

Der spielerische Umgang mit tradierten Wolfsmotiven im Computer- und Videospiele *The Wolf Among Us* (2013/2014)

Lena Möller

Abstract: Die literarische Schreckgestalt des ‚großen bösen Wolfs‘ ist fest im deutschen und englischen Sprachraum verankert und wurde in ihrer Rezeptionsgeschichte vorrangig mit negativen Charaktereigenschaften wie Habgier, Fresssucht, Heimtücke und Aggressivität verbunden, was sie zu einem Spiegelbild der primitiven Seite des Menschen macht. Dabei dominiert die Rollenzuschreibung des Täters oder Schuldigen. In den letzten Jahrzehnten zeichnet sich jedoch zunehmend eine ambivalente Betrachtung der Figur ab. Immer häufiger begegnen uns dabei Wölfe, die unter den ihnen zugeschriebenen Stigmata leiden und die eigene Rolle kritisch hinterfragen. So entdeckte auch die Computer- und Videospielebranche den vermeintlich ‚großen bösen Wolf‘ für sich. Mit *The Wolf Among Us* präsentierte das US-amerikanische Entwicklerstudio Telltale Games im Jahr 2013 eine wölfische Figur, die vor den Schatten ihrer Vergangenheit als Märchenunhold zu fliehen versucht und dabei in einen Rollenkonflikt gerät. Der vorliegende Beitrag untersucht, auf welche tradierten Vorlagen das Spiel dabei zurückgreift und welcher Umgang mit ihnen erfolgt.

Zur Person: Lena Möller studierte von 2011 bis 2014 BA Vergleichende Kulturwissenschaft und Geschichte an der Universität Regensburg. Im Anschluss daran absolvierte sie ihr Masterstudium in der Vergleichenden Kulturwissenschaft. Der vorliegende Beitrag basiert auf ihrer Masterarbeit. Betreuer: Prof. Dr. Daniel Drascek.

Schlagwörter: Motivgeschichte; Wolf; Wolfsmann; Computerspiel; interactive Storytelling

Viele Geschichten kennen ihn: den gefährlichen Unhold, der den Helden oder das unschuldige Opfer zur Strecke bringen will, die Schreckfigur, die große Kinderaugen hervorruft, wenn warnende Geschichten über sie erzählt werden, und die verborgene Gefahr, die an düsteren,

verbotenen Orten lauert. Derartige Figuren gibt es in vielen Varianten und Ausprägungen und doch scheinen sie immer Eines zu verkörpern: triebhafte Wesen, die es auf Unschuldige abgesehen haben und deren es sich durch Sittsamkeit, Frömmigkeit, Stärke oder Klugheit zu erwehren gilt. Eine solche Schreckgestalt ist auch die literarische Figur des ‚großen bösen Wolfs‘. Wie die Märchenforscherin Sandra Beckett feststellt, handelt es sich dabei um eine im deutschen und englischen Sprachraum fest verankerte Figur (Beckett, 2008: 114). Die dominierenden Konnotationen sind dabei die Attribute ‚groß‘ und ‚böse‘, wobei der Wolf in populären Vorstellungen zunehmend aggressiver und blutgieriger in Erscheinung tritt, als es seinen realen Vorbildern entspricht (Mitts-Smith, 2010: 75-78).

Auch die Computer- und Videospielebranche hat den vermeintlich bösen Wolf für sich entdeckt. So veröffentlichte das amerikanische Entwicklerstudio Telltale-Games im Oktober 2013 ein Computer- und Videospiel und versprach: „You are Bigby Wolf, THE Big Bad Wolf of story and legend.“ (Telltalegames.com) In *The Wolf Among Us* wird die phantastische und märchenhafte Figur des ‚großen bösen Wolfs‘ in die Gegenwart übertragen. Dabei spielen die Entwickler ganz bewusst mit den Erwartungen des Rezipienten: Was verbindet man mit dem ‚großen bösen Wolf‘? Ist er zwangsläufig böse und stellt er eine Bedrohung dar? Diesen und weiteren Fragen geht das Spiel in seiner Geschichte auf den Grund, indem es dem Spieler erlaubt, selbst in die Rolle des Wolfs zu schlüpfen und seinen Weg zu begleiten und zu beeinflussen. Dass die Entwickler dabei mit einem bereits im Gedächtnis vorgeprägten stereotypen Bild arbeiten, gehört zum Konzept und ermöglicht den breiten Interpretationsspielraum. Dies bemerkt auch die *ZEIT*, die *The Wolf Among Us* anlässlich seines Verkaufsstarts eine ausführliche Online-Rezension widmete:

Eine Saga in einer Welt anzulegen, die wie eine Meta-Sage alle möglichen uns bekannten Fabeln einschließt, ist aus Sicht der Geschichte denkbar. Schließlich sind wir seit Kinderzeiten Experten, wenn es um Märchen geht. Jede noch so subtile Schattierung im altbekannten Gut-Böse-Schema spielt mit unserer Erinnerung und unseren Erwartungen und funktioniert auch noch als Seitenhieb auf die Erzähltraditionen. (Rittmann, 2013)

