

Karin Wenz

Narrativität in Computerspielen

1999-06-30

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17294>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wenz, Karin: Narrativität in Computerspielen. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 1, Jg. 1 (1999-06-30), Nr. 1, S. 1–11. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17294>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Narrativität in Computerspielen

Von Karin Wenz

Nr. 1 – 30.06.1999

Abstract

Narrativität in Computerspielen wird auf der Basis von Genettes Raum- und Zeitkonzepten am Beispiel von *Myst* untersucht. Genettes Unterscheidung zwischen discours und récit ist grundlegend für die Beschreibung des narrativen Raumes. Die Funktion von Intertextualität und mise en abîme für den narrativen Raum von *Myst* wird anhand einiger Beispiele gezeigt, die in mimetischer Weise vertraute narrative Räume und Motive verwenden. Neben der intertextuellen Verwendung von Raummotiven werden diese vor allem aber als Medien der Orientierung und Desorientierung eingesetzt. Diese müssen vom Spieler ebenso wie Wörter in einem geschriebenen Text interpretiert werden. Im Computerspiel führt dies zum Navigieren des Lesers. Die Metapher der Navigation verdeutlicht, daß der statische Aspekt des Räumlichen mit der Dynamik der Zeit verknüpft werden muß.

Genettes Konzept von narrativer Zeit als Zeitlinie ist untrennbar mit dem Medium des gedruckten Buches und den von diesem privilegierten Erzählformen verbunden, denn in diesen wird Zeit von einem Anfang über verschiedene Zeitmarkierungen bis zu einem Ende konstruiert. Computerspiele können nicht mit denselben Begriffen beschrieben werden: Die Beschreibung digitaler Medien muß um eine Zeit-Kategorie ergänzt werden, die in Genettes Modell nicht enthalten ist. Diese neue Kategorie kann als instantane Punkt-zu-Punkt-Verbindung beschrieben werden. Die höchst verschieden gestaltbaren Raum- und Zeitreisen, die *Myst* gestattet, führen zu einer Multiplikation der narrativen Möglichkeiten, die mit den traditionellen theoretischen Kategorien nur noch zum Teil beschreibbar sind.

Lassen Sie mich mit Benedikt's These (1991: 6) beginnen, daß Cyberspace als Erweiterung unserer Fähigkeit, Fiktionen und andere mythische Welten zu bewohnen, verstanden werden kann. Der Frage, inwieweit dies auch für narrative Strukturen gilt, soll im folgenden am Beispiel des Computerspiels *Myst* nachgegangen werden.

Den Begriff Narrativität verwende ich hier im Sinne von Jon Adams (1996a), der diesen als eine besondere Form des Zeichengebrauchs versteht, der sich in der

Beziehung zwischen dem Akt des Erzählens und dem erzählten Text manifestiert. Narrativität als Zeichengebrauch eröffnet nicht nur neue Perspektiven, um die Konstruktion von Raum und Zeit in narrativen Texten zu beschreiben, sondern ebenso die Möglichkeit ihre Re-Konstruktion im Prozeß der Interpretation zu beleuchten. Erst ein solcher dynamischer, pragmatischer Ansatz ist die Grundlage für eine Interpretation der Narrativität in Computerspielen, wenn man ihren interaktiven Charakter berücksichtigen will.

Spiele

Spiele und Medien lassen sich hinsichtlich ihrer Strukturen vergleichen. Beide folgen Regeln, die eine individuelle Ordnung und einen spezifischen Stil kreieren. Dies führt zu konstruierten Welten, die sich durch eine von unserer Alltagserfahrung unabhängige zeitliche und räumliche Sphäre auszeichnen. Raum und Zeit werden sowohl in Spielen als auch in Medien eingesetzt, um mögliche Welten mit ihrer inhärenten Eigenschaft des "Als-Ob" zu gestalten. In bezug auf Spiele bedeutet dieses "Als-Ob" der möglichen Welten, daß sie in einem Raum eingeschränkter Gültigkeit operieren. Es entsteht eine Situation in der die Spieler eines Spiels ihr Spielen reflektieren und somit auf einer Metaebene handeln. Ursula Baatz (1993) beschreibt dieses Handeln als Vermittlung zwischen Realität und Spiel. Der Vergleich zwischen Medien und Spielen führt uns zu weiteren Elementen, die beiden gemeinsam sind und ihre kulturelle Funktion beleuchten: Spannung, Dynamik, Ritual und Verführung. Zu Recht spricht Volker Grassmuck (1995: 43) davon, daß Computerspiele uns zu Spielern in der Sphäre der Medien machen.

