch einige YouTuber, die diese Technologie nutzen, um interaktive Kurzfilme zu erstellen. Es gibt ein öffentliches Startvideo, und am Ende jedes Videos wird in der End-Card eine Entscheidung getroffen und das nächste verlinkte Video angeklickt. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist „A Heist with Markiplier“ aus dem Jahr 2019, bei dem basierend auf einem Anfangsvideo bis zu 31 Enden in unterschiedlicher Länge erreicht werden können.

5.2.1.1 PUBLIKUMSENTSCHEIDUNGEN

Im Prinzip gibt es zwei grobe Kategorien für den interaktiven Film. Entweder ist die Erfahrung für Kinos, große Screens oder Anderweitig als Gruppenerfahrung konzipiert oder für den kleinen Bildschirm im privaten Gebrauch, wo meist eine Person allein als Zielgruppe fungiert.²⁰⁶

Eine Unterform der Wahlmöglichkeiten sind Publikumsentscheidungen. Vor allem in der Zeit, bevor Heimcomputer, Streamingdienste und Smartphones populär wurden, gab es mehrere Filme, die im Kino gezeigt und per Abstimmung des Publikums gesteuert wurden.

Die Bedienung der Auswahlssysteme erfolgt heutzutage per Fernbedienung, Maus oder Tastatur. In den 90er Jahren gab es jedoch einige spezielle Kinos, die Publikumsabstimmungen durch farblich markierte Buttons ermöglichten. Im Loews Theatre in New York wurde 1992 der Film „I’m Your Man“ gezeigt. Das Publikum konnte dabei per Joystick, der am Sitz befestigt war, zwischen den gezeigten Optionen wählen. Die von der Mehrheit gewählte Option wurde anschließend

²⁰⁵ Vgl. (Moby Games, 2024)

²⁰⁶ Vgl. (Verdugo, Nussbaum, Corro, Palma, & Navarrete, 2011) S. 3

abgespielt. Aufgrund schlechter Vermarktung und der Auffassung des Publikums haben sich diese Kinos jedoch nicht lange gehalten.²⁰⁷

Auch der Film „Kinoautomat“ aus dem Jahr 1961, welcher häufig als erster interaktiver Film bezeichnet wird, funktionierte per Abstimmung. Wie in Abbildung 16 zu sehen ist, wurde der Film fünfmal angehalten, während die Zuschauenden per grünem oder rotem Button eine Entscheidung treffen konnten.

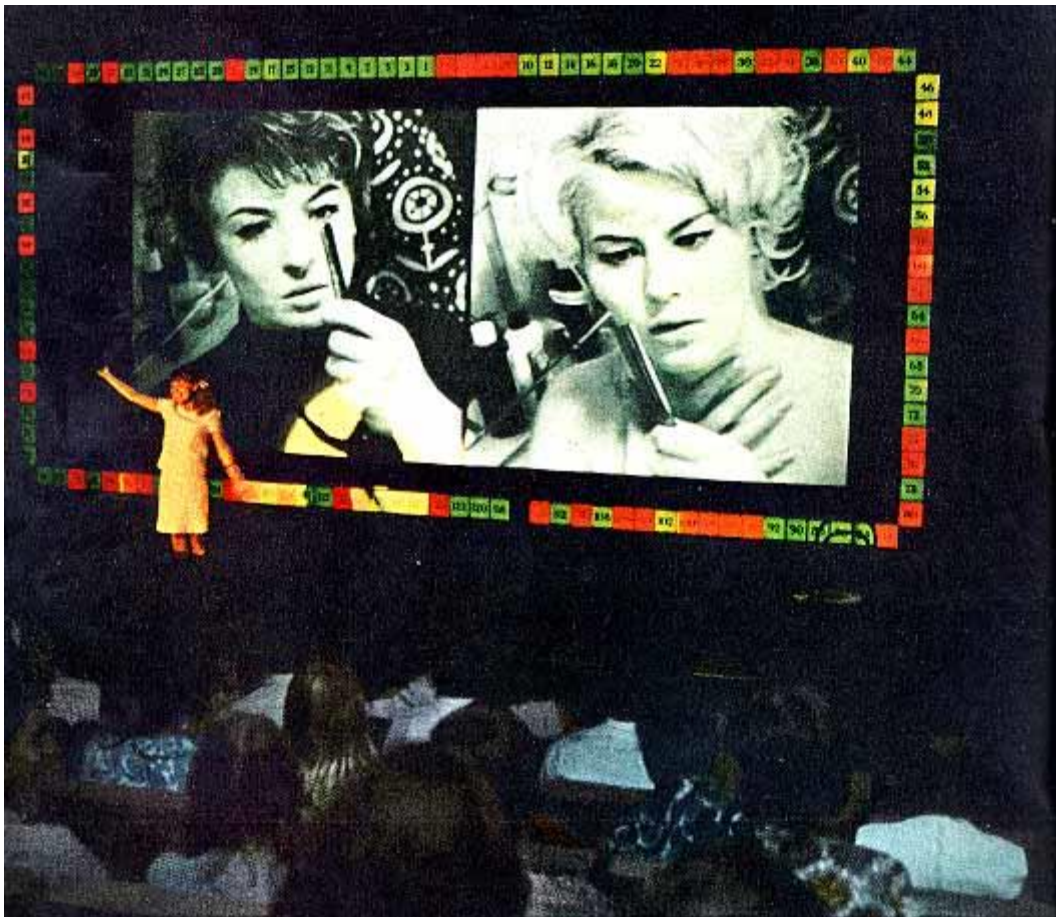


Abbildung 16 - Kinoautomat Expo '67²⁰⁸

Solche Mehrheitsentscheidungen sind heute im Kino oder Film eher unüblich. Im Fernsehen kommen diese Abstimmungen vor allem bei Reality-TV-Sendungen oder Shows häufig vor, bei denen das Publikum unter anderem für seine favorisierten Kandidierenden abstimmen kann. Ein Beispiel aus dem Jahr 2016 zeigt jedoch, dass auch Spielfilme im Fernsehen per Abstimmung beeinflusst werden können. Der Film „Terror – Das Urteil“ wurde zeitgleich in Deutschland, Österreich und der Schweiz ausgestrahlt. Die Zuschauenden konnten über eine Internetseite oder per Anruf

²⁰⁷ Vgl. (Molle industria, 2025)

²⁰⁸ (Stanton, 1997)

über das Urteil des Piloten Lars Koch entscheiden. Anschließend wurde das gewählte Ende abgespielt.²⁰⁹

5.2.2 POINT AND CLICK SYSTEME

Point-and-Click Systeme sind vorrangig aus Videospielen bekannt. Diese bestehen daraus, dass die Spielenden ohne Tastatur durchs Anklicken von angezeigten Grafiken und Icons Aktionen und Dialoge ausführen und die Räume im Spiel navigieren können. Dabei kann es sich sowohl um komplett animierte, in Echtzeit gerenderte CGI-Grafiken als auch um Live-Action-Full-Motion-Video handeln. Insbesondere bei Spielen, die Live-Action-Footage verwenden und nur begrenzt Point-and-Click-Interaktionen bieten, verschwimmen die Grenzen zwischen Videospiel und interaktivem Film.

In dieser Kategorie gibt es also auch Filme, deren Interaktionsart den zuvor erwähnten Wahlmöglichkeiten sehr nahekommt und die somit auch dazu gezählt werden könnten. Im Prinzip ist die Auswahl zwischen zwei Optionen mit Timer auch eine Art Point-and-Click System.

Viele der Filme und Spiele in diesem Bereich bieten jedoch auch zusätzlich die Möglichkeit einzelne Objekte anzuklicken und genauer zu untersuchen oder auch ins Inventar aufzunehmen. Auch das Navigieren durch verschiedene Orte ist etwas, das in Filmen mit reinen Handlungs- und Dialogwahlmöglichkeiten nicht vorhanden ist. Das Point-and-Click System ist somit meist komplexer und verfügt über mehrere unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten.

Ein Beispiel für dieses System ist das Videospiel „Contradiction“ aus dem Jahr 2015, welches auf der eigenen Webseite sowohl als Game als auch als interaktiver Film bezeichnet wird. „Contradiction“ besteht größtenteils aus Live-Action-Video, welches durch Grafiken ergänzt wird. Es gibt die Möglichkeit mit Charakteren zu reden und interagieren, die Orte zu navigieren und Objekte einzusammeln.

²⁰⁹ Vgl. (ORF, 2016)



Abbildung 17 - Contradiction Bedienoberfläche²¹⁰

Insbesondere in den 1990er Jahren gab es viele Videospiele, die Live-Action-Full-Motion-Video-Footage enthielten, häufig im Zusammenhang mit animierten Grafiken und computergenerierten Hintergründen. Diese funktionierten in der Regel über Point-and-Click-Systeme unterschiedlichen Umfangs. Bei einigen gab es lediglich Quick-Time-Events und Dialogentscheidungen, während bei anderen verschiedene Räume und Orte navigiert, Figuren gesteuert und Handlungen/Aktionen ausgeführt werden konnten. Diese Spiele zu kategorisieren und zwischen Game und interaktivem Film einzuordnen, ist eine Herausforderung, bei der die unterschiedlichen Interaktionsaspekte genauer beleuchtet werden müssen.

Ein Spiel, welches sich in diesem Grenzbereich befindet, ist „Phantasmagorie“ aus dem Jahr 1995. In sieben Kapiteln muss der*die Spieler*in hier Puzzles lösen und kann dabei Objekte erkunden, navigieren und die Story vorantreiben. Das Live-Action-Footage lässt hierbei an Film erinnern, während das puzzlebasierte Gameplay eher spielerischen Aspekten folgt. Im Trailer wurde Phantasmagoria als interaktive Multimedia Horror Story vermarktet, an anderen Stellen aber auch als Spiel bezeichnet.²¹¹

5.2.3 PERSPEKTIVWECHSEL/MULTI PROTAGONIST FILM

Es gibt auch Filme, in denen eine meist lineare Geschichte gezeigt wird, bei denen die Zuschauenden jedoch entscheiden können, welche Charaktere, Kameras oder Erzählperspektiven sie begleiten. Wenn die Zuschauenden zwischen mehreren Hauptfiguren wählen und wechseln können, werden diese Filme auch Multi-Protagonisten-Filme genannt. Teilweise gibt es auch die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Zeitsträngen, also Gegenwart und Rückblenden, zu wechseln. In diesen Filmen werden keine direkten Entscheidungen zwischen Handlungsoptionen getroffen. Die Bedienoberfläche kann von einem einfachen Video, in dem keinerlei Icons o. Ä. angezeigt

²¹⁰ (Follin, 2024)

²¹¹ Vgl. (MobyGames, 2025)

werden, bis zu in vorgegebenen Szenen eingeblendeten Menüs zur Auswahl der Perspektiven oder einer kontinuierlichen Anzeige der verfügbaren Optionen variieren.

In der simpelsten Form gibt es nur die Wahl zwischen zwei Blickwinkeln auf die Handlung. Durch einen Button kann zwischen diesen gewechselt werden. Ein bereits zuvor beschriebenes Beispiel ist der Film „Mörderische Entscheidung – Umschalten erwünscht“, der 1991 im Fernsehen ausgestrahlt wurde. Der Film besteht aus zwei Versionen derselben Handlung, die aus den Perspektiven zweier unterschiedlicher Charaktere erzählt wird. Durch die gleichzeitige Ausstrahlung im ARD und ZDF konnten die Zuschauenden beliebig hin- und her schalten und so ihre Wahrnehmung aus die Story verändern. Nach einem ähnlichen Prinzip gibt es auch ein Musikvideo zu dem Song „An deiner Seite“ von dem Rapper Kontra K, produziert von der Filmakademie Baden-Württemberg unter der Regie von Maximilian Niemann. In diesem Video können die Zuschauenden durch das Drücken der Leertaste zwischen zwei Zeitsträngen wechseln. Die gezeigten Kameraeinstellungen sind größtenteils identisch, das Soundscape und die gezeigte Handlung ändern sich jedoch, je nachdem, ob die Gegenwart oder die Vergangenheit gezeigt wird.²¹² Es handelt sich in diesem Fall zwar um kein klassisches Filmwerk, da es sich um ein Musikvideo handelt, aufgrund der erzählten Geschichte kann es jedoch als Beispiel für Interaktionsmöglichkeiten im interaktiven Film gesehen werden.