Um zu verstehen, mit welchen Erwartungen und Erinnerungen das Spiel arbeitet, erweist sich ein Blick in die Erzähltradition als aufschlussreich. In Märchen und Legenden findet sich der Wolf nämlich häufig als Verkörperung des Bösen und als gieriger Fresser. Ihm werden dabei negative Charaktereigenschaften wie Habgier, Aggressivität, Ver-

schlagenheit und Heimtücke zugeschrieben. In der antiken äsopischen Tierfabel geht es vor allem um die Naivität des Wolfes sowie dessen List und Überlistung. Dessen trügerische Art betont auch das Matthäusevangelium, in dem es die Figur mit dem Verhalten falscher Propheten gleichsetzt (Enzyklopädie des Märchens [EM] 14 2012, s.v. Wolf, Sp. 913-917). Das Handwörterbuch des Deutschen Aberglaubens nennt weitere vorrangig negative Attribute, die in den Erzähltraditionen rund um den Wolf verankert sind: Er sei ein Neider, Mörder und Räuber und im Tiermärchen zudem alt, grau und darum verdrießlich (HDA 9 1938, s.v. Wolf, Sp. 729 f.). Sowohl der Wolf als auch die von ihm abgewandelte Figur des Werwolfs treten dabei vermehrt seit dem 16. Jahrhundert in literarischen Stoffen in Bezug auf ihr Verhältnis zu Frauen und Kindern auf. Sie sind dabei sexuell motiviert, triebhaft und instinktgeleitet (EM 14 2012, s.v. Wolfsmenschen, Sp. 979).

Das wohl populärste Märchen in diesem Kontext ist die Rotkäppchen-Erzählung aus der Feder des französischen Schriftstellers Charles Perrault im Jahr 1695/97, die später durch Jakob und Wilhelm Grimm 1812 übernommen und sexuell entschärft wurde. Deutlich tritt in dieser und auch in vielen anderen Erzählungen die Rolle des Schuldigen und Täters zutage (Beckett, 2008: 114). Gemein ist all diesen Vorstellungen, dass es vorrangig menschliche Charaktereigenschaften und Verhaltensweisen sind, die auf die Figur des Wolfs projiziert werden (Gebhardt, 2010: 63). Gerade in den letzten Jahren zeichnet sich aber zunehmend eine neue Entwicklung in der Rezeption ab, die sich auch in *The Wolf Among Us* widerspiegelt. Wölfe treten dabei als ambivalente Protagonisten auf, die sich mit ihren eigenen Stigmata auseinandersetzen (Beckett, 2008: 113 f.). Dadurch erfährt die Figur des Wolfs eine Neuinterpretation, die dennoch auf tradierten Vorlagen fußt, wie sich in den kommenden Ausführungen zeigen wird.

Das Computer- und Videospiel *The Wolf Among Us*

The Wolf Among Us basiert auf der US-amerikanischen Comicreihe *Fables – Legends in Exile* von Bill Willingham, die seit 2002 beim Verlag *Vertigo* in 20 Bänden erscheint. Der Autor erzählt in ihr Geschichten mythischer, sagen- und märchenhafter Figuren, die in der Welt der Menschen versuchen, ein normales und unauffälliges Leben zu führen. Es werden dabei vorrangig Wesen, Figuren und Motive aufgegriffen, die in den Vereinigten Staaten durch populäre tradierte Erzählstoffe bekannt sind wie die Märchen der Brüder Grimm oder verbreitete *Urban Legends* und Kinderreime. Bereits im Februar 2011 kündigte das

US-amerikanische Entwicklerstudio Telltale-Games an, an einer Computer- und Videospielemsetzung der Comicbände zu arbeiten (Duryee, 2013). Markenzeichen des Studios sind vor allem seine im Episodenformat erscheinenden Spiele und die Einbindung verschiedener Elemente des interaktiven Films und diverser Rätsleinlagen. In den Jahren 2013 bis 2014 erschienen anschließend in zweimonatigen Abständen insgesamt fünf Episoden, die eine fortlaufende Geschichte erzählen (Parker, 2012). Diese besitzen in Anlehnung an die Vorlage eine eigenständige Handlung und sind in einer märchenhaften Welt angesiedelt, in der die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwimmen. Dabei fokussiert sich das Spiel vor allem auf seine Hauptfigur und deren Erfahrungswelt: Bigby Wolf. Er stellt den Dreh- und Angelpunkt der Geschichte dar und wird vom Spieler durch die Handlung gesteuert.

The Wolf Among Us verbindet technisch das Genre des Action-Adventures mit dem interaktiven Film und wird dadurch sehr handlungsbezogen. Das Spiel gehört zu einer immer populärer werdenden Gruppe von Computer- und Videospiele, die Wert auf ein intensives Spielerlebnis sowie auf eine ausgeprägte Geschichte legen. Als Teil der Spiel-, Unterhaltungs- und Freizeitkultur eröffnen Computer- und Videospiele ein noch relativ junges Forschungsfeld, das laut dem Sozialwissenschaftler Winfred Kaminski viel Potential für empirische Analysen birgt:

Computerspiele sind Kulturprodukte, [...] sie werden von Menschen erfunden und produziert. Sie sind Ergebnisse kreativer Prozesse. Spieleerfinder sind genauso schöpferisch wie Schriftsteller oder Filmregisseure. Computerspiele eignen wir uns genauso produktiv an wie jedes andere gesellschaftlich akzeptierte Kulturprodukt [...]. (Kaminski, 2007: 65 f.)

