dominoa. Text als Spiel als Werbung für Text?

Von Roberto Simanowski

Nr. 12 – 11.07.2000

Abstract

Dominoa ist ein Spiel mit *Textbildern*, in dem es darauf ankommt, die 49 vorhandenen Textkarten aufzudecken, ohne dabei eine davon zweimal anzuklicken. Die Aufgabe ist also, sich zu erinnern, welche Karten bereits gelegt wurden. Anhaltspunkte dafür sind die 7 Vergrößerungsstufen des Textes (die größte lässt nur einen Teil eines Buchstaben erkennen, die kleinste soviel Text, wie ein Absatz hat) und sein Farbfeld. Jede der 7 Vergrößerungsstufen kommt in jeder der 7 Farben nur einmal vor. Wer dies im Auge behält, wird alle 49 Karten nur einmal legen und damit eine Spielqualität von 100 % erreichen. Insofern handelt es sich hier um ein Aufpassspiel, das die 7 Bücher der 7 österreichischen Autorinnen, aus denen die Textzitate genommen sind, als Staffage missbraucht.
Der Text wird insofern zum Schatten seiner selbst, zu einer Spielkarte, auf der er nur hinsichtlich seiner Schriftgröße als Merkmal der Unterscheidung bedeutsam ist. Andererseits bindet sich das Erinnern automatisch an Assoziationen, die diese 'enttexteten' Textkarten auslösen. Im Falle eines einzelnen Buchstaben bleibt das Erinnern noch an die graphische Materialität des Buchstaben gebunden, im Falle des Wortes >Schnee< erinnert man vielleicht schon eigene Winternachmittage und fragt sich, was im vorliegenden Text wohl mit dem Wort verbunden ist. Im Falle kleinerer Vergößerungsstufen erhält man einen Text, der schon seine eigene Geschichte erzählt. In der Reihenfolge abnehmender Vergrößerung beginnt der Text also, als Text zu wirken, wird die Begegnung mit der Karte, als Text*bild*, zunehmend eine mit dem *Text*. Aus dieser Perspektive zieht *dominoa* allmählich in das Reich der Texte, verwandelt seine Spieler allmählich in Leser. Dass man nach der 14. aufgedeckten Karte Zugang zu den Texten hat, aus denen die Textfragmente stammen, ermöglicht dem neugierig Gewordenen die Kenntnisnahme des Kontextes. Lässt er sich dabei weiter in den Text ziehen, mag er schließlich zum Buch greifen, aus dem dieser größere Textabschnitt wiederum nur ein Ausschnitt ist.
Was auf den ersten Blick als Missbrauch des Textes erscheint, wirkt im zweiten wie eine Werbeveranstaltung für ihn. Mit dem Event durch das Event hindurch zum stillen Text, so könnte der Slogan lauten. Allerdings ziehen einige Indizien diese Intention der Autorinnen in Zweifel. 1. Die Wahrnehmung der Texte als Texte im