Die Welt von Myst

Der technische Raum der Computerspiele entsteht durch die Fusion von Computer und Fernsehen. Der audiovisuelle Raum des Fernsehens mit seiner Funktion als Medium der Präsenz verbindet sich mit dem digitalen Raum des Computers und seiner Funktion als Medium des Speicherns, Übertragens und Berechnens. Das Ergebnis ist ein intermediales System mit neuen Möglichkeiten für die Gestaltung von narrativen Räumen und narrativen Zeiten, wie die folgende Beschreibung des Computerspiels *Myst* exemplarisch verdeutlichen soll.



Die Welt von *Myst* ist vordergründig eine Welt der Bücher, die auf einer surrealistisch anmutenden Insel lokalisiert ist. Um das Spiel zu starten, müssen wir ein Buch öffnen, das uns in die Welt von *Myst* transportiert. *Myst* erscheint uns als verlassene Insel, deren zentraler Ort eine Bibliothek ist.





Auf zwei Stehpulten finden wir in dieser Bibliothek je ein Buch. Beide dienen als Gefängnis für zwei Männer. Ihre Stimmen sind durch Rauschen so gestört, daß wir sie kaum verstehen können. Die Aufgabe des Spieles scheint darin zu bestehen, fehlende Seiten dieser beiden Bücher zu finden, sie in die Bücher einzulegen und beide Männer auf diese Art zu befreien. Die Seiten sind sowohl auf der Insel als auch in vier weiteren Welten versteckt. Als Zugang zu diesen weiteren Welten dienen Bücher, die als Interface zwischen den unterschiedlichen Welten fungieren. Je ein Buch versetzt uns in eine neue Welt. In jeder neuen Welt müssen wir nach Lösung verschiedener Rätsel und Codes wiederum ein Buch finden, daß uns in die Bibliothek zurückbringt. Die CD-Rom *Myst* erschließt sich nur einem aktiven Spieler, der den Raum der Insel selbständig erobern möchte. Das Besondere dieses Spieles ist, daß wir keine Spielfigur durch ein zweidimensionales Feld bewegen müssen, sondern direkt aus unserer Perspektive den dreidimensionalen Raum des Spieles manipulieren.

Narrativer Raum

Raum ist *die* zentrale Kategorie in Computerspielen. Die erste Frage eines jeden Spielers lautet "wohin nun" und nicht "was geschieht als nächstes". In den konstruierten Welten der Computerspiele sind Informationen ebenso wie Erfahrungen an Orte gebunden. Was bedeutet dies für den narrativen Raum eines Computerspiels? Spielt die Kategorie *Raum* eine ungleich wichtigere Rolle als die Kategorie *Zeit*?

Genettes Unterscheidung zwischen *discours* und *récit* ist grundlegend für die Beschreibung des narrativen Raumes. Während der *discours* oder diskursive Raum linear ist, da er auf dem Linearisierungsprozeß der Sprache basiert, ist der narrative Raum des *récit* hingegen unabhängig von dieser Einschränkung. Narrativer Raum entsteht durch Techniken wie z.B. Intertextualität und rhizomatische Verflechtung. Diese erreichen eine Simultanpräsenz zwar nicht materiell aber imaginär.