Dabei ist es dem Medium zu eigen, dass ihm im Regelfall eine Erzählstruktur mit einem festen Rahmen für die Geschichte zugrunde liegt. Wie diese erzählt wird, hängt allerdings vom Spieler selbst ab (Sleegers, 2007: 17). Die Handlungsstränge werden als die Ereignisse eines Spielverlaufs in chronologischer Ordnung und die erzählte Welt als ein Zusammenfluss der Charaktere und ihrer Schauplätze betrachtet (Hartmann, 2004: 32-35). In *The Wolf Among Us* vereinen sich also narrative Elemente wie Dialoge, animierte Spielsequenzen und eine Erzähl dramaturgie mit interaktiven Spielelementen wie sie in Action-Adventures üblich sind. Die durch das Spiel gesteuerte Hauptfigur muss im Verlauf der Handlung Aufgaben bewältigen, indem sie Gespräche führt oder kurze Kampfhandlungen bestreitet. Dialogfenster ermöglichen dem Spieler, Gespräche durch jeweils vier Antwortoptio-

nen zu beeinflussen. Ein charakteristischer Stil entsteht durch eine so genannte ‚Cel-Shading-Optik‘, eine Technik, der eine computeranimierte 3-D-Visualisierung durch technische Verfremdung einen comichaften 2-D-Eindruck vermittelt. Dies schafft eine deutliche Nähe zu der literarischen Vorlage und sorgt gerade bei Fans für einen hohen Wiedererkennungswert (Rittmann, 2013).

Hervorzuheben ist die stark filmisch orientierte Visualisierung durch den Einsatz verschiedener Kamerawinkel und Einstellungsgrößen. Zwischensequenzen und normaler Spielmodus gehen dabei fließend ineinander über, sodass *The Wolf Among Us* den Eindruck eines interaktiven Films vermittelt.

Insgesamt erfreute sich das Spiel, das sowohl für den PC als auch für diverse Konsolen erschien, bereits kurz nach seinem Erscheinen großer internationaler Popularität, was die Verkaufszahlen der ersten Wochen mit über 8,5 Millionen Exemplaren eindrucksvoll veranschaulicht (Toney, 2013). Auch die Kritiken fielen überwiegend positiv aus. So lobt die *ZEIT* im Oktober 2013, dass *The Wolf Among Us* Märchenfiguren in einen interaktiven Film Noir versetze und vor Augen führe, wie unterhaltsam und anspruchsvoll interaktives Story-Telling sein könne (Rittmann, 2013).

Bei der Analyse der Wolfsfigur in *The Wolf Among Us* muss berücksichtigt werden, dass eine klare Gattungsbestimmung von Computerspielen nicht immer möglich ist, weil es keine einheitlichen Genrebezeichnungen gibt (Röders, 2007: 16 f.). Es gilt also, verschiedene Einflüsse auf das Genre und den Erzähltypus aufzuzeigen, indem man sie auf der Ebene elementarer Strukturen konkretisiert. Eine Lösung bietet die Anwendung eines hermeneutisch-semiotischen Verfahrens an. Anhand einzelner Handlungsabschnitte können Entscheidungen und Vorgehen der Hauptfigur nachvollzogen werden. Der Protagonist wird dabei symbolisch interpretiert, um „über ihren konkreten Sachverhalt, ihre materielle Beschaffenheit und ihre Funktion hinaus auf einen tieferen [...] verständlichen Sinn“ (EM 13 2010, s.v. Symbolik, Sp. 88) zu verweisen. Als hilfreich erweist sich neben der Einbindung herausgegriffener Textpassagen auch die Anwendung bildanalytischer Verfahren.

Zwischen Märchen und Film Noir: Setting und Handlungsrahmen

The Wolf Among Us erzählt eine düster inszenierte Geschichte, die sich optisch an der Comicvorlage orientiert. Mit der bereits erwähnten ‚Cel-

Shading-Optik‘ entsteht durch starke Kontrastierungen und eine klare Linienführung der Eindruck, jede Szene wäre handgezeichnet. Schauplatz der Handlung ist ein fiktiver Stadtteil in New York namens Fabletown, in dem Figuren aus Märchen und Sagen, durch einen Zauber vor dem menschlichen Auge getarnt, ein verdecktes Dasein führen. Hier ragen Wolkenkratzer in den Himmel, in deren Straßenschluchten Leuchtreklamen und Scheinwerfer karges Licht spenden und dunkle Gassen in heruntergekommene Etablissements führen (Abb. 1).



Abb. 1: Ein Promotional Artwork zeigt den Protagonisten Bigby Wolf in einem klassischen Film Noir Setting

Nicht selten wartet ein Widersacher oder eigene geheimnisvolle Schönheit im Halbdunkel auf den Protagonisten. Dabei handelt es sich um niemand Geringeren als um den ‚großen bösen Wolf‘ persönlich, der in menschlicher Gestalt mit seinem bürgerlichen Namen Bigby Wolf als Sheriff unter den märchenhaften Bewohnern für Recht und Ordnung sorgt. In zahlreichen Szenen streift der Protagonist dabei alleine, Zigaretten rauchend durch die Straßen und verkörpert damit die Anonymität des Einzelnen in der Großstadt. Gleichzeitig erweist sich der Schauplatz als ein Ort, in dem jeder jeden zu kennen scheint. All diese Elemente zitieren den Film Noir:

Genauso düster wie die Figuren sind die zeitgenössischen urbanen Schauplätze [...]: nächtliche Straßen, schäbige Hotelzimmer, zwielichtige Bars und anrühige Tanzhallen. Die Metropole ist ein bedrohlicher Ort für das Individuum [...]. Sie kann im Son-

nenlicht vertraut, sogar zivilisiert aussehen, aber sie ist unfähig, nach dem Einbruch der Dunkelheit ihre Böswilligkeit zu verbergen. (Steinbauer-Grötsch, 2005: 21)

So ist es auch ein grausamer Mord an einer geheimnisvollen jungen Frau, der die Handlung ins Rollen bringt. Bigby Wolf setzt alles daran, diese Tat aufzuklären, wobei ihm Schneewittchen als Kollegin Snow zur Seite steht. Dabei deckt er nicht nur eine große Verschwörung auf, sondern stößt auch an seine persönlichen Grenzen. Es ist dem Spieler überlassen, Bigbys Ermittlungen diplomatisch oder brutal und rücksichtslos voranschreiten zu lassen. Wie ein Schatten begleiten Bigby Wolf dabei die Vorurteile, die ihm viele Bewohner mit der einstigen Vergangenheit als Märchenbösewicht entgegen halten. Mehr und mehr verwickelt sich der einstige ‚große böse Wolf‘ gemeinsam mit dem Spieler in einen Rollenkonflikt, der ihn immer wieder zwingt, zwischen seiner einstigen Vergangenheit und seiner jetzigen Rolle zu verhandeln.

Bigby Wolf – eine ambivalente Figur

Der Rollenkonflikt rührt vor allem daher, dass sich Bigby Wolf als ambivalente Figur erweist und widersprüchliche Charakterzüge in sich vereint. Zwar trägt er eine öffentliche Verantwortung und handelt nach klaren Gesetzen, dennoch begegnen die Bewohner Fabletowns seinen Nachforschungen meist ablehnend, da sie mit ihm sein altes Image als ‚großer böser Wolf‘ verbinden. Bigby stellt daher schließlich resigniert fest: „Ich kann bei den Leuten einfach nichts gewinnen.“ (Episode 5)

Der Protagonist gerät als Ordnungshüter somit in eine Spannung zu der tradierten Vorstellung vom Wolf als Unheilbringer. Anstatt die Gemeinschaft zu bedrohen, übernimmt er nun selbst die Aufgabe ihres Hüters, wird aber häufig vom Schatten der Vergangenheit daran gehindert.

Weiterhin stellt er einen Beschützer der Schwachen und Benachteiligten dar, der moralischen und sittlichen Idealen folgt. Der Spieler erhält dazu im Spiel mehrmals die Möglichkeit, entweder einem Märchenbewohner zu helfen oder ihn seinem Schicksal zu überlassen. Je weiter Bigby Wolf ermittelt, desto mehr Schicksale offenbaren sich ihm. Viele Bewohner Fabletowns sind dabei in finanzielle Nöte verstrickt, klagen über soziale Diskriminierung oder stehen unter dem Einfluss krimineller Machenschaften. So erweist sich an einer Stelle eine junge Tänzerin, die der Wolf aus einem gefährlichen Etablissement befreit, als überaus dankbar:

Hören Sie, Bigby! Nach allem, was Sie für uns getan haben. Vielleicht wollen Sie es nicht zugeben, aber ohne Sie wäre nichts von all dem geschehen. Sie haben zugehört, als sonst keiner zuhören wollte. Sie wussten, wann Sie Gnade zeigen müssen und haben dieser Stadt Gerechtigkeit gebracht. (Episode 5)

Der Wolf als Beschützer der Schwachen erscheint dabei antithetisch zu seiner tradierten Rolle als Täter. Zugleich aber ist die sittliche Haltung des Protagonisten durchaus auch charakteristisch für Märchen, in denen Werte wie Barmherzigkeit zur eigenen Tugendhaftigkeit anregen sollen (EM 9 1999, s.v. Moral, Sp. 842). Dies schreibt sich in eine allgemeine Entwicklung jüngerer Wolfsfiguren ein, die laut Beckett immer häufiger als „misunderstood, well-intentioned and sympathetic character[s]“ (Beckett, 2008: 89) dargestellt werden.

Im Kontrast dazu steht seine dritte Rolle als Schädiger der eigenen Mitbürger, der mit roher Gewalt gegen seine Widersacher vorgeht und dabei auch vor Mord nicht zurückschreckt. Im Verlauf des Spiels muss Bigby Wolf nicht nur zahlreiche Kampfhandlungen bestehen, sondern auch bewusst Angst einjagen. Gleichzeitig ist es genau diese Wesensart, die sein Umfeld von ihm erwartet. So konfrontiert ihn die gefährliche Schurkin Bloody Mary an einer Stelle mit seiner Vergangenheit:

Bigby Wolf. Der große böse Wolf. Du warst mal jemand. Sie hatten Angst vor dir. Sie versteckten sich überall, wo sie sich mit ihren zitternden Leibern hineinquetschen konnten. Der große böse Wolf. Es wird Zeit, dass du endlich auftauchst. (Episode 5)

Immer wieder verschwimmen so die Grenzen zwischen Täter und Opfer, dem Guten und dem Bösen. Dies ist ein untypisches Profil für eine Märchenfigur, da Märchen vorrangig von polaren Gegensätzen geprägt sind und eine Figur jeweils nur eine Eigenschaft wie ‚treu‘, ‚hässlich‘, ‚gut‘ oder ‚böse‘ verkörpert (Röhrich, 2001: 236).