Sinne der Vermeidung von Wiederholung ist so gar nicht möglich, da die Texte auf den Icons in der Menuleiste nicht entziffert werden können. Das an die Aussagen des Textes gebundene Erinnern kommt zwangsläufig immer zu spät, nämlich erst, wenn die Textkarte bereits in die Mitte geschoben und damit lesbar wurde. 2. Die Farbleiste ermöglicht an der Wahrnehmung der Texte vorbei recht sichere Schlussfolgerungen darüber, welche Karten schon gelegt wurden. 3. Wer ab Karte 14 dem Link von der Mittelfeldkarte zum Muttertext folgt, wird erstens nicht unbedingt den Kontext des eben Gelesenen vorfinden und zweitens für seine Text-Neugier bestraft, denn das Spiel schaltet sich dabei wieder auf den Nullzustand. Die Neugier auf den Text kommt einem Raus im Würfelspiel gleich, die Interessen des Spielers stehen denen des Lesers entgegen, statt dass der Spieler allmählich zum Leser umerzogen wird.
Geht es in *dominoa* also doch nur um das Spiel mit Texten? Ein Sakrileg, schlimmer noch, als Beethovens Neunte in der Cocawerbung. Die genannten Indizien sind nicht Beweis genug, sie können auch einfach für Mängel in der Konzeption stehen. Ideal wäre es freilich gewesen, wenn der Nutzer in dem Maße zum Leser wird, in dem er ein guter Spieler sein, also Kartenwiederholungen vermeiden will. Aber auch so besteht, als Abschweifung, als Lesen der Texte im Mittelfeld, *nachdem* die spielrelevante Entscheidung gefallen ist, die 'Verführung zum Text'. Die Antwort, ob *dominoa* für oder gegen den guten alten Text arbeitet, ob es dem Buch Hohn spricht oder zu ihm hinführt, wird letztlich jeder Spieler selbst geben, indem er entweder wild durch die Textkarten klickt und dann das Programm schließt oder am Ende der Frage nachgeht, was denn die zitierte Autorin nun mit dem Wort >Schnee< verbunden hat.

Im Linzer Literaturwettbewerb um den Marianne-von-Willemer-Preis 2000 ist am 8. Juni die Entscheidung gefallen. Das ausrichtende Ars Electronica Center hat mit zwei Preisträger gekürt (dominoa und Crime) und drei weiteren Projekten Anerkennung ausgesprochen. Dieser Wettbewerb, für den vom 20.9.1999 - 31.1.2000 Arbeiten eingereicht werden konnten, beruhte auf zwei begrüßenswerten Einschränkungen:

1. teilnehmen durften nur Autori*nnen*
2. die Beiträge sollten "in spezifischer Weise in ihrer Produktion und/oder Präsentation auf der Nutzung von Internet basieren".

Begrüßenswert sind die Einschränkungen, weil beide Zielgruppen eine besondere Lobby brauchen. Von der vorliegenden Mischung könnte man zugleich eine besondere soziale Einsicht erwarten: Gehen Frauen anders zu Werke, wenn sie Literatur mit Technologie verbinden?

Die Jury hatte es auf diese Frage wohl nicht abgesehen, zumindest enthielt sie sich der öffentlichen Reflexion. Überhaupt gibt es keinen Kommentar, wie es zu den Preisträgern kam, wer eigentlich zur Jury gehörte, wie viele Beiträge es gab und was die prämierten von den nicht prämierten unterscheidet. Aber diesen Mangel an Erklärung kennt man bereits und man ahnt, dass auch die in der Ausschreibung ausgegebene Losung "Ausschlaggebendes Kriterium ist der künstlerische und innovative Einsatz der eingesetzten Technologien" nicht weiterhalf, denn was ist nicht alles innnovativ und was ist eigentlich noch künstlerisch!

Reflexion gibt es dafür von den Preisträgerinnen selbst. Petra Harml-Prinz, Angelika Mittelmann, Renate Plöchl, Ilse Wagner und Anja Westerfrölke erklären *dominoa* wie folgt:

> Text war immer auch schon Bild. Das Medium Internet stellt dieses nun erneut in den Mittelpunkt: Text setzt sich ständig neu zusammen, wird in seiner Größe und in seinem Format verändert, ist in Bewegung. Es entsteht eine veränderte Aufmerksamkeit.
>
> Verändern sich dadurch auch die Texte? Gewinnen Fragen der Präsentation und der Repräsentation für die Autorinnen mit diesem Medium an Bedeutung?
>
> Diese Aspekte werden bei dominoa zum Thema.
>
> Das Spiel in den verschiedenen Varianten, Texte, die visuell gleichwertig nebeneinander gestellt sind, und als Belohnung ein Einblick in die Struktur der Website bieten einen Zugang zu Literatur in diesem Medium.