Computerspiele benutzen narrative Techniken, um ihre Welten zu organisieren. Semiotische Strukturen werden dabei auf das Spiel projiziert, um eine mögliche Welt entstehen zu lassen. Dies führt häufig - wie auch im Falle von *Myst* - zu einem Spiel mit traditionellen literarischen Motiven und Metaphern von Raum und Zeit. Abhängig von den Reaktionen des Spielers eröffnet der Computer weitere hinzuerfundene Räume, weitere Bilder und Texte. Während ein gedruckter fiktionaler Text seine Episoden in einer feststehenden Reihenfolge anbietet, hebt der digitale Raum diese Restriktionen auf und eröffnet auf diese Weise weitere abstrakte Ebenen. Die Bewegung zwischen den einzelnen Episoden und Räumen ist abhängig von den Interaktionen des Spielers und seinem Eindringen in den bereitgestellten Raum des Spiels, so daß die "Lese"-Erfahrungen der Spieler von den jeweiligen Entscheidungen und Interaktionen abhängig sind.

Diese Interaktion zwischen Autor bzw. Programmierer und Spiel und Leser bzw. Spieler und dem Spiel erinnert an Bachtins dialogisches Konzept oder Kristevas Konzept der Intertextualität, der Grundlage für die Dimensionalität des narrativen Raumes. Intertextualität läßt einen dynamischen Raum entstehen, der als Bewegung zwischen Autor, Leser, Text und Intertext verstanden werden muß. Als Intertexte für *Myst* fungieren fiktionale Werke wie z.B. das Märchen sowohl in seiner traditionellen Form als auch in seinen modernen Formen wie z.B. Phantastische Literatur und Science Fiction.

Die Raummotive in *Myst* zitieren literarische Vorläufer. Ein Labyrinth in Form einer U-Bahn erinnert sowohl an das Labyrinth des Minotaurus als auch an die technische Ausstattung eines Science Fiction Romans oder Films. Die Bibliothek und die Bücher erinnern an Borges oder Ecos Bibliotheken; aber ebenso an die Welt der Bücher und des Geschichtenerzählens allgemein. So werden z.B. Brunnen in *Myst* verwendet- die zur Standardausstattung einiger Märchen - und zwar in genau dieser märchenhaft mythischen Funktion. Sie werden als Übergangsmedien zwischen den Welten oder aber als Versteck einer Botschaft eingesetzt. Nicht zuletzt seien noch die Baumhäuser erwähnt, die in Calvins *Barone rampante* ebenso mit der Funktion, eine eigene Welt zu schaffen, in der eigene Regeln gelten, leitmotivisch eingeführt werden.

Neben dieser intertextuellen Verwendung von Raummotiven in *Myst* werden diese vor allem als Medien der Orientierung und Desorientierung eingesetzt. Hierfür seien einige Beispiele genannt: eine Karte zusammen mit einem schmalen Fenster oder

Guckloch fungieren als Führer zur Insel. Beide sind Hinweise, wo die Eingänge zu den verborgenen Welten versteckt sind und dienen somit der Orientierung des Spielers.

Medien der Orientierung erscheinen einem Spieler, der sie nicht anzuwenden weiß als Medien des Desorientierung. Dies geschieht im Labyrinth der U-Bahn, wenn der Spieler den Hinweis über zu wählenden Richtungen nicht findet. Die Fähigkeit der mentalen Rekonstruktion ist notwendig, um eine kognitive Karte der geometrischen Relationen der einzelnen Teile des Spiels zu erstellen. Solche räumlichen Konzeptualisierungen (vgl. Cybertextspace) des Spiels sind erforderlich bei dessen Lösung, besonders wenn bereits durch die Programmierer Medien der Orientierung angeboten werden. Das "Lesen" eines Computerspiels ist also nicht nur eine Konstruktion von Bedeutung auf der Grundlage der zeitlichen Erfahrung eines Spielers sondern die mentale Re-Konstruktion eines Modells der Architektur des Spiels und damit seiner Repräsentation.

Als *mise en abîme*, einer weiteren räumlichen Dimension des Spiels wird das Motiv des Buches eingesetzt. Mit Hilfe von Büchern kann der Leser sich im Spiel orientieren, denn in ihnen sind die Hinweise enthalten, die zu einer Lösung des Spiels führen. Zusätzlich fungiert das Buch allerdings als Vermittler und Transportmittel zwischen den und in die narrativen Welten und ist somit nicht nur Motiv sondern außerdem Metapher: Das Buch als Eingang. Jedes Buch fungiert auch in seiner traditionellen Form als Interface zwischen Leser und Textwelt. Im Falle von *Myst* wird das Interface verdoppelt. Die Interfaces des Mediums *Computer* sind Maus, Tastatur und Bildschirm. Das Buch als zusätzliches Interface betont die narrative Funktion des traditionellen gedruckten Mediums.