Auch auf DVD gab es Versuche interaktive Multi-Protagonist Filme umzusetzen. Aufgrund der technischen Begrenzungen gibt es hier nicht die Möglichkeit kontinuierlich zwischen mehreren Charakteren zu wechseln. Der Film „Deine Wahrheit“ aus dem Jahr 2004 hat dieses Problem dadurch gelöst, dass die Geschichte in fünf Kapitel aufgeteilt wurde. Vor jedem dieser Kapitel wurden die Zuschauenden vor die Wahl gestellt, welcher der fünf Charaktere und Perspektiven sie folgen möchten. Dabei basiert die Handlung auf linearem Storytelling mit einem vorgegebenen Ende, bei dem die Zuschauenden lediglich ihre Wahrnehmung der Geschichte durch die gewählten Perspektiven individualisieren können.²¹³

Die zuvor genannten Beispiele zeigen alle eine lineare Handlung, deren Ablauf von den Zuschauenden nicht beeinflusst werden kann. Es ist aber auch möglich durch das Wählen zwischen Perspektiven die Zuschauenden unbewusst den Verlauf des Filmes beeinflussen zu lassen. In „Lost Cause“ wird basierend darauf welcher Charakter am meisten angeschaut wurde eins von drei möglichen Enden abgespielt.²¹⁴

²¹² Vgl. (Kontra K, 2016)

²¹³ Vgl. (Melzer, Hasse, Jeskulke, Schön, & Herczeg, 2004)

²¹⁴ Vgl. (Johnson, 2008)

Außerdem kann sich die Anzahl der möglichen Perspektiven im Verlauf des Films ändern. In „Wei or die“ können die Zuschauer zwischen den in der Szene vorhandenen Kameras wechseln, beispielsweise zwischen einer Überwachungs- oder einer Handykamera. Je nachdem, was die Charaktere in der Szene gerade machen, stehen mehr oder weniger Kameras zur Auswahl.

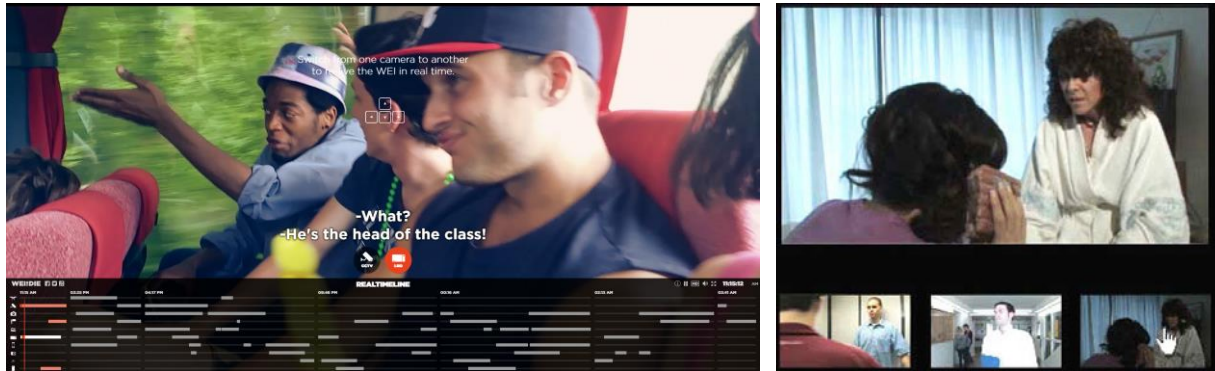


Abbildung 18 - Interface von "Wei or Die"²¹⁵ und "Lost Cause"²¹⁶

Diese Beispiele zeigen, dass es die unterschiedlichsten Möglichkeiten gibt, dieses Interaktionskonzept umzusetzen und an die verschiedenen genutzten Medien anzupassen. Obwohl die Handlung meist nicht aktiv vom Zuschauenden mitentschieden wird, können diese Filme dennoch als interaktiv bezeichnet werden, da sich die Wahrnehmung der gezeigten Handlung durch den Perspektivenwechsel verändert. Es wird sich zunutze gemacht, dass die Wirkung der gezeigten Handlung verändert wird und diese beispielsweise positiver oder negativer wahrgenommen werden kann, abhängig davon, aus welcher Sichtweise die Ereignisse betrachtet werden. So kann eine Handlung, die aus der Sicht von Charakter A rational und gerechtfertigt erscheint, aus der Sicht von Charakter B übertrieben und unverständlich erscheinen. Diese Filme zeigen also häufig keine wahre Geschichte, sondern überlassen es den Zuschauenden, die Ereignisse durch ihre eigene Wahrnehmung zu interpretieren.²¹⁷

In linearen Filmen und Serien ist es auch nicht unüblich, die gleiche Handlung aus unterschiedlichen Perspektiven zu zeigen. Es gibt auch Filme, die ausschließlich daraus bestehen, die Handlungen der unterschiedlichen Charaktere zu zeigen, deren Wege sich immer wieder kreuzen und die letztendlich alle im gleichen Finale enden. Filme dieser Art sind daher auch gut als interaktive Medien denkbar, bei denen die Zuschauenden selbst entscheiden können, welche Sichtweise sie verfolgen möchten. Ein passendes Beispiel hierfür ist der Film „Vantage Point“ von Pete Travis aus dem Jahr 2008. Der Film handelt von einem Attentat auf den Präsidenten der Vereinigten Staaten bei einer öffentlichen Kundgebung. Acht verschiedene Anwesende haben die Tat aus

²¹⁵ (Bouisson, 2015)

²¹⁶ (Johnson, 2008)

²¹⁷ Vgl. (Melzer, Hasse, Jeskulke, Schön, & Herczeg, 2004) S. 1-4

unterschiedlichen Perspektiven verfolgt und sorgen im Laufe des Filmes dafür, dass der Tatablauf rekonstruiert wird.²¹⁸

Eine Herausforderung dieser Interaktionsart ist jedoch, dass die Zuschauenden befürchten könnten, wichtige Teile der Handlung zu übersehen, wenn sie die „falsche“ Perspektive wählen. Die kontinuierliche Wahl zwischen verschiedenen Sichtweisen kann schnell überfordernd wirken.

5.2.4 SECOND SCREEN

Auch Filme mit Second-Screen-Anwendungen gehören zum Bereich der interaktiven Filme. Hierbei wird neben dem Film auf einem zweiten Gerät, häufig einem Smartphone oder einem zweiten Bildschirm, Interaktionsmöglichkeiten zum Film geboten. In einigen Fällen wie dem Film „App“ von Bobby Boermans aus dem Jahr 2013 wird in einer zuvor installierten Smartphone-App Zusatzmaterial angeboten, welches den Film unterstützen soll.²¹⁹ Dabei wird nicht der Verlauf oder die Handlung im Film beeinflusst, es handelt sich lediglich um eine Erweiterung. Bei anderen Filmen, wie der von Steven Sonderbergh in 2017 produzierten Serie Mosaic, werden in der begleitenden App mehrfach Entscheidungen zwischen Handlungen getroffen. Außerdem bot die App ein alternatives Ende zur Serie.

Second-Screen-Anwendungen können also auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt werden, entweder als Erweiterung zur gezeigten Handlung, um den Zuschauenden einen tieferen Einblick in die erzählte Welt und deren Charaktere zu geben, oder als Möglichkeit die Handlung und den Verlauf der Story zu beeinflussen.

5.2.5 WEITERE INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN

Neben den bereits genannten Interaktionssystemen gibt es immer wieder Sonderfälle, in denen sich die Regie und Produzierenden neue Möglichkeiten überlegen, wie das Publikum mit einem Film interagieren könnte. Dazu gehören beispielsweise Videos oder Spiele, die per Webcam auf die Emotionen und Gesichtsausdrücke der Zuschauenden reagieren. In „Riot“, einem Projekt von Karen Palmer, das eine Mischung aus Film und Installation ist, beeinflussen die Zuschauenden durch ihre Reaktionen und Gesichtsausdrücke, welche Handlung im Film ausgeführt wird.²²⁰

²¹⁸ Vgl. (Travis, 2008)

²¹⁹ Vgl. (app de film, 2013)

²²⁰ Vgl. (Palmer, 2017)

Andere Regisseur*innen, Entwickelnde und Produktionsfirmen haben ihre bevorzugte Interaktionsart entwickelt und in mehreren Projekten umgesetzt. Sam Barlow, ein britischer Videospiel designer und -autor, entwickelte beispielsweise mehrere Spiele/Filme, bei denen die Interaktion darin besteht, dass eine Datenbank mit Videos durch die Eingabe von Suchbegriffen erkundet wird, wodurch nach und nach eine Geschichte entsteht. Diese Spiele bzw. Filme basieren auf Live-Action-Footage, sind aber auf die aktive Interaktion der Spielenden angewiesen, weshalb sie vorwiegend auf Spieleplattformen vermarktet werden.²²¹

Es gibt auch Filme, bei denen die Interaktion bereits vor dem Abspielen des Videos in Form von Umfragen oder Auswahlen stattfindet. So wird in „Instagrammification“ von BBC R&D das Video anhand einer Umfrage an das Nutzerverhalten der Zuschauenden angepasst. In „Brooke leave home“ kann vor Beginn des Videos eine Stadt ausgewählt werden. Daraufhin werden die Handlung und die angezeigten Informationen im Video auf den jeweiligen Ort spezifiziert.

5.3 ERKENNTNIS AUS TABELLE/KATEGORISIERUNG

Bei der tabellarischen Auflistung interaktiver Filme und solcher Spiele, die sich nahe im Grenzbereich zum Film befinden wird schnell ersichtlich, dass insbesondere in den 1990er Jahren viele Anwendungen entstanden sind, die in diesen Bereich gehören. Durch die häufige Nutzung von Live-Action Full Motion Video weisen viele Spiele aus der Zeit Nähe zum Film auf. Aufgrund der technischen Begrenzungen im Bereich der Computer generierten Bilder und Animationen war Live-Action Footage beliebt, um Geschichten zu erzählen. Auch wenn diese Erzählungen als Spiele vermarktet wurden, lassen sich einige von ihnen aus heutiger Sicht eher im Bereich des interaktiven Filmes einordnen. Die genauere Kategorisierung sowie die Erklärungen und Unterteilungen zwischen Videospielen und interaktiven Filmen befindet sich im Kapitel 6 Fazit Einordnung interaktiver Filme.

Meist funktionierten die Interaktionen hier durch ein Point und Click System mit unterschiedlicher Komplexität und unterschiedlichen Nutzen. In einigen Spielen wurden hauptsächlich über Dialoge und Handlungsoptionen entschieden, während in andere generische Parteien aktiv bekämpft oder Orte navigiert werden mussten.

Die Wahlmöglichkeiten zwischen zwei Optionen sind wie erwähnt insbesondere seit 2015 durch Netflix bekannter geworden, jedoch hat Netflix in den letzten Monaten sämtliche dieser Filme wieder von der Plattform entfernt und sind nicht mehr verfügbar.

²²¹ Vgl. (Corporation, 2025)

6 FAZIT EINORDNUNG INTERAKTIVER FILME

Die tabellarische Erfassung der unterschiedlichen Filme und Spiele diente neben der Recherche zu den verwendeten Interaktionssystemen und -möglichkeiten noch einem weiteren Zweck. Wie bereits mehrfach deutlich wurde, sind die Nuancen und die Festlegung von Kriterien zur Unterscheidung zwischen interaktiven Filmen und Videospielen nicht eindeutig. In der erstellten Tabelle wurden insgesamt 75 Games und 64 interaktive Filme zwischen 1961 und 2023 erfasst. Diese Tabelle stellt jedoch keine vollständige Auflistung dar, insbesondere im Bereich der Games gibt es eine Vielzahl weiterer narrativer Titel, die hier nicht berücksichtigt wurden. Zum einen liegt dies daran, dass vor allem im Game Bereich viele Titel einem ähnlichen Interaktionssystem folgen und daher nur einige Beispiele in die Tabelle aufgenommen wurden. Zum anderen gibt es gerade im Bereich des interaktiven Films vermutlich noch einige wenig bekannte, in Kurzfilmform produzierten Titel, welche schwieriger zu finden sind, insbesondere, wenn keine Paper oder ähnliches dazu verfasst wurden.

Insgesamt wurden die Beispiele basierend auf der notierten Interaktionsmöglichkeiten in 15 verschiedene Interaktionssysteme eingeteilt, wobei sich manche Systeme stark ähneln, wie in etwa „QTEs und Dialogentscheidungen“ und „QTEs und ggf. Navigation“. Anschließend erfolgte eine Einordnung der Beispiele in die Kategorien Film oder Game. Bei einigen Titeln erwies sich dies als schwierig, da sie nicht eindeutig zuzuordnen waren. Auch direkte Nachfragen bei zwei der betreffenden Produktionsstudios führten zu keinem Ergebnis, da eine Antwort ausblieb. Andere Anwendungen wurden bewusst außenvor gelassen, da sie eher interaktive Webseiten oder Installationen darstellten und somit nicht in den Rahmen dieser Arbeit passten. Die Kategorien mit den meisten Einträgen waren „Wahl zwischen mindestens zwei Handlungs- oder Dialogoptionen“ sowie das „Point-and-Click-System“.