Umso stärker tritt dieses Profil im Film Noir auf, in dem die Protagonisten häufig an psychischen Problemen leiden und „Persönlichkeitsspaltungen, anamnesische Zustände oder der plötzliche Ausbruch unterdrückter Triebe [...] unbescholtene Bürger zu Verbrechern [machen]“ (Steinbauer-Grötsch, 2005: 21). Dieses Verhalten zeigt sich auch bei Bigby Wolf anschaulich. Als dieser bei einem Kampf die Kontrolle verliert und sich optisch immer stärker in sein einstiges Ich als ‚großer böser Wolf‘ verwandelt, gerät auch seine Kollegin Snow ins Zweifeln: „Diese Stadt hat genug Monster. Was gestern Nacht geschehen ist, in was du dich verwandelt hast, das darf nicht wieder passieren.“ (Episode 4) So prägen das Profil der Figur sowohl destruktive und triebhafte als

auch moralische und tugendhafte Züge. Vor allem seine Rolle als Ordnungshüter besitzt dabei eine Kompensationsfunktion, da Bigby darin seine Vergangenheit endgültig hinter sich lassen möchte.

Das Aussehen der Figur lässt sowohl in seiner menschlichen als auch animalischen Gestalt das wölfische, phantastische Ich seiner Vergangenheit erkennen. Markante, rohe Gesichtszüge, ein lässiges Erscheinungsbild, große, sehnige Körperpartien und eine kräftige Statur strahlen Stärke, aber auch Zurückhaltung und Ernsthaftigkeit aus. Sie erinnern Bigbys Umfeld an dessen innere rohe Kraft. So bemerkt der Mitbewohner des Sheriffs an einer Stelle des Spiels: „Die Leute haben Angst vor dir. Ich meine, schau dir deine Hände an.“ (Episode 1) Umso enthemmter erscheint Bigby in seinen Verwandlungen, in denen er schließlich endgültig die Gestalt eines Wolfes annimmt. Moderne, stark ästhetisierte und phantastische Wolfsdarstellungen mischen sich dabei mit klassischen Märchenillustrationen. Hinzu kommen Einflüsse populärer Werwolf-Darstellungen (Abb. 2).



Abb. 2: Das Mienenspiel des Protagonisten Bigby Wolf zeigt die Transformation von einer kontrollierten menschlichen Figur in ein animalisches und aggressives Wolfswesen.

Insgesamt schuf Telltale-Games ein anthropomorphes Mischwesen, das sowohl wölfische als auch menschliche Züge besitzt und somit dessen inneren Zwiespalt und doppelte Identität widerspiegelt. In animalischer Wolfsgestalt überragt Bigby Wolf seine Widersacher um ein Vielfaches, sodass die Konnotation ‚groß‘ hier nicht nur eine Metapher, sondern auch ein wesentliches Körpermerkmal darstellt. Der anwachsende, an Stärke und Größe gewinnende Körper wirkt auf Bigbys Wi-

dersacher dabei bedrohlich und nahezu monströs. Gestus und Verhaltensmuster variieren ebenfalls zwischen dem menschlichen und dem wölfischen Ich. Das Nebeneinander von Triebkontrolle und Enthemmtheit, Ruhe und Unruhe veranschaulicht, wie die Figur einerseits ihr Leben in den Griff bekommen will und einer Ordnung zu folgen versucht, andererseits jedoch ständig destruktiven Trieben ausgesetzt ist.

Hinzu kommt die Komponente von Bigbys Einsamkeit, denn er ist ledig und lebt in einer unordentlichen und karg eingerichteten Wohnung. Ebenso unaufgeräumt wie das Apartment scheint sein Leben selbst, in dem Gegenstände der Vergangenheit den Platz für neue Wege versperren. Bigby Wolf begegnet vielen Aufgaben des Alltags daher mit einer gewissen Resignation. Hierin kommt das Motiv des einsamen und ruhelosen Wolfs als sozialen Außenseiter zum Ausdruck, der häufig als ausgestoßenes Wesen ohne Heimat und Familie sein Dasein fristet. (Mitts-Smith, 2010: 58 f.)

Immer wieder geht es in *The Wolf Among Us* auch um die Schuld in Bigby Wolfs Vergangenheit und damit um die Vergehen, die er als Wolf begangen hat. Teilweise sühnt er diese durch seine zurückgezogene Lebensweise und die guten Taten, die er zu vollbringen versucht. Teilweise fordern einige Fables Sühne für vergangene Untaten ein. Besonders eindrücklich wird dies in einer Szene geschildert, in der die Figur eines kleinen Schweinchens aus dem englischen Märchen *Three Little Pigs* dem Sheriff vorwirft, dass er einst als Wolf dessen Haus zerstört habe:

Das Haus hat sich nicht selbst umgepustet, Bigby. Mehr sag ich nicht. Mach damit was du willst. Ich sag jetzt nicht, dass das definitiv Grund genug wäre mir, jetzt einen Drink anzubieten, aber es würde mir vielleicht helfen den Schmerz zu vergessen, den du mir einst zugefügt hast. (Episode 1)