Der narrative Raum von *Myst* verwendet alt vertraute narrative Räume und Motive in einem dynamischen und interaktiven Medium in mimetischer Weise. Diese müssen vom Spieler ebenso interpretiert und "gelesen" werden, wie Wörter in einem geschriebenen Text. Der Leseprozeß ist abhängig vom jeweils zugrundeliegenden Programm. Im Computerspiel führt dies zum Navigieren oder "Reisen" des Lesers. Die Metapher der Navigation verdeutlicht, daß der statische Aspekt, der mit Raum verbunden ist, mit der Dynamik der Zeit in Verbindung gesehen werden muß.

Narrative Zeit

Das wesentliche Charakteristikum einer Erzählung ist die Reihenfolge, in der die einzelnen Episoden erzählt werden sowie ihr Verweisen auf ein finales Ereignis bzw. die Auflösung. Wenn wir diese Annahme zugrundelegen, dann wird die Erzählung

sowohl hinsichtlich ihrer Struktur als auch hinsichtlich ihrer Funktion und ihres Ziels eine Erklärung, die entlang der narrativen Zeitlinien entwickelt wird.

Genette unterteilt narrative Zeit in drei Kategorien, die jeweils als Relation zwischen dem einzelnen Ereignis und dem narrativen Ganzen gesehen werden müssen: erstens Reihenfolge, zweitens Dauer und drittens Frequenz. So ist die Reihenfolge eines gedruckten narrativen Textes die Beziehung zwischen den Zeitlinien der narrativen Welt einerseits und ihrer spezifischen Anordnung in der Erzählung andererseits. Genette beschreibt diese Reihenfolge als festgesetzte Größe, die sich meiner Meinung nach als charakteristisch für die Materialität des gedruckten Buches erweist. Computerspiele können nicht mit denselben Begriffen beschrieben werden. Weder ist die Reihenfolge einzelner Episoden festgelegt, noch ist die Reihenfolge des gesamten narrativen Textes festgelegt. Die Chronologie der Ereignisse und Orte ist austauschbar. In *Myst* sind die einzigen Fixpunkte Orte, an denen ein Kode geknackt werden muß oder die Orte an denen sich die Bücher und Buchseiten befinden. Der Beginn und das Ende unserer Reise sind festgelegt, aber es gibt keine Reihenfolge in Genettes Sinn. Innerhalb dieser wenigen festgelegten Punkte gibt es vielfältige Möglichkeiten mit unterschiedlichen Chronologien und nicht eine einzige festgelegte Reihenfolge.

Wie sieht es mit der Anwendbarkeit der Kategorie *Dauer* aus? Dauer in Genettes Bedeutung bezieht sich auf die Zeit (sprich Seiten), die einem Ereignis im Gesamtkontext einer Erzählung eingeräumt wird, so daß es zu unterschiedlichen Tempi innerhalb einer Erzählung kommt. Der Effekt ist Beschleunigung, Verzögerung, Ellipse. Da Zeit im Computerspiel abhängig von der Ausführung eines Spielers ist und nicht vom Raum, den ein Autor einem Ereignis zuschreibt, ist die Kategorie der Dauer keine gegebene Größe.

Nur Frequenz oder Wiederholung scheint eine Zeitkategorie zu sein, die für Computerspiele ihre Gültigkeit hat. Das Beispiel *Myst* zeigt, daß Frequenz eine der wichtigsten Kategorien überhaupt darstellt. Die Bibliothek - der zentrale Ort in *Myst* - muß immer wieder aufgesucht werden, um Seiten in die Bücher einzulegen oder Informationen über die Codes zu finden. Die ständige Rückkehr zu demselben Ort führt dazu, daß Zeit in *Myst* als zyklisch erfahren wird. Der Zyklus der Ereignisse führt zu dem finalen Ereignis und zur Lösung des Spiels, die nicht als kausale Reihenfolge oder Sequenz angelegt sind, sondern als Teilchen eines Puzzles, die zusammengefügt werden müssen.