Um herauszufinden, ob sich ein Muster erkennen lässt, wurden für alle ausgewählten Beispiele, welche in die Tabelle eingetragen wurden, in einem zweiten Schritt folgende Fragen bestmöglich beantwortet:

- Ist mehr als ein Ende möglich und lässt sich die Handlung beeinflussen?
- Ist ein freies Bewegen im Raum (WASD) möglich?
- First oder Third Person? Folgt man nur der Sicht eines Charakters oder gibt es wie im "normalen" Film Wechsel zwischen den Charakteren?
- Wird es in realtime gerendert?
- Gibt es die Möglichkeit eines Game Overs?
- Ist es Live-Action Full Motion Video, CGI oder animiert?

In einigen dieser Kategorien ließen sich tatsächlich klare Tendenzen feststellen, während andere keinen eindeutigen Unterschied zwischen interaktivem Film und Game erkennen lassen. Anwendungen, die in Echtzeit gerendert werden und die Möglichkeit eines Game Overs bieten, zählen in meiner Einordnung in der Regel eher zu den Games, auch wenn dies nicht immer der Fall ist. Interaktive Filme basieren meist auf Live-Action-Footage, während Spiele häufiger CGI und Animation einsetzen. Ein vergleichsweise eindeutiger Unterscheidungspunkt liegt in der Möglichkeit, sich frei im Raum zu bewegen. Im Film ist dies so gut wie nie möglich, und wenn, dann nur sehr eingeschränkt. In Games hingegen kann freie Bewegung ein zentrales Element sein, muss aber nicht zwingend gegeben sein. Weniger klar ist hingegen die Frage, ob Handlung und Ende tatsächlich beeinflussbar sind. Hier gibt es sowohl bei Videospielen als auch bei interaktiven Filmen sowohl Anwendungen, welche ein vorgegebenes Ende haben als auch welche, bei denen die Handlungen der Spielenden tatsächlich den Ausgang beeinflussen.

6.1 EINORDNUNG ZWISCHEN GAME UND FILM

Im Kapitel über die Abgrenzung zum Game wurde Hartmann bereits zitiert:

„Im Gegensatz zum Film ist ein Spiel nicht primär dazu da beobachtet, sondern gespielt zu werden. Während des Spiels ist nicht das narrative Element der Hauptgrund für das Interesse am Spiel.“²²²

Diese Einordnung stellt eine Herausforderung dar, da letztlich nur die Spielenden selbst festlegen können, ob sie ein Spiel aufgrund des Gameplays oder aufgrund der Handlung und der Charaktere spielen. Eine vergleichbare Frage stellt sich auch beim interaktiven Film; Schauen die Zuschauer ihn in erster Linie, um eine Geschichte zu erleben, oder reizt sie vielmehr die Möglichkeit, durch Interaktionen Einfluss zu nehmen? In Hartmanns Aussage steckt jedoch ein hilfreicher Kern. Wer keinerlei Interesse an spielerischen Elementen hat, wird sich in der Regel für lineare Filme entscheiden. Wer hingegen vor allem Unterhaltung durch Herausforderungen und aktive Interaktionen sucht, wird eher zu Videospielen greifen. Der interaktive Film positioniert sich genau zwischen diesen beiden Polen. Er legt mehr Gewicht auf das Narrative als klassische Games, erfordert aber zugleich eine aktive Teilhabe der Zuschauenden, die über reines Beobachten hinausgeht.

Um klarer festlegen zu können, welche Anwendungen als interaktive Filme zu zählen sind und welche eher den Videospielen zugeordnet werden, soll die in dieser Arbeit erstellte Tabelle als

²²² (Hartmann, 2004) S. 92

Orientierungshilfe dienen. Sie versucht, anhand verschiedener Kriterien wie Interaktionsarten, Handlungsbeeinflussung oder der Möglichkeit eines Game Overs Anhaltspunkte zu bieten. Allerdings überschneiden sich diese Merkmale häufig zwischen interaktivem Film und narrativen Games, sodass eine eindeutige Grenze schwer zu ziehen ist. Mein Versuch, Kriterien für interaktive Filme festzulegen, findet sich daher in der folgenden Tabelle:

Kriterien für Interaktiven Film	Kriterien für (narrative) Videospiele
Prerendered FMV	Rendern in Realtime per Game Engine
vorgegebene Kameraeinstellungen oder maximal Navigation per Point and Click	freie Navigation per WASD oder ähnlichem
vorgegebene Charaktere	Ggf. Character/Avatar customisation möglich
Verlieren/Game Over im klassischen Sinne nicht möglich, wenn dann nur in Form von negativen narrativen Enden	Verlieren/Game Over durch falsche Entscheidungen/schlechte Performance des Spielers möglich
Eins von dreien muss beeinflusst werden durch die Interaktion: das Ende, der Verlauf/die Handlungen die zum Ende führen oder die Wahrnehmung auf die Story (z.B. bei Multi-Protagonist)	Ende oder Handlungsverlauf muss nicht zwingend beeinflusst werden, aber die Interaktionen des Spielers müssen die Handlung voranbringen
Es muss keine gegnerische Partei, etc. geben	Es muss eine Art von Win-State zu erreichen oder Lose-State zu verhindern geben oder tatsächliche Gegenspielende die man besiegen muss (kann auch der Ablauf der Zeit sein)
Simple und weniger Arten der Interaktionen (eher Point and Click, Wahl zwischen A oder B, simples Interface)	Komplexere Interaktionen (verschiedene Tasten für verschiedene Aktionen, Steuerung, zusätzliche Menüs/Interfaces die man aufrufen kann, etc.)

Interaktive Filme existieren auch in animierten Varianten, allerdings wird hier deutlich häufiger auf Live-Action-Footage zurückgegriffen als in Videospielen. In Games hingegen dominieren Animationen und CGI, die zwar häufig auf Motion-Capture-Aufnahmen realer Darstellenden basieren, letztlich jedoch keine echten Schauspielende zeigen. Auffällig ist, dass gerade in den 1990er-Jahren zahlreiche Spiele mit Point-and-Click-Systemen erschienen, die auf real gefilmte Sequenzen zurückgriffen. Dies war vor allem der damaligen technischen Situation geschuldet. Computergrafik war noch nicht in der Lage, intensive Emotionen realistisch darzustellen, sodass Schauspielende für die emotionale Wirkung eingesetzt und die Videosequenzen anschließend mit digitalen Elementen ergänzt wurden.

Ein besonders ausschlaggebender Punkt zur Unterscheidung ist die Möglichkeit, sich als Spieler*in frei im Raum bewegen zu können. Diese Option hängt eng mit der Verwendung von Live-Action-Footage zusammen. Wenn ein interaktiver Film auf gefilmtem Material basiert, existiert schlichtweg nicht ausreichend Filmmaterial, das eine klassische Game-Steuerung mit WASD

oder Controller ermöglichen würde. Das Footage ist nicht dafür ausgelegt, wodurch ein freies Erkunden üblicherweise unmöglich bleibt. In Echtzeit gerenderte Spiele hingegen können diese Bewegungsfreiheit problemlos integrieren, was einen wesentlichen Unterschied in der Spielerfahrung darstellt.

Ein weiterer Unterschied zeigt sich in der Gestaltung der spielbaren Charaktere. In interaktiven Filmen sind die Figuren, die gezeigt werden und mit denen interagiert werden kann, festgelegt. Eine individuelle Anpassung, insbesondere in Bezug auf das äußere Erscheinungsbild, ist nicht vorgesehen, was wiederum auch bedingt ist durch die Arbeit mit real gefilmtem Material. In narrativen Games hingegen sind die Hauptfiguren zwar oft ebenfalls vorgegeben, es gibt aber auch einige Titel, in denen Spielende das Aussehen oder bestimmte Eigenschaften ihrer Spielfigur anpassen können.

Darüber hinaus spielt auch die Frage des „Game Over“ eine Rolle. In klassischen Spielen ist es üblich, dass falsche Entscheidungen oder eine schwache Performance der Spielenden zum Scheitern führen, sodass das Spiel von vorn oder ab einem Checkpoint neu begonnen werden muss. Im interaktiven Film hingegen, wo der Fokus stärker auf der Erzählung liegt, bedeutet ein „Fehler“ meist nicht das Scheitern im klassischen Sinn, sondern vielmehr, dass die Handlung eine negative Wendung nimmt oder sich das Erreichen des Ziels verzögert.

Auch im Hinblick auf die Interaktionen gibt es Unterschiede. In Spielen finden sich häufig Aufgaben, die nicht direkt die Handlung beeinflussen, aber notwendig sind, um Fortschritt zu erzielen, wie in etwa das Besiegen von Gegnern oder das Einsammeln bestimmter Objekte. Im interaktiven Film hingegen sollten Entscheidungen idealerweise einen Einfluss auf die Erzählung haben, auch wenn es sich dabei manchmal nur um eine Veränderung der Wahrnehmung handelt, wie etwa bei Multi-Protagonisten-Filmen, oder um kleinere Abweichungen im Handlungsverlauf der erzählten Story, selbst wenn das Ende letztlich gleichbleibt.

Im Gegensatz zu vielen Spielen müssen interaktive Filme nicht zwingend Gegner oder Bosskämpfe enthalten. Dennoch existieren innerhalb der Geschichten häufig Ziele, die von den Protagonist*innen erreicht werden sollen, oder Enden, die es zu vermeiden gilt. Games hingegen bauen in der Regel auf klar definierte Win- oder Lose-States auf, die meist an das Besiegen von Gegenspielenden oder an andere Herausforderungen geknüpft sind. Manchmal kann dies auch äußere Bedingungen wie den Ablauf der Zeit bedeuten.

Ein weiterer Unterschied ergibt sich aus der jeweiligen Zielgruppe. Interaktive Filme richten sich nicht primär an Spielende, die komplexe spielerische Herausforderungen suchen, sondern an Personen, die eine Erzählung erleben möchten. Entsprechend sind die Interaktionen meist

simpler gestaltet, beispielsweise durch Point-and-Click-Mechaniken, die Wahl zwischen zwei Optionen oder durch ein sehr reduziertes Interface. Spiele hingegen können ebenfalls einfache Interaktionen bieten, sind in der Regel aber komplexer angelegt. Sie verlangen den Einsatz verschiedener Tasten für unterschiedliche Aktionen, die Navigation über Controller oder Tastatur, das Aufrufen zusätzlicher Menüs und Interfaces sowie eine größere Vielfalt an Eingriffsmöglichkeiten.

Nicht als ausschlaggebend für die Unterscheidung haben sich hingegen Kriterien wie die verwendete Plattform oder die erzählerische Perspektive erwiesen. Interaktive Filme erscheinen sowohl auf klassischen Spieleplattformen als auch auf Streamingdiensten wie Netflix oder Sky, während mittlerweile auch einige (Mini-)Games auf Streamingplattformen veröffentlicht wurden. Der Vertriebsweg liefert daher keine zuverlässige Orientierung. Ebenso wenig eindeutig ist die Erzählperspektive. Ob First- oder Third-Person, ob nur ein Hauptcharakter begleitet oder zwischen Figuren gewechselt wird, all dies findet sich in beiden Medienformen. Zwar folgen viele interaktive Filme und auch einige narrative Games einer klassischen filmischen Erzählweise mit cinematischen Kameraeinstellungen und einem*einer zentralen Protagonist*in, es gibt jedoch ebenso zahlreiche Variationen, die sich nicht auf eine Medienform beschränken lassen.

Gleichzeitig bleibt auch mit dieser tabellarischen Einordnung nach wie vor das Problem bestehen, dass es Anwendungen gibt, auf die Merkmale beider Seiten zutreffen. Ein passendes Beispiel ist „Tell me why“. Dieses Spiel wird in Echtzeit gerendert und ermöglicht eine freie Navigation im Spielraum. Gleichzeitig gibt es kein klassisches Game Over, die Handlung und die Beziehungen zwischen den Charakteren wird beeinflusst, und direkte Gegenspielende existieren nicht. Dennoch erfordert „Tell me why“ immer wieder in einigen Sequenzen Geschicklichkeit von den Spielenden, insbesondere in Form von Rätseln und dem Einsetzen bestimmter Fähigkeiten der Charaktere wodurch komplexere Interaktionsarten entstehen. Die Einordnung zwischen interaktivem Film und Spiel hängt in solchen Fällen davon ab welche Kriterien überwiegen und wie stark sie gewichtet werden. Aufgrund der CGI-Charaktere, des Echtzeit-Renderings und der komplexeren Steuerung würde ich „Tell me why“ trotz der narrativen Ausrichtung daher eher den Games zuordnen.