Seine Ermittlungen werden somit vielfach zu einer Selbstprüfung, in der Bigby beweisen muss, dass er sich verändert hat. Das Motiv des sündigen Wolfs, der seine Taten bedauert, wird dabei aufgegriffen und zugleich kritisch hinterfragt. Diese Prüfungen fordern häufig eine gewisse Opferbereitschaft, die von Bigby Wolf nicht selten die letzten Kräfte abverlangt. Der gierige Wolf, der das Leben seiner Opfer fordert, verwandelt sich somit selbst in ein freiwilliges Opfer für das Leben der Anderen. Darin scheint die eigentliche Buße zu liegen, die Bigby Wolf im Verlauf des Spiels für seine Vergangenheit leistet. Hier wird sich einer klassischen Märchenmotivik mit nahezu sakralem Charakter bedient, in welcher der Held durch seine Opferbereitschaft und Lei-

denstfähigkeit eine Selbstprüfung durchlebt, um innere Stärke und Aufrichtigkeit zu beweisen (Röhrich, 2001: 239 f.).

Bigbys innere Triebe bleiben letztlich jedoch unkontrollierbar. Seine animalische Natur beschert ihm zum Schluss sogar den Sieg über die Widersacher. Erst mit dem Vollzug der gesamten Verwandlung kann die Hauptfigur genügend Kraft aufbringen, um den Kriminalfall zu lösen und den Täter zur Strecke zu bringen. Der Wolf ist dabei nicht endgültig zum Menschen geworden, sondern bleibt trotz guter Taten und edler Motive immer noch ein Wolf, dessen Wildheit nicht dauerhaft zu bändigen ist. Sein instinktgeleitetes Wesen zieht sich dabei durch das ganze Spiel. Dennoch bleibt dem Spieler zuletzt die Entscheidungsfreiheit, ob er dem Widersacher menschlich begegnet und ihm einen Gerichtsprozess gewährt oder ihn auf eine animalische Art zur Strecke bringt. Der innere Konflikt zwischen Beherrschung und Ausleben der eigenen Triebe ist dabei eine Thematik, die sowohl im Film Noir als auch in neueren Kriminalstoffen aufgegriffen wird:

Die Suche nach Wahrheit ist zwar stets von Gefahr des Scheiterns bedroht, aber letztendlich finden die hartgesottene Detektive aus dem Labyrinth falscher Spuren und Verdächtigen wieder heraus und können die ihnen anvertrauten Fälle lösen, indem sie ihrer Intuition folgen und ihre individuelle Perzeption der Wirklichkeit zum Maßstab aller Dinge machen. (Steinbauer-Grötsch, 2005: 20)

Somit bleibt am Ende die moralische Frage offen, ob ein Wesen, das nicht vollkommen den Weg einer inneren Abkehr von der Vergangenheit gegangen ist, sein altes Ich nie völlig abgelegt hat, ein glückliches Ende verdient und sein persönliches Glück finden darf. Das Spiel gibt darauf keine Antwort und lässt Raum für Interpretationen. Es gibt kein Happy End, keine völlige Läuterung. Bigby führt sein Leben als Sheriff fort, kämpft weiter gegen die Widersacher und kann keine Gerechtigkeit schaffen, ohne nicht die Ungerechtigkeit für Einzelne in Kauf zu nehmen. Der Wolf bleibt somit ein ruheloses, umherstreifendes Wesen, das weiterhin auf der Suche nach dem eigenen Frieden ist. Dass Bigby mehr als ‚der große böse Wolf‘ ist, den alle anfangs in ihm zu sehen glaubten, scheint nach dem Finale offensichtlich: „Sie sind nicht so übel, wie alle sagen“ (Episode 5), kommentiert in der Schlusszene eine Bewohnerin Fabletowns dankbar und bringt damit die Ambivalenz Bigbys nochmals zum Ausdruck.

Der Wolf als märchenhafter Antiheld? - Ein kritisches Fazit

Bigby Wolf ist eine vielschichtige Figur mit einer gewissen Tragik, deren Persönlichkeit mehrere Züge aufweist, weil er nicht nur märchenhafte Motive, sondern auch Elemente des Film Noir vereint. Daher könnte das Spiel als eine märchenhafte Film Noir-Erzählung umschrieben werden. Seine Figuren treten „nicht mehr als selbstbestimmt handelnde Personen [auf], sie sind vielmehr gefangen in ihren Zwickmühlen, voll von existentieller Verbitterung, und sie sind nicht in der Lage, im Strom der gesellschaftlichen Mehrheit mit zu schwimmen“ (Steinbauer-Grötsch, 2005: 45).

Die Verbindung beider Erzählgattungen erscheint deshalb als angemessen, weil es im Märchen allgemein stets um die Motive der Protagonisten und den persönlichen Antrieb für ihr Handeln geht, wie Hermann Bausinger über die Rolle der Moralität im Märchen ausführt:

Das Märchen ist eine moralische Geschichte, deren Moral hineinreicht in die Konventionalität unserer Gesellschaft, zum Teil aber auch verborgen ist im Strom der Vergangenheit und in den Abgründen dessen, was wir Seele nennen. (Bausinger, 1990: 247)

In den tradierten Märchenerzählungen treten allerdings eher eindimensional gezeichnete Wolfsfiguren auf, denen eine eindeutige Rolle zugeschrieben und damit eine Individualität abgesprochen wird. Der Wolf erscheint dabei eher als allgemeines Sinnbild einer Eigenschaft (Distelmaier-Haas, 1986: 133 f.).