Das klingt nach Metaebenenliteratur und nach Visualisierung obendrein: Text als Bild also! Die Auskunft bleibt freilich recht vage und klärt nicht, ob sie auf die innere oder äußere Beziehung von Text und Bild zielt, ob es sich also um die inneren Bilder handelt, die Texte zu literarischen Texten machen (Metaphern), oder ob es um die Beziehung zwischen Text und Bild geht, die es seit den Labyrinthgedichten des Altertums, den Gittergedichten des Barock und der konkreten bzw. visuellen Poesie des 20. Jahrhunderts gibt. Wir vermuten letzteres, denn *dominoa* visualisiert Text und lässt ihn, äußeres Zeichen des Modellwechsels, als jpg-Datei erscheinen. Schauen wir uns an, wie das funktioniert.

Dominoa ist eine Art Dominospiel, in dem Karten (oder eben Steine), die aus Texten unterschiedlicher Größe bestehen, im Mittelfeld der Spielmaske aneinanderzulegen sind. Die Texte auf diesen Karten sind 7 ein- bis dreiseitigen mitgelieferten Textausschnitten aus 7 Büchern 7 weiblicher Schriftsteller entnommen (Ilse Aichinger, Elfriede Czurda, Elfriede Gerstl, Tonja Grüner, Elfriede Jelinek, Friederike Mayröcker und Marlene Streeruwitz; die benutzten Texte datieren von 1974 bei Grüner bis 1996 bei Streeruwitz). Diese Kartentexte kann man in jeweils 7

Vergrößerungsstufen rezipieren: die kleinste bietet Platz für eine ganze Szene, die größte nur für Teile eines Buchstaben.

Der Spieler hat also - Zahlenmystiker müssen da nicht erst rechnen - 49 Karten vor sich. Ziel ist es, alle 49 Felder gesehen zu haben, und dies erreicht man, indem man auf die Icons in der linken und rechten Leiste klickt, woraufhin sich, von links oder rechts, in der Mitte die entsprechende Karte ins Bild schiebt und die gegenüberliegende aus dem Bild drückt.

Der Screenshot zeigt die Spielszene: Im Mittelfeld liegen immer zwei Karten, links und rechts befinden sich die Kartenhaufen (hinter jeder sichtbaren Karte befinden sich 6 weitere). Unter dem Mittelfeld werden Spielqualtät und Anzahl der bereits aufgedeckten Karten angezeigt. Der horizontale Eichstrich zeigt von links nach rechts an, wie viele Karten bereits aufgelegt wurden, die braunen Markierungen über den Farbfeldern zeigen an, aus welchen Farbhaufen man welche Karten gezogen hat: Rechts im Farbfeld ist die Position der Karte mit dem kleinsten Fond angezeigt, links die mit dem größten (das in der Abbildung zu sehende Q nimmt z.B. die zweite Stelle im gelben Feld ein). Ist die Markierung dicker, bedeutet dies, dass man diese Karte mehrmals gezogen, also einen Fehler gemacht hat.

Das klingt simpel und man mag sich nun fragen, wo denn der Witz dabei ist. Der Witz ist, dass sich die Karten nach jeder Aktion neu mischen und auch die schon benutzten Karten erneut in den Leisten erscheinen. Wer eine solche nochmals anklickt, erhält Minuspunkte bei der Spielqualität. Um dies zu verhindern, gibt es zwei Anhaltspunkte: die Vergrößerungsstufe des Textes und sein Farbfeld. Jede der 7 Vergrößerungsstufen kommt in jeder der 7 Farben nur einmal vor. Wer dies im Auge behält, wird alle 49 Karten nur einmal legen und damit eine Spielqualität von 100 % erreichen. Alles also nur ein Aufpassspiel? Wozu dann aber der Text?!