6.2 AUSBLICK AUF MÖGLICHE WEITERE FORSCHUNG

Ein möglicher nächster Schritt in der Forschung zu interaktiven Filmen wäre es, stärker die Perspektive der Rezipierenden einzubeziehen. So könnten beispielsweise Umfragen zur allgemeinen Bekanntheit interaktiver Filme Aufschluss darüber geben, wie weit dieses Format im Vergleich zu

linearen Filmen oder narrativen Videospielen überhaupt verbreitet ist. Ebenso interessant wäre die Frage, ob es von Seiten der Zuschauenden bzw. Spielenden überhaupt ein größeres Interesse an solchen Medien gibt, oder ob es sich bislang eher um ein Nischenprodukt handelt, das nur eine begrenzte Zielgruppe anspricht. In diesem Zusammenhang könnte auch untersucht werden, wie die Nutzenden selbst die Werke einordnen würden, also ob sie diese eher als Filme, als Spiele oder als etwas dazwischen wahrnehmen.

Darüber hinaus wäre es sinnvoll, die Forschung über den bisher gesetzten Fokus in den untersuchten Beispielen auf den europäischen Raum und die USA hinaus zu erweitern. Gerade Werke aus anderen Sprach- und Kulturkreisen könnten neue Perspektiven eröffnen und zeigen, ob und wie stark die Definitionen und Kategorisierungen, die hier erarbeitet wurden, universell anwendbar sind.

Ein weiterer Ansatzpunkt wären Fachinterviews mit Produzierenden interaktiver Filme und narrativer Spiele. Besonders spannend wäre es hier zu erfahren, wie die Beteiligten aus der Praxis die in dieser Arbeit erstellte Definitionstabelle bewerten würden und ob ihre eigene Einordnung mit der hier entwickelten Abgrenzung zwischen interaktivem Film und narrativem Videospiel übereinstimmt.

LITERATURVERZEICHNIS

- app de film. (2013). *app de film*. Abgerufen am 15. 08 2025 von <https://www.appdefilm.nl/>
- Arsenault, D., & Perron, B. (12 2008). Methodological questions in 'interactive film studies'. *New Review of Film and Television Studies*. Von https://www.researchgate.net/publication/248945375_Methodological_questions_in_'interactive_film_studies' abgerufen
- Baacke, D. (1996). Medienkompetenz als Netzwerk. Ein Begriff der Konjunktur hat. *Medien praktisch*, S. 4-10.
- Bachmair, B. (1996). *Fernsehkultur. Subjektivität in einer Welt bewegter Bilder*. Opladen.
- Bendel, P. D. (2025). *Gabler Wirtschaftslexikon*. Abgerufen am 29. 05 2025 von <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gamification-53874>
- Bendel, P. D. (2025). *Gabler Wirtschaftslexikon*. Abgerufen am 28. 05 2025 von <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/computerspiel-124773>
- Beom, K. K. (2002). *Interaktivität neuer Medien. Zur Konzeptualisierung einer neuen massenmedialen Kommunikationsform*. Bremen.
- Bitkom. (03. 09 2024). *Statista*. Abgerufen am 02. 06 2025 von <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/315860/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland/>
- Bitkom. (03. 09 2024). *Statista*. Abgerufen am 02. 06 2025 von <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/315924/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland-nach-alter/>
- Bogatsch, M. (2019). Interaktives Erzählen: Ein Vergleich der Erzählstrukturen des Videospiels Red Dead Redemption 2 und des Films Bandersnatch. Mittweida: Hochschule Mittweida.
- Bouisson, S. (2015). *Wei or Die*. Abgerufen am 15. 08 2025 von <https://weiordie.simonbouisson.com/module/public/>
- bpb. (2021). *bpb*. Abgerufen am 18. 06 2025 von <https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/deutsche-fernsehggeschichte-in-ost-und-west/245714/die-erfindung-und-die-anfaenge-des-fernsehens/>
- Busch, J. (2015). Interaktive Dramaturgie – Videospiele als erzählerische Kunstform. Mittweida.
- Caillois, R. (1958). *Man, Play and Games*. Chicago.
- Cambridge Dictionary. (2025). *Cambridge Dictionary*. Abgerufen am 29. 05 2025 von <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/movie>
- Corporation, V. (2025). *Steam*. Abgerufen am 17. 08 2025 von <https://store.steampowered.com/developer/SamBarlow/>
- Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. San Francisco: New Riders.
- Das Erste. (2025). *Das Erste*. Abgerufen am 15. 09 2025 von <https://www.daserste.de/unterhaltung/quiz-show/quizduell/app/index.html>

- Dhir, R. (2024). *Investopedia*. Abgerufen am 29. 05 2025 von <https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>
- Duden. (27. 05 2025). *Duden*. Abgerufen am 27. 05 2025 von Duden: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Interaktion>
- Duden. (2025). *Duden*. Abgerufen am 02. 06 2025 von <https://www.duden.de/node/70151/revision/1444203>
- Duden. (kein Datum). *Duden*. Abgerufen am 29. 05 2025 von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Film>
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play*. Vancouver, British Columbia, Canada. doi:10.26503/dl.v2005i1.119
- Fang, Z., Cai, L., Juan, G., & Wang, G. (01. 02 2021). Interactive movie design based on the game engine technology. *EITCE '20: Proceedings of the 2020 4th International Conference on Electronic Information Technology and Computer Engineering*, 1029-1033. doi:<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3443467.3443900>
- Follin, T. (2024). *Baggy Cat*. Abgerufen am 15. 08 2025 von <https://www.baggycat.com/contradiction/>
- Gallon, R. (2021). Lights, camera, interaction! Interactive Film and its Transformative Potential. York: University of York.
- Georg, L. (2004). Wie interaktiv sind Medien? In *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff* (S. 97-118). Frankfurt.
- Guerrini, F., Adami, N., Benini, S., Piacenza, A., Porteous, J., Cavazza, M., & Leonardi, R. (2017). Interactive Film Recombination. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 13(4), 1-22.
- Hales, C. (2005). Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect, *Digital Creativity*.
- Hales, C. (2015). Interactive Cinema in the Digital Age. In *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice* (S. 36-50). New York and London: Routledge.
- Hartmann, B. (2004). *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster: LIT Verlag Münster.
- Heinke, C. (05. 03 2024). *Heinke Digital*. Abgerufen am 27. 06 2025 von <https://heinke.squarespace.com/blog/2024/12/9/dragons-lair-1983>
- ITU. (2024). *Statista*. Abgerufen am 30. 05 2025 von Schätzung zur Anzahl der Internetnutzer weltweit für die Jahre 2005 bis 2024 (in Millionen): <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/805920/umfrage/anzahl-der-internetnutzer-weltweit/>
- Johnson, K. (26. 10 2008). Lost Cause, an Interactive Film Project. *MM '08: Proceedings of the 16th ACM international conference on Multimedia*, 569-578. doi:<https://doi.org/10.1145/1459359.1459435>
- KLIMMT, C. (2006). *Computerspielen als Handlung*. Köln: HERBERT VON HALEM VERLAG. Von https://www.ciando.com/img/books/extract/3869624620_lp.pdf abgerufen

- Kontra K. (2016). Abgerufen am 15. 08 2025 von <https://andeinerseite.video/>
- Krämer, H. (2001). CD-ROM und Digitaler Film Interaktivität als Strategie der Wissensvermittlung. In S. z.-u. Museumsmanagement (Hrsg.), *euphorie digital? Aspekte der Wissensvermittlung in Kunst, Kultur und Technologie* (S. 199-207). Bielefeld.
- Krotz, F. (2008). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation . In *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (S. 25-40). Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.
- Kühnert, U., & Rittermann, M. (2007). *Interaktive audiovisuelle Medien*. München: Fachbuchverlag Leipzig im Carl-Hanser-Verlag.
- Lackner, T. (2014). *Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven*. Bielefeld.
- Lange, A. (2002). Storykiller. Von der Zerstörung der Geschichten in Computerspielen. *Ästhetik & Kommunikation*, 115(32), S. 79-84.
- Life is Strange* (2015). [Kinofilm].
- Lochner, D. (2014). *Storytelling in virtuellen Welten*. Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Martin, A. (27. 05 2025). *Latein Wörterbuch*. Abgerufen am 27. 05 2025 von Latein Wörterbuch: <https://www.albertmartin.de/latein/?q=inter>
- Martin, A. (27. 05 2025). *Latein Wörterbuch*. Abgerufen am 27. 05 2025 von Latein Wörterbuch: <https://www.albertmartin.de/latein/?q=agere&con=0>
- Martin, K. (2022). Sind interaktive Filme die Zukunft des Filmes? Eine Erfolgsanalyse mit Ausblick durch Videospiele. Mittweida. Von https://monami.hs-mittweida.de/frontdoor/deliver/index/docId/13540/file/Bachelorarbeit_Karl_Martin_51002_geschwaerzt.pdf abgerufen
- Maskiewicz, S. (kein Datum). *Leeon*. Abgerufen am 29. 05 2025 von https://leeon.de/design07/FH/7_glossar/interaktive_media.html
- Melzer, A., Hasse, S., Jeskulke, O., Schön, I., & Herczeg, M. (2004). The Interactive and Multi-protagonist Film: A Hypermovie on DVD. In *Rauterberg, M. (eds) Entertainment Computing – ICEC 2004* (S. 193-203). Berlin, Heidelberg: Springer. doi:https://doi.org/10.1007/978-3-540-28643-1_26
- Michael K. Stenzler, R. R. (1996). Interactive Video. *SIGCHI Bulletin*, 28(2), 76-81.
- Mikos, L. (2008). *Film- und Fernsehanalyse* (2. Auflage Ausg.). Konstanz.
- Moby Games. (2024). *Moby Games*. Abgerufen am 15. 08 2025 von <https://www.mobygames.com/game/7993/silent-steel/>
- MobyGames. (2025). *MobyGames*. Abgerufen am 15. 08 2025 von <https://www.mobygames.com/game/1164/roberta-williams-phantasmagoria/>
- Molle industria. (2025). *Molle industria*. Abgerufen am 15. 08 2025 von <https://molleindustria.org/IMYOURMAN/>

- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Naimark, M. (1998). Interactive Art - Maybe It's a Bad Idea. *Cyberarts International Compendium Prix Ars Electronica*. Von <http://www.naimark.net/writing/badidea.html> abgerufen
- Neitzel, B. (2004). Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen. Weimar. Von <https://doi.org/10.25643/bauhaus-universitaet.69> abgerufen
- ORF. (2016). *ORF*. Abgerufen am 15. 08 2025 von https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20161014_OTS0122/terror-ihr-urteil-ist-ein-leben-weniger-wert-als-zehn-ist-lars-koch-schuldig-oder-nicht-schuldig
- Oxford Advanced Learner's Dictionary. (2025). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Abgerufen am 29. 05 2025 von https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/film_1
- Palmer, K. (2017). Abgerufen am 17. 08 2025 von <https://karenpalmer.uk/portfolio/riot/>
- Perry, T. S. (1982). *IEEE Spectrum*. Abgerufen am 30. 08 2025 von <https://spectrum.ieee.org/pong>
- Peters, J. (04. 11 2024). *The Verge*. Abgerufen am 02. 09 2025 von <https://www.theverge.com/2024/11/4/24287857/netflix-removing-interactive-titles-games>
- Ruhrmann, G., & Nieland, J.-U. (1997). *Interaktives Fernsehen*. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis / London: University of Minnesota Press.
- Schewe, P. D. (27. 05 2025). *Gabler Wirtschaftslexikon*. Abgerufen am 27. 05 2025 von Gabler Wirtschaftslexikon: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/interaktion-39396>
- Smed, J., & Hakonen, H. (2003). Towards a Definition of a Computer. *TUCS Technical Report, No 553*.
- Stanton, J. (1997). *westland*. Abgerufen am 15. 08 2025 von <https://www.westland.net/expo67/map-docs/cinema.htm>
- Steam. (2025). *Steam*. Abgerufen am 01. 09 2025 von https://store.steampowered.com/app/368370/Her_Story/
- Travis, P. (Regisseur). (2008). *Vantage Point* [Kinofilm]. Von <https://www.imdb.com/de/title/tt0443274/> abgerufen
- Verdugo, R., Nussbaum, M., Corro, P., Palma, P., & Navarrete, P. (02. 12 2011). Interactive films and coconstruction. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 7(4), 1-24. doi:<https://dl.acm.org/toc/tomm/2011/7/4>
- watchmosaic*. (2025). Abgerufen am 02. 09 2025 von <https://www.watchmosaic.com/>
- Whales Interactive. (2020). *Whales Interactive*. Abgerufen am 15. 08 2025 von <https://www.walesinteractive.com/thecomplex>
- Wulff, H. J. (2022). *Filmlexikon Uni Kiel*. Abgerufen am 29. 05 2025 von <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:spielfilm-341>

Xu, R., Wang, R., Parameswaran, N., & Jin, J. (2003). Media streaming synchronization and video interaction: A survey. *Selected Papers from the Pan-Sydney Workshop on Visualisation*, S. 113-115.