Die Zeichnung des Wolfs in *The Wolf Among Us* hingegen erweist sich als deutlich komplexer und gehört damit in die zeitgenössische Entwicklung, in der mehrdimensionale Wolfsfiguren, unter ihnen freundliche, sympathische Individuen, nicht mehr ausschließlich Angst verbreiten, sondern vielfältige Facetten aufweisen: „Many contemporary authors choose to subvert the stereotypical image of the Big Bad Wolf by turning the classical fairy-tale world upside down and making the traditional victimizer the victim.“ (Beckett, 2008: 114) Das bedeutet auch, dass die Grenzen zwischen Helden und Schurken verschwimmen. Häufig ist der Protagonist dabei psychisch gebrochen oder bedient sich unlauterer Mittel, um an sein Ziel zu gelangen. Damit bewegt er sich von der Seite des ‚rein Guten‘ fort (Höltgen, 2010: 366). Als heroisch gilt zunehmend, wer den einmal eingeschlagenen Weg mutig fortsetzt und sich dabei gegen herrschende Autoritäten richtet (EM 9 1999, s.v. Moral, Sp. 848).

Dies zeigt sich deutlich in der Gestalt des Bigby Wolf. Er ist weder eine rein positiv noch rein negativ besetzte Wolfsfigur. Stattdessen

werden eindimensionale Zuschreibungen des Wolfs aufgegriffen und kritisch hinterfragt. Interessant und zentral wird stattdessen seine psychische oder auch physische Situation, die ihm nicht selten die Rolle als Gegenspieler abspricht (Uther, 2013: 66).

Das Spiel geht also von der ‚klassischen‘ Wolfsfigur des Märchens aus, interpretiert diese jedoch neu und passt sie an den aktuellen Zeitgeist an. Es handelt sich also weder um eine reine Adaption tradierter Wolfsmotive, noch um eine gänzliche Transformation oder einen vollständigen Bruch. Stattdessen erfolgt ein spielerischer Umgang mit literarischen und filmischen Vorlagen. Versucht man Bigby Wolf zeitgeschichtlich zu kontextualisieren, so lässt er sich als Sinnbild für amerikanische Wertvorstellungen verstehen:

Unbegrenzte Freizügigkeit, Selbstbestimmung, Mobilität stehen dann gegen die Enge und Selbstgerechtigkeit eines anderen Amerika, das intolerant und gewaltbereit ist. Es ist das Paradox und die Widersprüchlichkeit dieser Figuren, dass sie die guten Amerikaner sind und den Wertehorizont der Gesellschaft, in der sie zu Außenseitern gestempelt werden, ideologisch eigentlich nie verlassen. (Wulff, 2002: 443)

Einen Hintergrund bildet dabei die US-amerikanische Finanzkrise seit dem Jahr 2007, die unter anderem durch den hochspekulativen Immobilienmarkt entstand. Die Themen rund um private Verschuldung und soziale Gefälle treffen den Nerv der US-amerikanischen Bevölkerung und werden im Spiel aufgegriffen. In *The Wolf Among Us* zerbricht für viele Märchenfiguren der amerikanische Traum des Neuanfangs aus eigener Kraft, weil sie in Abhängigkeiten geraten und sich in der menschlichen Welt nur unzureichend eingliedern.

Das Spiel beinhaltet also sozialkritische Züge und erschafft eine Figur, die sich gegen Ungerechtigkeiten auflehnt, jedoch selbst nicht davor gefeit ist. Als ehemals wilder Wolf verkörpert er immer noch ein Gefühl dieser alten Freiheit und Selbständigkeit und wird so zum Sinnbild des Einzelkämpfers und Außenseiters, der sich nicht in die Masse einfügen will, auch wenn er an seinen eigenen Idealen und Fehlern zu scheitern droht. Beckett schließt dabei treffend: „The Big Bad Wolf then becomes a comic hero or a cartoonlike underdog.“ (Beckett, 2008: 89)

Betrachtet man all diese Aspekte in einer Zusammenschau, so erweist sich Bigby Wolf als Antiheld, der im Gegensatz zu einem rein positiv besetzten Helden vielschichtiger und exakter gezeichnet ist und Schwächen und Verletzungen kennt. Gerade durch ihre persönlichen Defizite bieten Antihelden ein hohes Identifikationspotential für den