Der Text wird in diesem Spiel offenbar zum Schatten seiner selbst. Er wird zur Spielkarte, auf der er nur hinsichtlich seiner Schriftgröße als Merkmal der Unterscheidung bedeutsam ist. Die Begegnung des Spielers mit den Textkarten ist somit keine mit dem Text, sondern eine mit der Karte, die deswegen von den Autorinnen des Projekts *Textbild* genannt wird. Die für das Spiel entscheidende Frage ist, ob man eine bestimmte Karte schon einmal gelegt hat. Die Antwort gibt das Erinnern. Und hier kommt der Text ins Spiel.

Um sich zu erinnern, muss man sich Indizien einprägen. Das funktioniert einmal auf der Ebene des Bildlichen (das große Q, das große Z, a usw.), ein andermal funktioniert es auf der Ebene des Textes: Wir lesen ein Wort (Schnee), eine Szene und erinnern die Karte später, weil wir unsere Assoziation erinnern. Das Q steht rein als Graphik da, denn es sagt nichts, es ist im Reich der Sprache keine bedeutungstragende Einheit für sich. Es thematisiert nur die eigene bildliche Materialität, die Form seiner Präsentation (ein geschlossenes ovales Gebilde, das im unteren Teil von einer von oben links nach unten rechts verlaufenen Linie gekreuzt wird). Jene Karte, die in der Abbildung links unten zu sehen ist, präsentiert demgegenüber nicht einmal dies, sie ist ganz und gar Farbe und Form in einer bestimmten Anordung innerhalb des Rahmens.

Anders die Karte rechts unten: Sie lässt das Wort >Ehe< erahnen und eröffnet damit ein Feld an Assoziationen. Das Erinnern dieser Karte ist nicht mehr an deren Bildgestalt bzw. an deren Grapheme gebunden, sondern an die anlässlich dieser Grapheme realisierten Denotate und Konnotate. Wir denken vielleicht an Treue, an Zugehörigkeit, an die Singles der Großstädte, und wir werden uns daran erinnern, wenn wir dieser Karte ein zweites Mal in der Menuleiste begegnen. Hier beginnt der Text, als Text zu wirken, die Begegnung mit der Karte, als *Textbild*, wird eine mit dem Text. Die nächst kleinere Vergrößerung macht die Sache noch klarer und schließlich stößt man auf Karten, die schon richtig erzählen.

Das Erinnern durchläuft also mehrere Stufen: vom textunabhängigen Erinnern (das Q als eine bestimmte Anordnung von schwarzer Farbe bzw. von Pixeln), über die von Buchstaben erzeugten Assoziationen (Ehe) hin zu den Geschichten, die der Text erzählt. Wenn nach der 14. gelegten Karte durch einen Klick auf die Karte der Zugang zu den Texten ermöglicht wird, aus denen der Textabschnitt, das Wort, der Buchstabe auf der Karte stammt, lässt sich dies so deuten, dass nun dem am Text interessiert Gewordenen ermöglicht werden soll, nachzulesen, wofür die Textfetzen stehen. Und wenn er sich dabei in den Text ziehen lässt, mag er, unzufrieden mit dem größeren Textabschnitt, der immer noch nur ein Ausschnitt ist, zum Buch greifen und *alles* lesen - die Angaben dafür findet man in der jeweiligen Datei mit dem Muttertext.

Das ist der Trick, könnte man nun begeistert ausrufen: Das computerbasierte Spiel, das den Text scheinbar 'enttextet' und für seine Zwecke missbraucht, ist nur eine