ANHANG

Tabelle mit den größtenteils als Game eingestuften Medien:

	A	B	C	D	E	F	G	H
	Gamename	Jahr	Plattform	Developer	Quelle	Mehr als ein mögliches Ende? Wird die Handlung wirklich beeinflusst?	Ist ein freies Bewegen im Raum (WASD) möglich?	First oder Third Person?
1								
2	The Quarry	2022	PC, PS4, PS5, Xbox	Supermassive Games	https://www.mobygames.com/game/185574/the-quarry/	Ja	Ja, aber begrenzt	Third
3	Immortality	2022	PC, Xbox, PS5	Sam Barlow	https://www.mobygames.com/game/190202/immortality/	Nein	Nein	weder noch
4	As Dusk Falls	2022	PC, PS4, PS5, Xbox	Interior Night	https://www.mobygames.com/game/188217/as-dusk-falls/	Ja	Nein	weder noch
5	Twelve Minutes	2021	PC, PS4, PS5, Xbox, Switch	Nomada LLC	https://www.mobygames.com/game/134265/twelve-minutes/	Ja	Jein, nur etwas per Point and Click	Top-Down
6	Road 96	2021	PC, PS4, PS5, Xbox, Switch	DigixArt	https://www.mobygames.com/game/169445/road-96/	Ja	Ja	First
7	Lake	2021	PC, PS4, PS5, Xbox, Switch	Gamious	https://www.mobygames.com/game/171352/lake/	Ja	Ja	Third
8	The dark pictures anthology: house of ashes	2021	PC, PS4, PS5, Xbox	Supermassive Games	https://www.mobygames.com/game/174147/the-dark-pictures-anthology-house-of-ashes/	Ja	Ja, aber begrenzt	Third
9	Life is Strange: True Colors	2021	PC, PS4, PS5, Xbox, Switch	Deck Nine	https://www.mobygames.com/game/171905/life-is-strange-true-colors/	Ja	Ja	Third
10	Not For Broadcast	2020	PC, PS4, Xbox	NotGames	https://www.mobygames.com/game/141682/not-for-broadcast/	Ja	Nein	Top-Down
11	Twin Mirror	2020	PC, PS4, Xbox	Dontnod Entertainment	https://www.mobygames.com/game/154900/twin-mirror/	Ja	Ja	Third
12	The dark pictures anthology: little hope	2020	PC, PS4, PS5, Xbox	Supermassive Games	https://www.mobygames.com/game/152257/the-dark-pictures-anthology-little-hope/	Ja	Ja, aber begrenzt	Third
13	There Is No Game: Wrong Dimension	2020	PC, Smartphone, Switch	Draw Me A Pixel	https://www.mobygames.com/game/149044/there-is-no-game-wrong-dimension/	Ja	Jein, nur etwas per Point and Click	weder noch
14	Tell me why	2020	PC, Xbox One	Dontnod Entertainment	https://www.mobygames.com/game/149656/tell-me-why/	Ja	Ja	Third
15	Dark Nights with Poe and Munro	2020	Spieleplattform, PS4, Xbox One, Switch	D'Avekki Studios	https://poeandmunro.com/	Ja	Jein, nur ein wenig per Point and Click	Third/man folgt den Protagonisten
16	Erica	2019	PC, Smartphone, PS4	Flavourworks	https://www.mobygames.com/game/133456/erica/	Ja	Nein	Third
17	Headspun	2019	PC, PS4, Xbox One, Switch	Superstring	https://www.walesinteractive.com/headspun	Ja	Ja	Third

	I	J	K	L	M	N	O
1	Wird es in realtime gerendert?	Gibt es die Möglichkeit eines Game Overs?	Interaktionsart 1	Interaktionsart 2	Interaktionsart 3	real gefilmt/animiert	Anzahl Enden
2	Ja (UE4)	Nein	Steuerung von 9 Charakteren	Navigation, Wahl zwischen Handlungsoptionen und Dialogen	Quick time events	CGI durch Motion Capture	186
3	Nein	Nein	durchsuchen einer Datenbank durch Eingabe von Suchbegriffen	Point and Click		Live-Action-FMV	1
4	Ja (Unity)	Nein	Dialogentscheidungen, QTEs			animiert	multiple
5	Ja (Unity)	Ja (wiederholung beim Tod)	Anklicken von Icons per Maus	Zeitlimit um Wahrheit rauszufinden		CG/animiert	multiple
6	Ja (Unity)	Nein	In jeder Runde wird ein neuer Charakter gesteuert	normale Game-Steuerung (Kamera, WASD, interagieren mit Gegenständen und Gesprächen)		animiert	multiple
7	Ja (Unity)	Nein	normale Game-Steuerung (Kamera, WASD, interagieren mit Gegenständen und Gesprächen)			animiert	3 (mit vielen möglichen Variationen in den 3 Enden)
8	Ja	Nein	Quick time events	Steuerung wechselt zwischen 5 Charakteren	normale Game-Steuerung	animiert	multiple
9	Ja	Nein	normale Game-Steuerung (Kamera, WASD, interagieren mit Gegenständen und Gesprächen)	Wahl zwischen Handlungsoptionen		CGI	6
10	Ja (Unity)	Ja	Bedienung des Broadcasts	textbasierte Entscheidungen		Live-Action-FMV und animierte Grafiken	multiple
11	Ja (UE4)	Nein	normale Game-Steuerung (Kamera, WASD, interagieren mit Gegenständen und Gesprächen)			CGI & animierte 3D Grafik	multiple
12	Ja (UE4)	Nein	Quick time events	Steuerung wechselt zwischen 5 Charakteren	normale Game-Steuerung	animiert/CG	multiple
13	Ja	Nein	Point and Click puzzle Game			animiert	2
14	Ja (UE4)	Nein	normale Game-Steuerung (Kamera, WASD, interagieren mit Gegenständen und Gesprächen)	Wahl zwischen Handlungsoptionen		CG/animiert	2 (mit Detailvariationen in den Enden)
15	Nein	Ja (mislungende Entscheidungen)	Handlungsentscheidungen durch Anklicken von Icons			Live-Action-FMV	multiple
16	Nein	Nein	Anklicken von Icons per Maus	Steuerung per Handy App	Wahl zwischen Handlungsoptionen	Live-Action FMV	multiple
17	Ja	Ja	normale (2D) Spielsteuerung			größtenteils digital mit realem Video integriert	

	A	B	C	D	E	F	G	H
	Gamename	Jahr	Plattform	Developer	Quelle	Mehr als ein mögliches Ende? Wird die Handlung wirklich beeinflusst?	Ist ein freies Bewegen im Raum (WASD) möglich?	First oder Third Person?
1								
18	Simulacra	2019	PS4, Xbox One, Switch	Kaigan Games	https://www.walesinteractive.com/simulacra	Ja	Jein, nur etwas per Point and Click	weder noch
19	The dark pictures anthology: men of medan	2019	PC, PS4, PS5, Xbox	Supermassive Games	https://www.mobygames.com/game/133569/the-dark-pictures-anthology-man-of-medan/	Ja	Ja	Third
20	The walking dead: the final season	2018	PC, PS4, Xbox One, Switch	Telltale Games	https://www.mobygames.com/game/112357/the-walking-dead-the-final-season/	Ja	Ja	Third
21	Steins; Gate Elite	2018	PC, PS4, Switch	5pb	https://www.mobygames.com/game/103424/steinsgate-elite/	Ja	Nein	weder noch
22	Detroit: Becoming Human	2018	PC, PS4	Quantic Dream	https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human	Ja	Ja	Third
23	The shapeshifting detective	2018	Spieleplattform	D'Avekki Studios	https://shapeshiftingdetective.com/	Ja	Nein	First Person
24	Minecraft: Story Mode	2017	Netflix & Xbox, PS3, PS4, Switch, Wii U#	Telltale Games	https://web.archive.org/web/20180211201012/https://telltale.com/series/minecraft-story-mode/	Ja	Ja, stellenweise	Third
25	Batman: The Enemy Within	2017	PC, PS4, Xbox One, Switch	Telltale Games	https://telltale.com/series/batman-season-2/	Ja	Jein, nur etwas per Point and Click	Third
26	The bunker	2016	PC, Epic, PS4, Xbox One, Switch & iOS	Wales Interactive	https://www.walesinteractive.com/thebunker	Ja	Jein, nur ein wenig per Point and Click	Mischform
27	Contradiction: Spot the liar	2015	Spieleplattform & Apple TV	Baggy Cat	https://www.baggycat.com/contradiction/	Nein	Ja, durch Point and Click	First Person, man spielt als Detective Inspector Frederick Jenks
28	The beginners guide	2015	PC	Everything Unlimited Ltd.	https://thebeginnersgui.de/	Nein	Ja	First
29	The novelist	2013	PC	Kent Hudson	https://thenovelistgame.com/	Ja	Ja	First
30	Kentucky Route Zero	2013	PC, Smartphone, PS4, PS5, Xbox One, Switch	Cardboard Computer	https://kentuckyroutezero.com/	Nein	Jein, nur etwas per Point and Click	Third
31	Beyond Two Souls	2013	PS3	Quantic Dream	https://www.quanticroam.com/en/beyond-two-souls	Ja	Ja	Third
32	Darkstar: The interactive movie	2010	Website Download, DVD	Parallax Studio	https://www.mobygames.com/game/54954/darkstar-the-interactive-movie/	Nein	Nein	First Person, man folgt Captain John O'Neil
33	Heavy Rain	2010	PC, PS3, PS4	Quantic Dream	https://www.quanticroam.com/en/heavy-rain	Ja	Ja	Third

	I	J	K	L	M	N	O
	Wird es in realtime gerendert?	Gibt es die Möglichkeit eines Game Overs?	Interaktionsart 1	Interaktionsart 2	Interaktionsart 3	real gefilmt/animiert	Anzahl Enden
1							
18	Ja	Nein	Durchklicken durch die verschiedenen Apps eines Handys			Live-Action-FMV und animierte Grafiken	5
19	Ja (UE4)	Nein	Quick time events	Steuerung wechselt zwischen 5 Charakteren	normale Game- Steuerung	CG/animiert	multiple
20	Ja	Nein	normale Game-Steuerung (Kamera, WASD, interagieren mit Gegenständen und Gesprächen)	Quick time events	Wahl zwischen Handlungsoptionen	CG/animiert	multiple
21	Ja	Nein	Spieler liest Text & interagiert durch buttons	Wahl zwischen Handlungsoptionen		animiert	multiple
22	Ja	Nein	normale Game-Steuerung (Kamera, WASD, interagieren mit Gegenständen und Gesprächen)	Besonderheit: Charakter kann sterben, man spielt dann mit dem nächsten weiter		CG/animiert	multiple
23	Nein	Nein	First Person View, Entscheidungen durch anklicken von Buttons (Dialoge & Handlungen)			Live-Action-FMV	multiple
24	Ja	Nein	WASD Navigation, Anklicken von Objekten	Multiple Choice Dialogsoptionen	Quick time events	animiert CG	multiple
25	Ja	Nein	Point and Click	Navigation, Wahl zwischen Handlungsoptionen und Dialogen		CG/animiert	multiple
26	Nein	Nein	Navigation und Objekte erkunden durch Anklicken von Icons	Point and Click		Live-Action-FMV	multiple
27	Ja	Nein	Navigation, Handlungs- und Dialogentscheidungen durch Anklicken von Icons/Textfeldern			Live-Action-FMV mit digitalen Grafiken	1
28	Ja	Nein	WASD Steuerung & Interaktion per Maus/Tastatur			animiert	1
29	Ja	Nein	Interaktion per Tastatur			CG/animiert	multiple
30	Ja	Nein	Point and Click	Navigation, Wahl zwischen Handlungsoptionen und Dialogen		animiert	1
31	Ja	Nein	normale Game-Steuerung (Kamera, WASD, interagieren mit Gegenständen und Gesprächen)			CG/animiert	multiple
32	Nein	Ja (Dead Ends)	Rätsel und Objekte erkunden durch Anklicken von Icons	Point and Click		Live-Action-FMV mit digitalen Umgebungen und Grafiken	egl nur 1
33	Ja	Nein	normale Game-Steuerung	Quick time events		CG/animiert	multiple