Die Beschreibung digitaler Medien muß um eine weitere Zeit-Kategorie ergänzt werden, die in Genettes Modell nicht beschrieben wird. Diese neue Kategorie kann als Punkt-zu-Punkt (vgl. auch Meyer 1998) beschrieben werden. *Myst* bietet seinen Spielern einen Modus des Springens an, um an zuvor besuchte Orte direkt zurückzukehren, ohne den ganzen Weg zurücklegen zu müssen. Sicher, dieses ist eine Form der Ellipse, und dieser Begriff taucht auch bei Genette als eine Form der

Zeit-Kategorie *Dauer* auf. Nur: Ellipse in dieser Form, wie sie in *Myst* benutzt wird, muß in Relation eines Ereignisses zu seiner Wiederholung gesehen werden und nicht wie bei Genette als Relation des einzelnen Ereignisses zur gesamten Erzählung. Deshalb ist diese Form der Ellipse von Genettes Beschreibung verschieden.

Genettes Konzept von narrativen Zeit als Zeitlinie ist untrennbar mit Erzählungen im Medium des gedruckten Buches verbunden, denn in diesem wird Zeit von einem Anfang über verschiedene Zeitmarkierungen bis zu einem Ende konstruiert. Intervalle werden gesetzt, innerhalb derer Zeitlinien sich entwickeln. Zeit in einem digitalen Medium hingegen ist zufällig und unvorhersehbar und untrennbar mit der Erfahrung eines Lesers oder Spielers im digitalen Raum verbunden. Zeit ebenso wie Raum wird auf diese Art und Weise verdichtet, und ermöglicht so vielfältige Lesarten und Perspektiven. Die besondere Bedeutung der Kategorie *Raum*, der scheinbar eine ungleich wichtigere Rolle in Computerspielen zukommt als der Kategorie *Zeit*, liegt einerseits in der Organisation des Mediums begründet, andererseits aber in der Individualisierung der Lese- oder Spielerfahrung, die jeweils andere Zeitlinien je nach Vorgehensweise eines Spielers generiert. Das Ergebnis ist eine Multiplikation der narrativen Möglichkeiten innerhalb eines begrenzten gegebenen Raumes.

Warum Computerspiele?

Das Netzwerk eines Computerspiels scheint mit den Modellen des narrativen Textes als Labyrinth, Spiel oder imaginiertes Welt angemessen beschreibbar. Die Verbindungen und Spannungen innerhalb eines Computerspiels sind nicht unvereinbar mit denjenigen in narrativen Texten, aber sie stellen eine Erweiterung dar: nicht nur im Hinblick auf interpretative Einsichten sondern auch im Hinblick auf narrative Kontrolle. Ich will nicht die essentiellen Unterschiede zwischen Spiel und Erzählung verleugnen aber dennoch die Überschneidungen zwischen beiden Medien deutlich machen, die bereits durch die Metapher des Textes als Spiel angelegt ist.

Die Metapher des Textes als Spiel

Die Metapher des Textes als Spiel, die in Strukturalismus und Dekonstruktion als Alternative zur Aristotelischen Konzeption des Textes als Mimesis (vgl. Ryan 1999 im Druck) von Realität diskutiert wurde, scheint angemessen, um experimentelle Texte zu beschreiben, die die Idee der Rekonstruktion von "Realitäten" unterlaufen.