Erwärmung für den Griff zum Buch. Das Kombinationsspiel als Werbeveranstaltung der Literatur, das neue Medium im Dienste das alten; welch schöne Symbiose. Ist das die lang gesuchte Antwort auf den Niedergang der Schriftkultur und den Trend zu Visualisierung und Eventästhetik? Was wir vorfinden, ist die Visualisierung von Text (programmatisch schon in der Spielerklärung) und das Event des Spiels; auf den ersten Blick also Teufelswerk. Auf den zweiten entpuppt sich dann dessen gute Seele, indem es uns schließlich zum Buch hinführt. Und das alles ohne den aufgeregten Gestus eines Neil Postman oder anderer Apokalyptiker, sondern als zurückhaltendes, gleichsam raffiniert inszeniertes Unternehmen von Freunden des alten Mediums, die mit dem neuen auf vertrauten Fusse stehen. Mit dem Event durch das Event hindurch zum stillen Text, so würde wohl der Slogan lauten: Mit Speck fängt man Mäuse - die Textbrocken, die wir als Spieler zunächst nur wahrnehmen, um zu einem guten Spielergebnis zu gelangen, mögen erweisen, ob wir noch Mäuse sind.

Dies wäre also das Werk der 5 Autorinnen, die damit zwar keine eigene Geschichte erzählen, aber sich in den Dienst erzählter Geschichten stellen. Was sie vorlegen, wäre aus der Perspektive der Konzeptkunst zu betrachten, als Installation mit Funeffekt. Ihre Geschichte ist die unserer Stellung zur Literatur. So wie der leere Bilderrahmen im Museum keine andere Geschichte als die des Umgangs mit Bildern, erzählen sie, in welch zweckentfremdeter Weise Texte heutzutage gebraucht werden, wie wir sie nur als Symbole ihrer selbst rezipieren und wie man dabei schließlich doch auf den Text kommen kann. Wenn da nicht die Gegenbeweise wären ...

Die beiden letzten Absätze stehen im Zeichen des Konjunktivs, denn was beschrieben wurde, ist eine Möglichkeit, die das vorliegende Werk nicht wirklich erfüllt. Zu vieles stellt in Zweifel, dass die 5 Autorinnen die Intention hatten, die ihnen soeben nachgesagt wurde.

- Indiz Nummer 1: Die Wahrnehmung der Texte als Texte im Sinne der Vermeidung von Wiederholung ist so gar nicht möglich. Das Erinnern kommt zwangsläufig immer zu spät, denn die Texte können erst entziffert werden, wenn sie in die Mitte geschoben wurden. Die Icons in der Leiste geben ihre Texte nicht preis, ausgenommen die bis auf den Buchstaben hinunter vergrößerten Karten. Die meisten Textkarten klickt man faktisch blind an. Wenn aber die Wahrnehmung des Textes als *Text* keine Spielerleichterung bringt, kann sie auch kein provozierter Nebeneffekt des Spiels sein. Dies wäre nur der Fall gewesen, wenn auf Mouseover eine lesbare Vergrößerung des anvisierten Textes erschienen wäre, die dem Spieler aufgrund der bereits gelegten Karten und d.h. aufgrund der bereits gelesenen Texte die Entscheidung zum Mouseclick erleichtert hätte.

- Indiz Nummer 2: Die Farbleiste ermöglicht an der Wahrnehmung der Texte vorbei Schlussfolgerungen darüber, welche Karten schon gelegt wurden. Da ganz links im jeweiligen Farbfeld immer die am meisten vergrößerte angezeigt wird und ganz rechts immer die kleineste mit dem meisten Text, kann man mit einem Gespür für die vorhandenen Vergrößerungsstufen leicht einschätzen, ob die Karte, auf die man klicken will, schon gelegt wurde. Auf den Text selbst muss man sich insofern nicht einlassen.
- Indiz Nummer 3: Wer ab Karte 14 dem Link von der Mittelfeldkarte zum Muttertext folgt, wird erstens nicht unbedingt den Kontext des eben Gelesenen vorfinden und zweitens für seine Text-Neugier bestraft, denn das Spiel schaltet sich dabei wieder auf den Nullzustand. Die Folge der Neugier auf den Text kommt dem Raus im Würfelspiel gleich, man muss von vorne anfangen. Hier trennen sich die Interessen des Spielers von denen des Lesers, statt dass, wie es hätte sein sollen, das Spiel allmählich den Leser erzeugt. Dieser Tatbestand hätte leicht durch die Öffnung eines neuen Fensters vermieden werden können, das den Ablauf des Java Applets nicht berührt und so den aktuellen Spielstand bewahrt.