	A	B	C	D	E	F	G	H
	Gamename	Jahr	Plattform	Developer	Quelle	Mehr als ein mögliches Ende? Wird die Handlung wirklich beeinflusst?	Ist ein freies Bewegen im Raum (WASD) möglich?	First oder Third Person?
1								
34	Casebook	2008	DVD	Areo Cinematic Games	https://www.amazon.de/Casebook-Trilogy-Special-Edition-PC/dp/B004I571PK	Nein	Jein, nur ein wenig per Point and Click	First Person
35	428: Shibuya Scramble	2008	PC, PS3, PS4, Wii, PSP	Chunsoft	https://www.spike-chunsoft.com/games/428-shibuya-scramble/	Ja	Nein	weder noch
36	The act	2007	erst Arcade, dann Spieleplattform	Cecropia	https://www.theactgame.com/	Nein	Nein	Third
37	Doctor Who: Attack of the Graske	2005	BBC & Webseite	Ashley Way	https://web.archive.org/web/20180718052712/http://www.bbc.co.uk/programmes/articles/sjSBglRVdmy7jDSylGpKN4/attack-of-the-graske	Nein, einzelne Handlungen/Dialoge konnten beeinflusst werden, es endet aber immer im gleichen Resultat	Nein	First Person
38	Fahrenheit	2005	PC	Quantic Dream	https://shop.quanticroam.com/collections/games/products/fahrenheit-indigo-prophecy-remastered	Ja	Ja	wechselt
39	Faade	2005	Webseite	Procedural Art	https://www.playablstudios.com/facade	Ja	Ja	First
40	Nick Delios - Conspiracies	2003	DVD, PC	Anima Interactive	https://www.anima-ppd.com/index.php?page=Show&id=0000&menu=2	Ja	Nein	weder noch
41	Black Dahlia	1998	CD-Rom	Take-Two Interactive	https://www.mobygames.com/game/1174/black-dahlia/	Ja	Jein, nur ein wenig per Point and Click	Third, aus vorgegebener Perspektive
42	The x-Files Game	1998	Windows, DOS	Hyperbole Studios	https://www.hyperbole.com/xsite/ https://www.mobygames.com/game/1/the-x-files-game/	Ja	Nein	Third, aus vorgegebener Perspektive
43	A Fork in the Tale	1997	CD-Rom, PC	AnyRiver Entertainment	https://www.mobygames.com/game/2259/a-fork-in-the-tale/	Nein	Jein, nur etwas per Point and Click	First
44	Toonstruck	1996	DOS, PC	Burst Studios	https://www.mobygames.com/game/518/toonstruck/	Nein	Nein	Third
45	Spycraft: The Great Game	1996	CD-Rom, PC	Activision	https://www.mobygames.com/game/966/spycraft-the-great-game/	Nein, nur ganz am Ende	Jein, nur etwas per Point and Click	First
46	Fox Hunt	1996	CD-Rom, PC, PS	3Vision Games	https://www.mobygames.com/game/2030/fox-hunt/	Ja	Ja, aber begrenzt	wechselt
47	Star Trek: Klingon	1996	Windows, CD-Rom	Simon & Schuster	https://www.mobygames.com/game/1598/star-trek-klingon/	Ja, aber begrenzt	Nein	First Person, man spielt als Pok
48	Ripper	1996	DOS, Macintosh	Take-Two Interactive	https://www.mobygames.com/game/3198/ripper/	Ja, 4 Enden	Nein	First Person, man folgt Jake Quinlan

	I	J	K	L	M	N	O
1	Wird es in realtime gerendert?	Gibt es die Möglichkeit eines Game Overs?	Interaktionsart 1	Interaktionsart 2	Interaktionsart 3	real gefilmt/animiert	Anzahl Enden
34	Nein	Nein	Minigames, Rätsel und Objekte erkunden durch Anklicken von Icons	Point and Click		Live-Action-FMV mit digitalen Umgebungen und Grafiken	1
35	Nein	Nein	Point and Click & Interface			Live-Action FMV	multiple
36	Nein	Ja	single control knob/touchscreen	Wahl zwischen Handlungsoptionen		animiert	1
37	Nein	Ja	Handlungsentscheidungen und Objekte erkunden durch Anklicken von Icons	Quick time events		Live-Action-FMV	2
38	Ja	Ja	normale Game-Steuerung (Kamera, WASD, interagieren mit Gegenständen und Gesprächen)	mehrere spielbare Charaktere		CG/animiert	3
39	Ja	Ja	Navigation, Wahl zwischen Handlungsoptionen	Texteingabe		animiert	multiple
40	Ja	Nein	WASD Steuerung & Interaktion per Maus			Live-Action FMV und digital werden kombiniert	multiple
41	Nein	Ja	Handlungs- und Dialogsentscheidungen durch Anklicken von Icons/Textfeldern	Point and Click		Live-Action-FMV, CG Hintergründe, digitale Effekte	multiple
42	teils	Ja	Handlungs- und Dialogsentscheidungen durch Anklicken von Icons/Textfeldern	Point and Click		Live-Action-FMV, digitale Hintergründe, Echtzeit-Animationen/Grafiken	multiple
43	Ja	Ja	Angezeigte Icons müssen im richtigen Moment angeklickt werden	Wahl zwischen Handlungsoptionen		Live-Action FMV	egl nur 1
44	Ja	Nein	Anklicken von angezeigtem Icon	Point and Click	kein Game Over möglich, Player kann nicht sterben	Live-Action FMV vor CG Hintergrund	egl nur 2
45	Ja	Nein	Lösen von Puzzles	Handlungsentscheidungen durch Anklicken von Icons		Live-Action FMV	2
46	Ja	Ja	Interaktive Sequenzen zwischen den Film-Episoden	Quick time events	Anklicken von Icons	Live-Action-FMV und animierte Grafiken	multiple
47	Nein	Jein, falsche Entscheidungen werden zurückgespult	Handlungsentscheidungen und Objekte erkunden durch Anklicken von Icons	Point and Click		Live-Action-FMV	multiple
48	Nein	Ja	Handlungs- und Dialogsentscheidungen durch Anklicken von Icons/Textfeldern	Point and Click		Live-Action-FMV, CG Hintergründe	4

	A	B	C	D	E	F	G	H
	Gamename	Jahr	Plattform	Developer	Quelle	Mehr als ein mögliches Ende? Wird die Handlung wirklich beeinflusst?	Ist ein freies Bewegen im Raum (WASD) möglich?	First oder Third Person?
1								
49	Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh	1996	Windows, DOS	Sierra On-Line	https://www.mobygames.com/game/1216/phantasmagoria-a-puzzle-of-flesh/	Ja	Nein	wechselt, je nachdem ob man gerade etwas anschaut oder den Charakter sieht
50	The 11th Hour	1995	DOS, PC	Trilobyte	https://www.mobygames.com/game/567/the-11th-hour/	Ja	Ja	Third
51	Frankenstein: Through the Eyes of the Monster	1995	PC, SEGA Saturn	Amazing Media	https://www.mobygames.com/game/3216/frankenstein-through-the-eyes-of-the-monster/	Ja	Jein, nur etwas per Point and Click	First
52	Fahrenheit	1995	SEGA CD	Sega	https://www.mobygames.com/game/8198/fahrenheit/	Nein	Nein	First
53	D	1995	PC, DOS, SEGA Saturn, PS, 3DO	Warp	https://www.mobygames.com/game/4410/d/	Ja	Nein	First
54	Brain Dead 13	1995	PC, DOS, Jaguar, SEGA Saturn, CD-i, PS	ReadySoft	https://www.mobygames.com/game/2083/brain-dead-13/	Nein	Nein	weder noch
55	Wirehead	1995	SEGA CD	The Code Monkeys	https://www.mobygames.com/game/21783/wirehead/	Ja, auch wenn viele Wege zum Tod/Game Over führen	Nein	First Person, man spielt aus der Sicht von Ned Hubbard
56	Supreme Warrior	1994	SEGA CD, DOS, PC	Digital Pictures	https://www.mobygames.com/game/8187/supreme-warrior/	Nein	Nein	First
57	Burn: Cycle	1994	CD-i	Trip Media	https://www.mobygames.com/game/3962/burncycle/	Nein, einzelne Handlungen/Verläufe konnten beeinflusst werden, es endet aber immer im gleichen Resultat, oder im Game Over	Nein	First Person, man spielt aus der Sicht von Sol Cutter
58	Tomcat Alley	1994	SEGA CD & PC	The Code Monkeya	https://www.mobygames.com/game/8335/tomcat-alley/	Nein	Nein	First
59	The last bounty hunter	1994	Arcade, DVD, CD-i, 3DO, PC, PS3	American Laser Games	https://www.mobygames.com/game/767/the-last-bounty-hunter/	Nein	Nein	First
60	Policenauts	1994	PC, PS, Sega Saturn, PSP, PS Vita, PS3	Konami	https://www.mobygames.com/game/10538/policenauts/	Ja	Jein, nur etwas per Point and Click	wechselt
61	Crime Patrol 2: Drug Wars	1994	Arcade, DVD, CD-i, DOP, PC	American Laser Games	https://www.mobygames.com/game/768/drug-wars/	Nein	Jein, nur etwas per Point and Click	weder noch
62	Star Wars: Rebel Assault	1993	DOS, Sega CD, PC, 3DO	LucasArts	https://www.mobygames.com/game/272/star-wars-rebel-assault/	Nein	Nein	weder noch

	I	J	K	L	M	N	O
1	Wird es in realtime gerendert?	Gibt es die Möglichkeit eines Game Overs?	Interaktionsart 1	Interaktionsart 2	Interaktionsart 3	real gefilmt/animiert	Anzahl Enden
49	Nein	Ja	Handlungsentscheidungen durch Anklicken von Icons	Point and Click		Live-Action-FMV mit ein paar digitalen Effekten	multiple
50	Ja	Nein	Puzzles lösen	Point and Click		Live-Action-FMV und animierte Grafiken	3
51	Ja	Nein	Puzzles lösen	Wahl zwischen Handlungsoptionen		Live-Action FMV vor CG Hintergrund	multiple
52	Ja	Ja	Quick time events & Dialogsentscheidungen	zeitlimit für Entscheidungen		Live-Action FMV	egl nur 1
53	Ja	Ja	Puzzles lösen	nach 2 Stunden endet das Spiel einfach		abwechselnd FMV und CG	multiple
54	Nein	Ja	Quick time events			animiert	egl nur 1
55	Nein	Ja, man hat 3 Leben, bei jedem Fehler verliert man eins, sind alle weg -> Game Over	Navigation durch Richtungs- oder Aktionstasten in Quick Time Events	Eingaben nach Trial and Error Prinzip, Weg ist nicht immer logisch erkennbar		Live-Action-FMV	multiple
56	Nein	Ja	Point and Click & Interface	Quick time events		Live-Action-FMV und animierte Grafiken	
57	Nein	Ja, wenn Ablauf der Zeit oder Fehler in Puzzles zum Tod des Charakters führen	Point and Click Navigation zum Objekt sammeln und Rätsel lösen	Quick time events		Live-Action-FMV, CG Hintergründe	egl nur 1
58	Ja	Ja	Bedienen des Flugzeugs & abfeuern			Live-Action FMV	egl nur 1
59	Nein	Ja	Maus oder Light Gun zum Schießen			Live-Action FMV	egl nur 1
60	Jein	Ja	Point and Click	Puzzles lösen & Entscheidungen		CGI	multiple
61	Jein	Ja	Maus oder Light Gun zum Schießen & Auswahl von Wegen/anderen Optionen			Live-Action FMV	egl nur 1
62	Jein	Ja	Maus oder Light Gun zum Schießen & Auswahl von Wegen/anderen Optionen			größtenteils CG	egl nur 1