Rezipienten. Sie unterliegen häufig, kommen teilweise sogar um, bleiben aber eindeutig die moralisch bedeutsamen Figuren einer Erzählung. An ihnen wird oft demonstratives Unrecht ausgeübt, meist von Menschen, die das Recht höchstens vorgeblich auf ihrer Seite haben (Wulff, 2002: 442 f.). In *Bigby Wolf* wird der Wolf selbst zum Antihelden. Seine Vergangenheit erlaubt keine rein positive Charakterzeichnung, stattdessen zeichnen Fehler, Schuldgefühle, aber auch Sturheit und zeitweiliger Kontrollverlust ein menschliches, nahezu sympathisches Bild der Figur. Die literarische Figur des Wolfs erweist sich dabei als bestens geeignete Vorlage. So eilt auch dem Wolf sein schlechter Ruf voraus und prägt sein Bild als ‚großer böser Wolf‘ bis heute. Doch die Figur bietet durch ihre lange Erzähltradition und die stetige Anpassung an den Zeitgeist eine Vielfalt an Varianten und Interpretationsansätze an. Der Wolf kann nun sowohl Schuld für seine Taten empfinden, als auch seine Triebe ausleben und seiner Einsamkeit nachhängen. Er darf nachdenklich, aber auch dickköpfig auftreten und sich sogar einen gewissen Grad an Brutalität erlauben, solange man seine Beweggründe nachvollziehen kann. All diese Aspekte machen den Wolf menschlich und nachvollziehbar. Er ist nicht mehr nur ein Spiegelbild der menschlichen Instinkte, sondern auch menschlicher Schwächen und des Versuchs, sich zu bessern und Vergangenes abzulegen.

Literaturverzeichnis

- Bausinger, Hermann (1990): „Die moralischen Tiere. Tiere in Märchen und Fabel“, in: *Universitas. Zeitschrift für Wissenschaft, Kunst und Literatur*, 45, 1, 3, 241-251.
- Beckett, Sandra L. (2008): *Red Riding Hood for all Ages. A Fairy-Tale Icon in Cross-Cultural Contexts*. New York: Wayne State University Press.
- Distelmaier-Haas, Doris (1986): „Nachwort“, in: Perrault, Charles: *Sämtliche Märchen. Mit 10 Illustrationen von Gustave Doré*. Stuttgart: Reclam, 131-140.
- Duryee, Tricia (2013): „Telltale Signs That Videogames Will Be Downloaded, Not Sold at Retail“ (17. Februar 2013), in: [Allthingsd.com./http://allthingsd.com/20110217/telltale-signs-that-videogames-will-be-downloaded-not-sold-at-retail/](http://allthingsd.com/20110217/telltale-signs-that-videogames-will-be-downloaded-not-sold-at-retail/).
- Gebhardt, Harald (2010): „Glückssymbole und Ungeheuer – Tiere in Märchen und Sagen“, in: Köhler, Karlheinz / Laudenberg, Beate (Hrsg.): *Märchenhafte Tier- und Pflanzenwelt. Aspekte interdisziplinärer Märchendidaktik*, Baltmannsweiler: Schneider, 61-71.
- Enzyklopädie des Märchens*. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung, Bd. 9, 13, 14, Berlin: de Gruyter, 1999-2012.
- Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens* (1938/1941), Bd. 9, Berlin: de Gruyter.
- Hartmann, Bernd (2004): *Literatur, Film und das Computerspiel*, Berlin: Lit. Verlag.
- Höltgen, Stefan (2010): *Schnittstellen. Serienmord im Film*, Marburg: Schüren.

- Kaminski, Winfred (2007): „Zauberflöte, Mona Lisa und jetzt auch Tetris & Co – Kulturgut“, in: ders. / Witting Tanja (Hrsg.): *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*, München: Kopaed, 65-68.
- Mitts-Smith, Debra (2010): *Picturing the wolf in children's literature*, New York: Routledge.
- Parker, Laura (2012): „Telltale confirms Fables game“ (15. Oktober 2012), in: <http://www.gamespot.com/articles/telltale-confirms-fables-game/1100-6398311>.
- Rittmann, Tim (2013): „Guter Wolf, böser Retter“ (18. Oktober 2013), in: <http://www.zeit.de/digital/games/2013-10/the-wolf-among-us>.
- Röders, Stefanie (2007): *Literatur und Computerspiele. Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games*, Saarbrücken: VDM.
- Röhrich, Lutz (2001): *Märchen und Wirklichkeit*, Baltmannsweiler: Schneider.
- Sleegers, Jürgen (2007): „Und das soll Spaß machen? – Faszinationskraft“, in: Kaminski, Winfred / Witting, Tanja (Hrsg.): *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*, München: Kopaed, 17-20.
- Steinbauer-Grötsch, Barbara (2005): *Die lange Nacht der Schatten. Film Noir und Filmexil*, Berlin: Bertz.
- Telltalegames.com.: „*The Wolf Among Us*“, in: <https://telltale.com/series/the-wolf-among-us/>.
- Toney, Martin (2013): „Everything you need to know about the game“ (11. Oktober 2013), in: <http://gamingbolt.com/the-wolf-among-us-wiki>.
- Uther, Hans-Jörg (2013): *Handbuch zu den ‚Kinder- und Hausmärchen‘ der Brüder Grimm. Entstehung – Wirkung – Interpretation*, 2. vollständig überarbeitete Aufl., Berlin: De Gruyter.
- Wulff, Hans J. (2002): „Held und Antiheld, Prota- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss“, in: Krahs, Hans / Ort, Claus-Michael (Hrsg.): *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten. Realistische Imaginationen*, Kiel: Ludwig, 431-447.

Bildverzeichnis

Abb. 1: The Wolf Among Us (2013/2014). Telltale Games. Entnommen von der Homepage des deutschen Online-Gamingportals Giga.de: <http://www.giga.de/spiele/the-wolf-among-us>.

Abb. 2: The Wolf Among Us (2013/2014). Screenshots angefertigt am 08. Oktober 2014.