Angesichts dieser schweren Gegenbeweise ist am oben unterstellten Trick der Autorinnen eher zu zweifeln. Aber was wäre dann die Intention des Ganzen? Sollte es ihnen doch nur um das Spiel mit dem Text gegangen sein?! Was aber würde dies bedeuten?

Nun, genau das, was es in der ersten Version nur auf den ersten Blick war: Der Missbrauch des Textes für ein Spiel. Ein Sakrileg vergleichbar der Verwendung von Beethovens *Neunter* in der Cocawerbung oder von Dürers Selbstprotrait im Friseursalon. Schlimmer noch, denn in jenen Fällen wird ja immerhin die Aussage der Musik bzw. des Bildes benutzt, nur eben für unlautere Ziele. Das *Alle Menschen werden Brüder* bleibt erhalten, auch wenn es sich der zweifelhaften Idee verbindet, dies durch den Verzehr von Limonade bewirken zu können. Für die Verwendung des Textes als Karte im Dominospiel jedoch wird die Aussage des Textes gänzlich hinfällig, der Text wird hier nicht missbraucht, sondern als solcher überwunden. Warum dann diese Inszenierung? Warum soll man hier mitmachen? Ist es der Kitzel, einem Verbrechen am Text beizuwohnen?

Verbrechen ist sicher ein zu hartes Wort für die Ästhetisierung, der der Text hier immerhin unterzogen wird. Schließlich geht es in *dominoa* erklärtermaßen um Fragen der Präsentation und der Repräsentation. Und da gibt es durchaus schöne Effekte. Man nehme nur die unten abgebildete Karte, diese haarigen Bögen zweier nicht identifizierbarer Buchstaben. Man vergleiche diese Mikroskopaufnahme mit der zweiten abgebildeten Karte, in der der Text zwar schon wieder etwas bei sich ist und erzählen darf, nun aber auch mit dem geschärften Blick für die Schönheit seiner äußeren Form rechnen kann. Warum nicht den Sinn für die Oberfläche schulen?

»Ist alles gut gegangen. Ich gratuliere Ih-
Sie schaute in den Kinderwagen. Das
m Bauch. Das Gesicht abgewendet. He-
· das weiße Leinenhäubchen sehen. Und
s Kind hatte die Hände zu Fäusten ge-
Helene die Fäustchen rechts und links
of betrachtete, wünschte sie sich wieder
ind. Sie konnte sich genau erinnern, wie
l allein sie gewesen war mit ihren. Aber
ı anfühlte, ein so kleines im Arm zu hal-
, wie es den Mund bewegte. Wie es roch.
n geworden?« fragte Helene. Die junge
Kind im Wagen. »Leider nur eine Julia«,

Auch im Hinblick auf die Technik-Ästhetik ist dieses Werk beeindruckend. Die programmierte Kombinatorik an sich ist sehr ambitioniert, und die Autorinnen haben diesbezüglich alles getan, den Eindruck zu verstärken. So werden neben der Standardversion noch 5 weitere Spielvarianten angeboten: bei den *Ungeduldigen* gibt es 6 statt 7 Kartenhaufen, die *LogikerInnen* müssen die Regeln des Vorwärtskommens erst erkunden, bei den *Visuellen* fehlt die Spielqualitätsangabe und die Zählung der schon gesehenen Karten, die *PuristInnen* haben zudem auch

keine Farbleiste und keinen Zielstrahl, die *ÄsthetInnen* verzichten darüber hinaus sogar auf die Farbränder der Karten.