	A	B	C	D	E	F	G	H
	Gamename	Jahr	Plattform	Developer	Quelle	Mehr als ein mögliches Ende? Wird die Handlung wirklich beeinflusst?	Ist ein freies Bewegen im Raum (WASD) möglich?	First oder Third Person?
63	Sherlock Holmes: Consulting Detective - Volume III	1993	DOS	ICOM Simulations	https://www.mobygames.com/game/22096/sherlock-holmes-consulting-detective-volume-iii/	Ja	Nein	First
64	Lost in Time	1993	DOS	KoktelVision	https://www.mobygames.com/game/6098/lost-in-time/	Ja	Jein, nur etwas per Point and Click	First
65	Ground Zero Texas	1993	Sega CD	Digital Pictures	https://www.mobygames.com/game/23866/ground-zero-texas/	Nein	Nein	First
66	Double Switch	1993	Sega CD, PC, Smartphone	Digital Pictures	https://www.mobygames.com/game/9315/double-switch/	Ja	Nein	Third
67	Sewer Shark	1992	Sega CD, 3DO	Digital Pictures	https://www.mobygames.com/game/7451/sewer-shark/	Nein	Nein	First
68	Night Trap	1992	Sega CD, DOS, 3DO, PC	Zito	https://www.mobygames.com/game/7276/night-trap/	Nein, nur ein Ende möglich, sonst Game Over	Nein	Third/man schaut durch die Security Kameras
69	Who shot John Rock?	1991	Arcade, DVD, CD-i, 3DO, PC, DOS, Sega CD	American Laser Games	https://www.mobygames.com/game/890/who-shot-johnny-rock/	Ja	Nein	Third
70	Time Traveller	1991	Arcade, später DVD	Virtual Image Production	https://www.arcade-museum.com/Videogame/time-traveler	Nein	Nein	First
71	Alice: An Interactive Museum	1991	Mac, später Windows	Synergy Inc.	https://www.mobygames.com/game/2059/alice-an-interactive-museum/	Ja	Nein	Third
72	Mean Streets	1989	DOS, PC	Access Software	https://www.mobygames.com/game/221/mean-streets/	Ja	Jein, nur etwas per Point and Click	Third
73	Time Gal	1985	LaserDisk/Arcade, SEGA CD, PC, Smartphone	Taito	https://www.mobygames.com/game/13496/time-gal/	Nein	Nein	Third
74	Road Blaster	1985	LaserDisk/Arcade	Data East	https://www.arcade-museum.com/Videogame/road-blaster	Nein	Nein	Third
75	Cobra Command	1984	LaserDisk/Arcade	Data East	https://www.arcade-museum.com/Videogame/cobra-command	Nein	Nein	Third
76	Dragons Lair	1983	LaserDisk/Arcade	Advanced Microcomputer Systems	https://www.mobygames.com/game/1503/dragons-lair/	Nein	Nein	Third

	I	J	K	L	M	N	O
1	Wird es in realtime gerendert?	Gibt es die Möglichkeit eines Game Overs?	Interaktionsart 1	Interaktionsart 2	Interaktionsart 3	real gefilmt/animiert	Anzahl Enden
63	Jein	Ja	Point and Click	Puzzles lösen & Entscheidungen		digital mit eingebauten Live-Action FMV Sequenzen	multiple
64	Jein	Ja	Point and Click	Puzzles lösen & Entscheidungen		digital mit eingebauten Live-Action FMV Sequenzen	multiple
65	Jein	Ja	Wechsel zwischen 4 Kameras (die die meiste Zeit im Loop laufen)	Schießen auf Gegner	Kameras können zerstört werden	Live-Action FMV	1
66	Jein	Ja	Wechsel zwischen Kamera	Gegner fangen		Live-Action-FMV und animierte Grafiken	multiple
67	Jein	Ja	Schiff navigieren und Gegner abschießen			digital mit eingebauten Live-Action FMV Sequenzen	1
68	Nein	Ja (wenn zu viele Opfer sterben oder Angreifer entkommen)	Spieler bedienen Security Kameras und Fallen			animierte Grafiken und Live-Action Footage (FMV)	egl nur 1
69	Jein	Ja	Maus oder Light Gun zum Schießen	Kartenübersicht		Live-Action-FMV und animierte Grafiken	multiple
70	Jein	Ja	Joystick muss zum richtigen Zeitpunkt in die richtige Richtung bewegt werden (oder Button gepresst werden)			Live-Action FMV vor CG Hintergrund	1
71	Jein	Ja	Point and Click	Elemente finden	Puzzles lösen & Entscheidungen	Live-Action-FMV und animiert gemischt	multiple
72	Nein	Ja	Point and Click mit Icons	Puzzles lösen & Dialogauswahl		Live-Action-FMV und animiert gemischt	multiple
73	Nein	Ja	Joystick und Buttons	Navigieren und angreifen	Quick time events	animiert	1
74	Nein	Ja	Steuerung des Autos per Konsole/Joystick, etc.		Quick time events	animiert	1
75	Nein	Ja	Joystick und 2 Buttons	Navigieren und angreifen		animiert?	1
76	Nein	Ja	Joystick	die angezeigte Aktion muss rechtzeitig & korrekt ausgeführt werden	Quick time events	animiert	1

Tabelle mit den größtenteils als interaktiven Film eingestuftem Medien:

	A	B	C	D	E	F	G	H
	Filmname	Jahr	Plattform	Regisseur	Quelle	Mehr als ein mögliches Ende? Wird die Handlung wirklich beeinflusst?	Ist ein freies Bewegen im Raum (WASD) möglich?	First oder Third Person?
1								
2	Mr. Sardonicus	1961	Kino?	William Castle	https://blog-fluxkompensator.de/der-unheimliche-mr-sardonicus-1961-filmkritik	angeblich gibt es 2, es wurde aber immer nur das "schlechte" Ende gezeigt	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren
3	Kinoautomat	1967	Kino/Expo Ausstellung	Radúz Cincera	https://www.westland.net/expo67/map-docs/cinema.htm	Nein, einzelne Handlungen/Verläufe konnten beeinflusst werden, es endet aber immer im gleichen Resultat	Nein	First Person, man folgt Mr. Novak
4	Mörderische Entscheidung - Umschalten erwünscht	1991	TV (Ard & Zdf)	Oliver Hirschbiegel	https://www.filmportal.de/film/moerderische-entscheidung-umschalten-erwuenscht_9262a22112f94722a646e65a27d3bfb0	Nein	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
5	I'm your man	1992	spezielle Kinos, DVD	Bob Bejan	https://www.imdb.com/de/title/tt0171392/ https://molleindustria.org/IMYOU-RMAN/	3 Enden möglich, aber Film an sich läuft recht linear, es werden vor allem die Perspektiven gewechselt	Nein	Third/man folgt den verschiedenen Charakteren, an einigen Stellen wird die vierte Wand durchbrochen
6	Quantum Gate	1994	PC	Hyperbole Studios	https://www.mobygames.com/game/3956/quantum-gate/	Nein, einzelne Handlungen/Dialoge konnten beeinflusst werden, es endet aber immer im gleichen Resultat	Nein, nur ein wenig per Point and Click	First Person, man spielt aus der Sicht von Drew Griffin
7	Flash Traffic: City of Angels	1994	DOS	Tsunami Games	https://www.mobygames.com/game/14651/flash-traffic-city-of-angels/	Nein, einzelne Handlungen/Dialoge konnten beeinflusst werden, es endet aber meist im gleichen Resultat, oder im Game Over	Nein	First Person, man ist selber ein Agent
8	Silent Steel	1995	DVD	Tsunami Games	https://www.mobygames.com/game/7993/silent-steel/	Ja, 2 positive und mehrere negative die mit Zerstörung des U-Boots enden	Nein	First Person, aus der POV vom Kapitain
9	Mr. Payback: An Interactive Movie	1995	spezielle Kinos, Laserdisk	Bob Gale	https://www.imdb.com/de/title/tt0113863/	Ja	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren
10	Tender Loving Care	1996	DVD	David Wheeler	https://www.imdb.com/de/title/tt0149252/	Ja	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren
11	Super Adventure Rockman	1998	PS	Kouyousha	https://www.mobygames.com/game/33079/super-adventure-rockman/	Nein	Nein	Mischform
12	Love story	2000	PS2	General Entertainment	https://www.mobygames.com/game/64087/%C3%B8-story/	Nein, einzelne Handlungen/Dialoge konnten beeinflusst werden, es endet aber immer im gleichen Resultat	Nein	First Person

	I	J	K	L	M	N	O
	Wird es in realtime gerendert?	Gibt es die Möglichkeit eines Game Overs?	Interaktionsart 1	Interaktionsart 2	Interaktionsart 3	real gefilmt/animiert	Anzahl Enden
1							
2	Nein	Nein	Daumen hoch oder runter vom Publikum			Live-Action	egl nur 1-2
3	Nein	Nein	5 Abstimmungen per Buttons vom Publikum mit Moderator zw. Option A und B			Live-Action	egl nur 1
4	Nein	Nein	kontinuierlicher Wechsel zwischen 2 Perspektiven der Story			Live-Action-FMV	egl nur 1
5	Nein	Nein	Audiences picked one of three choices that flashed on-screen by hitting a color-coordinated button	Teilweise werden Handlungen gewählt, teilweise nur welchem Charakter man weiter folgt		Live-Action-FMV	3 (je nachdem welcher Charakter im letzten Abschnitt gewählt wird)
6	Nein	Nein	Wahl zwischen Antworten in Unterhaltungen			animierte Grafiken/Hintergründe und Live-Action Footage (FMV)	egl nur 1
7	Nein	Ja, wenn Entscheidungen zum Tod des Charakters führen	nach jeder Szene gibt es 3 Auswahlmöglichkeiten wie es weitergehen soll/3 Dialogoptionen			Live-Action-FMV	multiple
8	Nein	Ja, die Zerstörung des U-Boots kann als Game Over gesehen werden	Wahl zwischen 3 Handlungs-/Dialogoptionen	Spiel hält an bis Entscheidung getroffen		Live-Action-FMV, CG Außenansichten	2 positive und mehrere bei denen das Boot untergeht
9	Nein	Nein	Publikumsabstimmung zwischen 3 (farblich markierten) Handlungsoptionen per Sitzjoystick			Live-Action-FMV	multiple
10	Nein	Nein	beantworten von Testfragen nach/vor jeder Episode	Navigation durch Haus möglich nach jeder Episode		Live-Action-FMV mit ein paar digitalen Effekten, CG Haus	multiple
11	Nein	Ja	Wahl zwischen Handlungsoptionen	Quick time events		animiert	
12	Nein	Ja, wenn die Aufgabe nicht innerhalb der 6 Tage erfüllt wird	Aktionen wie bspw. Text schreiben oder Pfeile schießen	Quick time events		Live-Action-FMV mit digitalen Effekten und Grafiken	1

	A	B	C	D	E	F	G	H
13	Deine Wahrheit	2004	DVD		Paper: The Interactive and Multi-protagonist Film: A Hypermovie on DVD	Nein	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren
14	Choose Your Own Adventure: The Abominable Snowman	2006	DVD	Bob Doucette	https://www.imdb.com/de/title/tt0460746/	Ja	Nein	Mischform
15	Lost cause	2008	Webseite	Kirsten Jonson	Paper: Lost Cause, an Interactive Film Project	Ja, je nachdem welchen Charakter man am meisten angeschaut hat	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren
16	Crimeface	2008	erst im Kino, dann online/DVD	Krishna Stott	https://www.crimeface.net/	Nein, man kann nur zusätzliche Inhalte erkunden	Nein	First Person
17	Playmobil - Das Geheimnis der Pirateninsel	2009	DVD	Extra Large Technologies	https://web.archive.org/web/20130625004100/http://www.playmobil.de/on/demandware.store/Sites-DE-Site/de_DE/Product-Show?pid=80233&cgid=LZ_Computer	Ja	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren
18	Welcome to Pine Point	2011	Webseite	Paul Shoebridge and Michael Simons	https://pinepoint.nfb.ca/one-for-the-road/1#/info/project/64	Nein	Nein	weder noch
19	Fernando Moreno's Crime or Revenge	2011	Webseite		http://doi.acm.org/10.1145/2043612.2043617	Ja	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren
20	Take this Lollipop	2011	Webseite	Jason Zada	https://www.takethislollipop.com/	Nein	Nein	First Person, personalisiert auf den Zuschauer
21	A journal of insomnia	2012	Installation/Webseite	Guillaume Braun, Bruno Choinière, Thibaut Duverneix and Philippe Lambert	https://collection.onf.ca/interactive/a_journal_of_insomnia			
22	A short history of the highrise	2013	Webseite	Katerina Cizek	https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html			
23	In Limbo	2013	Webseite	Leo Bidle, Leo Powell	http://inlimbofilm.com/	Nein	Nein, nur 360° umdrehen zum fokussieren auf die Gespräche	First Person
24	App	2013	Kino	Bobby Boermans	https://www.imdb.com/de/title/tt2536436/ https://www.appdefilm.nl/	Nein	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren
25	Deloitte - Interactive Video	2014	Webseite	Little Sister Films	https://www.raptmedia.com/case-studies/deloitte/	Ja	Nein	First Person
26	netwars	2014	Webseite	Lena Thiele	https://miiqo.com/portfolio/netwars-out-of-ctrl/	Ja	Nein	Third/man folgt dem Protagonisten
27	Possibilia	2014	Webseite	Daniel Kwan, Daniel Scheinert	https://www.neonsplatter.com/aftersnoon-delights/possibilia-2014	Nein	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
28	Life Saver	2015	Webseite	Martin Percy	https://life-saver.org.uk/	Ja	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren

	I	J	K	L	M	N	O
13	Nein	Nein	Wahl zwischen 5 Perspektiven in 5 Kapiteln			Live-Action-FMV	1
14	Nein	Ja	Wahl zwischen Handlungsoptionen (DVD-Menu)	per Fernseh/DVD-Bedienung		animiert	multiple
15	Nein	Nein	Wahl zwischen 3 Storylines/Charakteren/Kameras			Live-Action-FMV	3
16	Nein	Nein	interaktive Storyelemente im zweiten Fenster	Handlungsentscheidungen und Objekte erkunden durch Anklicken von Icons		Live-Action-FMV mit digitalen Effekten und Grafiken	1
17	Nein	Nein	Wahl zwischen Handlungsoptionen (DVD-Menu)	per Fernseh/DVD-Bedienung		animiert	27
18	Nein	Nein	anklicken von Elementen			Live-Action-FMV mit digitalen/animierten Grafiken	egl nur 1
19	Nein	Nein	Elemente werden auf das Video gezogen, um Aktionen auszulösen			Live-Action-FMV mit digitalen/animierten Grafiken	2
20	Nein	Nein	Film nutzt die Facebook Posts von den Zuschauenden	Film greift auf Webcam der Zuschauenden zu		Live-Action-FMV	egl nur 1
21			Webseite kann nur nachts angeschaut werden	Text schreiben oder was malen, per Webcam antworten			
22			anklicken von Elementen			animierte Grafiken und gefilmtes Footage	
23	Nein	Nein	360 Video, Kamera wird vom Zuschauer bewegt			Live-Action-FMV	egl nur 1
24	Nein	Nein	Zusatzmaterial in ner App			Live-Action-FMV	1
25	Nein	Nein	Wahl zwischen Handlungsoptionen			Live-Action-FMV	multiple
26	Nein	Nein	anklicken von Elementen			Live-Action-FMV mit digitalen/animierten Grafiken	multiple
27	Nein	Nein	(kontinuierliche) Wahl zwischen Perspektiven/verschiedenen Versionen der Handlung			Live-Action-FMV	16 Perspektiven, nur 1 Ende
28	Nein	Jein, falsche Entscheidungen werden zurückgespult	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple

	A	B	C	D	E	F	G	H
29	Her Story	2015	Spieleplattform	Sam Barlow	https://store.steampowered.com/app/368370/Her_Story/	Ja	Nein	First Person
30	Wei or die	2015	Webseite	Simon Bouisson	https://weiorde.simonbouisson.com/module/public/	Nein	Nein	Third/man schaut durch die verschiedenen Kameras
31	Late Shift	2016	erst im Kino, dann online	Tobias Weber	https://ctrlmovie.com/late-shift	Ja	Nein	First Person, man spielt als Matt Thompson
32	An deiner Seite	2016	YouTube	Kontra K	https://andeinerseite.video/	Nein	Nein	Third/man folgt dem Protagonisten
33	Terror - Ihr Urteil	2016	TV	Lars Kraume	https://www.imdb.com/de/title/tt5680442/	Ja, nur das Ende wird entschieden, nicht die Handlung zwischendrin	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
34	The infectious madness of doctor dekker	2017	Spieleplattform, PS4, Xbox One, Switch	D'Avekki Studios	https://doctordekker.com/DoctorDekker.html	Ja	Nein	First Person, man spielt als Psychiater
35	Planet of the Apes: Last Frontier	2017	Spieleplattform, PS4, Xbox One	The Imaginati Studios	https://web.archive.org/web/20170929170027/https://planetoftheapesgame.com/	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
36	Riot	2017	Ausstellung	Karen Palmer	https://karenpalmer.uk/portfolio/riot/	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
37	Der gestiefelte Kater und das magische Buch	2017	Netflix	Roy Burdine, Johnny Castuciano	https://www.netflix.com/title/80151644	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
38	Black Mirror: Bandersnatch	2018	Netflix	David Slade	https://www.netflix.com/title/80988062	Ja	Nein	Third/man folgt dem Protagonisten
39	Mosaic	2018	Sky	Steven Soderbergh	https://www.sky.de/serien/mosaic-153719	Nein	Nein	Third/man folgt verschiedenen Charakteren
40	The quiet man	2018	Spieleplattform	Square Enix	https://www.square-enix-games.com/games/the-quiet-man	Nein	teilweise	Third
41	War Games	2018	Eko	Sam Barlow	https://mssngpeces.com/projects/originals/wargames-mgm-studios-eko/	Ja, Kelly's personality wird beeinflusst	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
42	Instagramification	2019	Webseite	BBC R&D	https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/instagramification	Ja	Nein	First Person
43	The Click 1000	2019	Webseite	BBC R&D	https://storyplayer.pilots.bbcconnectedstudio.co.uk/experience/click1000	Ja	Nein	Mischform
44	Telling Lies	2019	Spieleplattform, PS4, Xbox One, Switch	Sam Barlow	https://store.steampowered.com/app/762830/Telling_Lies/	Ja	Nein	First Person
45	She sees red	2019	PC	Rhinotales	https://www.mobygames.com/game/129857/she-sees-red/	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
46	Du gegen die Wildnis - der Film	2019	Netflix	Ben Simms	https://www.netflix.com/title/80227574	Ja	Nein	Third/man folgt dem Protagonisten
47	A Heist with Markiplier	2019	YouTube	Marksplier	https://heist.withmarkiplier.com/	Ja	Nein	Third/man folgt dem Protagonisten

	I	J	K	L	M	N	O
29	Ja	Nein	durchsuchen einer Datenbank durch Eingabe von Suchbegriffen			Live-Action-FMV	multiple
30	Nein	Nein	Wahl zwischen verschiedenen Kameras (Anzahl wechselt)			Live-Action-FMV	multiple
31	Ja	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	7 Enden
32	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Perspektiven/Zeitsträngen			Live-Action-FMV	1
33	Nein	Nein	Abstimmung über Urteil am Ende des Films			Live-Action-FMV	2
34	Nein	Nein	Text eintippen (mit Möglichkeit zur Auswahl von vorgeschlagenen Sätzen)	Wechsel zwischen Patienten per Interface		Live-Action-FMV	multiple
35	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen			CG/Motion Capture	multiple
36	Nein	Nein	users facial expression and emotional recognition			Live-Action-FMV	multiple
37	Nein	Nein	Wahl zwische Handlungsoptionen			animiert	multiple
38	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple
39	Nein	Nein	Handlungsauswahl per App alle 5-30 Minuten			Live-Action-FMV	App bietet alternatives Ende zur Serie
40	teils	Ja (in Kämpfen)	Quick time events			Live-Action-FMV & CG Gameplay	1
41	Nein	Nein	Wahl zwischen Kameras/Erzählperspektiven			Live-Action-FMV	
42	teils	Nein	short survey before the film commences			Live-Action-FMV	multiple
43	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple
44	Ja	Nein	durchsuchen einer Datenbank durch Eingabe von Suchbegriffen			Live-Action-FMV	multiple
45	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 oder mehr Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	
46	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple
47	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	31

	A	B	C	D	E	F	G	H
48	Brooke leave home	2020	Webseite	DC Labs	https://brookeleavehome.github.io/	Ja	Nein	Third/man folgt dem Protagonisten
49	Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. The reverend	2020	Netflix	Tina Frey	https://www.netflix.com/title/81131714	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
50	Carmen Sandiego: To steal or not to steal	2020	Netflix	Jos Humphrey	https://www.netflix.com/title/80994695	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
51	Ordesa	2020	Handyapp	NICOLAS PELLOILLE- OUDART & FRÉDÉRIC JAMAIN	https://ordesa.arte.tv/de/	Nein	Nein	First Perosn
52	Batman: Death in the Family	2020	Blu-ray	Brandon Vietti	https://www.ign.com/articles/dc-showcase-batman-death-in-the-family-review	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
53	The Complex	2020	PC, PS5, PS4, Xbox X S 1, Switch, Mac, iOS, Android	Paul Raschid	https://www.walesinteractive.com/thecomplex	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
54	Five Dates	2020	PC, Epic, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Switch, iOS, Google Play	Paul Raschid	https://www.walesinteractive.com/fivedates	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
55	Escape the Undertaker	2021	Netflix	Ben Simms	https://www.netflix.com/title/81251335	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
56	Saw Black Clouds	2021	PC, Epic, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Switch, iOS, Google Play	Ghost Dog Films	https://www.walesinteractive.com/isawblackclouds	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
57	Bloodshore	2021	PC, PS5, PS4, Xbox X S 1, Switch, Mac, iOS	Whales Interactive	https://www.walesinteractive.com/bloodshore	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
58	Night Book	2021	PC, PS5, PS4, Xbox X S 1, Switch, Mac, iOS, Android	Whales Interactive	https://www.walesinteractive.com/nightbook	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten durch den Computerscreen
59	Deathtrap Dungeon: The Golden Room	2021	PC, PS5, PS4, Xbox X S 1, Switch, Mac, iOS	Whales Interactive	https://www.walesinteractive.com/thegoldenroom	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
60	Butterfly	2021	Webseite	Rebecca Gallon	MA Rebecca Gallon	Ja, aber nur das Ende	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
61	Who pressed mute on Uncle Marcus	2022	PC, PS5, PS4, Xbox X S 1, Switch, Mac, iOS, Android	Whales Interactive	https://www.walesinteractive.com/whopressedmuteonunclemarcus	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
62	Cat Burglar	2022	Netflix	James Bowman	https://www.youtube.com/watch?v=3FnUUTR34DA	Ja	Nein	Third/man folgt dem Protagonisten
63	The Isle Tide Hotel	2023	PC, PS5, PS4, Xbox X S 1, Switch, Mac, iOS, Android	Whales Interactive	https://www.walesinteractive.com/theisle tidehotel	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten durch den Computerscreen

	I	J	K	L	M	N	O
48	Nein	Nein	Stadttauswahl vor Beginn -> Szenen/Story sind auf die Stadt angepasst			Live-Action-FMV	multiple
49	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple
50	Nein	Ja	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			animiert	multiple
51	Nein	Nein	360 Video, Kamera wird vom Zuschauer bewegt			Live-Action-FMV mit CG Umgebung	egl. Nur 1
52	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			animiert	7
53	Nein	Ja (Charaktere können steuern)	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	8
54	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	10
55	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple
56	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple
57	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple
58	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer	Interaktion mit Icons auf dem Screen?		digitale Computeroberfläche mit Live-Action-FMV	multiple
59	Nein	Ja	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple
60	Nein	Nein	Interaktion per App			Live-Action-FMV	2
61	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	multiple
62	Nein	Ja	Beantworten von Fragen/Quiz, sonst verliert Katze Leben			animiert	
63	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 oder mehr Handlungsoptionen mit Timer	Anklicken von angezeigten Icons/Handlungsoptionen ohne Timer		Live-Action-FMV	14

	A	B	C	D	E	F	G	H
64	Choose Love	2023	Netflix	Stuart McDonald	https://thecinemaholic.com/choose-love-ending-explained-who-does-cami-end-up-with/	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten
65	Trylife		Webseite		https://www.trylife.tv/	Ja	Nein	Third/man folgt den Protagonisten

	I	J	K	L	M	N	O
64	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 oder mehr Handlungsoptionen mit Timer			Live-Action-FMV	6
65	Nein	Nein	Wahl zwischen 2 Handlungsoptionen			Live-Action-FMV	

EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Masterarbeit mit dem Titel:

Der interaktive Film als hybride Erzählform zwischen Film und Game

selbständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe. Alle Passagen, die ich wörtlich aus der Literatur oder aus anderen Quellen wie z. B. Internetseiten übernommen habe, habe ich deutlich als Zitat mit Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Hamburg der 01.10.2025

Datum

Unters