Dennoch wurde diese Metapher anders verstanden: sie wurde bei Saussure und später bei Derrida und in der postmodernen Ästhetik verwendet, um das konstruktive und das dekonstruktive Potential von Texten im Allgemeinen zu beschreiben. Derrida erläutert seine Vorstellung von Text als Spiel als Spur der Schrift. Nach Derrida verkörpert die Schrift nicht nur das "Spiel" der unbegrenzten Verweise der Zeichen aufeinander, sondern auch die Prinzipien der Arbitrarität und Konventionalität aller Zeichen, da Schrift "Inschrift und vor allem dauerhafte Vereinbarung von Zeichen" bedeutet und "Arbitrarität des Zeichens, vor der Möglichkeit der Schrift und außerhalb ihres Horizontes nicht gedacht werden [kann]" (Derrida 1967: 78). Diese Schrift, die Derrida *Spur* nennt, ereignet sich im *Spiel der Differenzen* innerhalb semiotischer Texturen.

Welche Art von Spiel ist gemeint und welches Spiel kann als angemessenstes Modell für den Text dienen? Spielen im Sport und in vielen Gesellschaftsspielen bedeutet, Regeln zu befolgen. Der frühe Strukturalismus hat diese Idee des Spiels als ein regelgeleitetes Handeln (Saussure 1916) oder als sekundäres modellierendes System (Lotman 1970, 1972) auf Sprache bzw. Texte angewendet und somit dem Text eine Autonomie in Relation zur äußeren Realität zugestanden.

Eine andere Art des Spiels, wie z.B. Spielen mit einem Baukasten oder phantasievolles Spielen im Sinne von So-Tun-Als-Ob, folgt dem Konzept des freien Spiels, das jedem Definitionsversuch ausweicht. Dieses Spielkonzept entspricht demjenigen der postmodernen Ästhetik und der Dekonstruktion. Emergente Konfigurationen von Bedeutung unterliegen endlosen Transformationen, Spielen und Gespielt-Werden (durch Zeichen) ist nicht länger zu unterscheiden. Roland Barthes spricht von der semiotischen Kraft der Texte und benennt diese als ihre Fähigkeit "die Zeichen zu spielen" (Barthes 1980: 41). Dies führt zu einer Destabilisierung und somit zu karnevalesken Strukturen und zu einem Gefühl des Verloren-Seins, erfüllt aber gleichzeitig ein Bedürfnis nach Grenzüberschreitung, Dynamik und Metamorphose. Der Text als Spiel erfordert einen aktiven Leser als gleichberechtigten Partner dieses Spiels (cf. Barthes, Landow 1992). Handeln in diesem Spiel bedeutet, alle Kombinationsmöglichkeiten auszuprobieren - also Konstruktion und Dekonstruktion der (Text-)Bausteine.

Der spielerische Charakter von Hypermedien

Hypermedien - und zu ihnen gehören Computerspiele - erscheinen uns als ein Programm zur Produktion einer Vielfalt von Texten. Für das Lesen oder Spielen in ihnen bedeutet dies, eine Loslösung von einer ausschließlich linearen Form des Lesens hin zu vielen parallelen Möglichkeiten und immer wieder neuen Kombinationen und Assoziationen. Diskontinuität und die plötzliche Veränderung

der Position durch einen Mausklick sind typische Erfahrungen eines Nutzers von Hypermedien. Eine bruchlose Anwendung Spielkonzeptes Derridas auf Hypermedien, wäre sicherlich eine Idealisierung. Selbst wenn "unbegrenzte Verweise" und Wege denkbar wären, sind diese in jedem Fall von einem oder mehreren Autoren fixiert und begrenzt worden. Dies geschieht natürlich schon allein unter Gesichtspunkten der Rezeption, also der Verständlichkeit der möglichen Texte und Spielbarkeit der Spiele.

Wie sieht es aber mit dem anderen Aspekt von Spiel, dem regelgeleiteten und zielgerichteten Spiel aus. Ein Text hat unterschiedliche Ebenen der Verschwiegenheit. Um diese zu interpretieren, braucht der Leser eine Textkompetenz, die über das bloß grammatikalische Verständnis des Textes hinausgeht. Dadurch, daß der Leser bei der Analyse eines Textes den Produktionsprozeß nachvollziehen muß, überschneiden sich Produktion und Rezeption. Der Lesevorgang setzt die aktive und kreative Mitarbeit des Lesers voraus. Dessen Kooperation wird durch Spielregeln gelenkt. Die Regeln in *Myst* ergeben sich aus den Büchern de

Eine weitere Regel besteht im Einlegen der Buchseiten in die Bücher, in denen die Männer eingesperrt sind. Scheinbar lautet eine der Spielregeln: "Befreie einen der eingesperrten Brüder, um das Spiel zu lösen." Diese Regel erweist sich am Ende des Spiels als Irrtum, denn falls wir einen der Brüder befreien, finden wir uns selbst eingesperrt wieder und können nur noch das Spiel verlassen und neu starten, was einem Abbruch des Spiels gleich kommt. Es ergibt sich erst ganz zum Schluß eine letzte Regel, die lautet: "Befreie unter keinen Umständen einen der beiden Brüder, denn dann eröffnet sich Dir *Myst* für weitere Erkundungen (vgl. die Parodie des Spiels unter dem Namen *Pyst*).

Beide Aspekte des "Spiels" - also sowohl das freie Spiel als auch das regelgeleitete Spiel - finden sich in Hypermedien wieder. Daß das Konzept des Baukastens oder Konstruktionsspiels direkt auf jedes Computerspiel anwendbar ist, wurde oben bereits am Beispiel von *Myst* gezeigt.

Wie sehr ein Leser auch beim Lesen eines traditionellen Textes involviert ist, er bleibt machtlos, wie der Zuschauer eines Fußballspiels. Er mag die Mannschaften anfeuern, über den möglichen Ausgang des Spiels spekulieren, aber er wird dadurch nicht zum Spieler. Er hat nicht die Möglichkeit des aktiven Eingreifens. Das Vergnügen des Lesers vergleicht Aarseth (1997) mit dem Vergnügen eines Voyeurs. In sicherer Distanz, dafür aber machtlos. Der Nutzer von Hypermedien hingegen wird zum Spieler mit allem Spaß am Spiel aber auch mit dem Risiko, das Spiel zu verlieren.

Schluß

Myst bietet Erfahrungen in konstruierten Welten an und lenkt dabei implizit unser Augenmerk auf die Möglichkeiten der elektronischen Verbindung. Auf diese Weise ermöglicht es ein besseres Verständnis des Potentials von Multimedia und eine Ahnung der Entwicklung multimedialer Literatur; in digitalen Medien werden alle traditionellen Formen erneut Optionen von Kunst und Design. Dies führt zu einer doppelten Kodierung. Artefakte gehören sowohl der Sphäre der Kunst als auch derjenigen der populären Kultur an. Der Begriff hybride Kultur verweist auf diesen Zwischenbereich ebenso wie die Konvergenz von Formen und Inhalten traditioneller Bereiche der Kunst, Massenkommunikation und der Popkultur durch den Gebrauch der digitalen Medien.

Computerspiele sind ein Beispiel, um diesen Prozeß der Hybridisierung zu verdeutlichen. Sie lenken unsere Aufmerksamkeit auf den Spieler, der zu einer integrierten Größe wird, dessen bedeutende Rolle selbst von den Theoretikern der Rezeptionsästhetik nicht vorhergesehen wurde. Die verschiedenen Konzepte des Lesens genügen hier nicht mehr. Die Texturen des Mediums *Computerspiel* als Teil seiner narrativen Struktur und als Teil seines Gebrauchs erlauben eine Re-Lektüre narrativer Theorie - hier begrenzt auf Genettes Ausführungen zu narrativem Raum und narrativer Zeit. Daß die Kategorien narrativer Theorie auch auf Computerspiele anwendbar sind, liegt im intertextuellen Gebrauch traditioneller Strukturen und Motive begründet, die den Spieler entlang seiner eigenen narrativen Erfahrung leiten. Die Grenzen der Anwendung liegen in der dem Medium eigenen digitalen Qualität begründet, die eine spezifische räumliche und zeitliche Organisation favorisiert.

Der Aufsatz liegt in digitaler Form bereits vor auf der CD-ROM "Konfigurationen zwischen Absturz und Wirklichkeit", einer digitalen Dokumentation der Konferenz "Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien" in Kassel 4. - 7. September 1997.