Damit nicht genug, man kann das Spiel-Design auch nach eigenen Vorlieben gestalten. Zur Auswahl stehen dabei u.a. die inkorporierten visuellen Effekte (die Art des Austausches der Karten im Mittelfeld) sowie die akustischen bei Ablösung einer Karte durch eine andere. Hier fällt allerdings auf, dass es neben den verschiedenen Varianten des Papierblätterns und einem Gong kein Geräusch gibt, das der Berührung von Dominosteinen entspräche.

Steht hinter dem Mangel dieses Audio-Files die mangelhafte Durchdenkung des Titels? Denn warum heisst das Werk *dominoa*? Wo sind eigentlich die Steine? Ein solcher existiert ja eigentlich immer nur in der Mitte des Bildes, zusammengesetzt aus zwei Karten. Das Dominoprinzip hingegen beruht bekanntlich auf der Zweiteiligkeit des *Einen*, das seinen Zwilling im Anderen sucht und im Moment der Lösung der Aufgabe diese durch die jeweils mitgebrachte zweite Hälfte der beiden Passsteine erneut stellt. Im vorliegenden Falle gibt es aber gar keine andere Hälfte; es gibt nur Einzelteile, die entweder nur auf sich selbst passen oder auf alles - beide Varianten machen das Spiel im Hinblick als Domino sinnlos und betrügen um die Lust des Gelingens.

Bliebe *Domina*, die ja auch im Titel versteckt ist. Nur, wo sind die Lederstiefel, wo die Peitsche! Oder sind die 7 zitierten Autorinnen es? Oder sind es die 5 Autorinnen, die zitieren? Die den Text herzerren und dann mit Füßen treten. Was sagen die anderen?

Ratlosigkeit herrscht auch bei einem Publikum, das sonst jedem Experiment mit Text im Netz offen ist. In der Mailingliste Netzliteratur.de ist *dominoa* durchgefallen. Nachdem die Frage, ob jemand das Werk verstehe, die Vermutung provozierte, dass hier Augenoptiker als Sponsoren dahintersteckten (und es war eine Frau, die so sprach), nannten andere das Ganze "ziemlich sinnfrei" und nahmen als Belastungsindiz, dass die Autorinnen selbst scheitern, ihre Absicht zu erläutern. Ingo Mack, der sich der Sache ausführlich annahm, attestiert am 11. 6. 2000, es handle sich "um eine hochintellektuelle spielerei, die jegliches auditorium, sofern dazu in der

lage, schlichtweg netzkuenstlerisch plattbuegelt. dickes brot fuer kritiker und preisverteiler." Das kann man auch als Lob lesen, aber Ingo wird deutlicher:

> sorry. dabei hab ichs wirklich versucht, also 14mal und mehr (irgendwo steht das in den hilfe-texten, ja, hab ich auch durchgelesen, immerhin eine erholung aus linearem text) die links und rechts angebrachten linkquadrate geclickt. was sich veraendert hat, war der text in groesse und inhalt. einmal gabs ein geraeusch, das von den anderen geraeuschen abwich. von dem text (den texten) selbst hab ich eigentlich nix mitbekommen. zuviele einzel silben / zusammenhangloses gestammel. [...] muss aber was dran sein. sonst haetts ja kein preis gegibt [sic].

Gut, könnte man sagen, wer nur rumklickt, verfehlt freilich den Sinn und darf sich über das schlechte Ergebnis dann nicht wundern (Ingo erhielt am Ziel die Quittung: "!!! geloest, aber nur 18% wiederholungsfrei"). Aber - die Fragen drehen sich im Kreis - was bringt das *gute* Ergebnis! 'Gratuliere, alle Textbilder gesehen. Ihr Preis: ein Roman ihrer Wahl' oder so ähnlich?

Vielleicht handelt es sich um den Export des Effektivitätsgebots nun auch ins Reich der Literatur. Vielleicht wollen hier 5 Frauen ihre Geschlechtsgenossinnen vom Klischee der gefühlsseligen Leserin befreien. Vielleicht wollen *sie* es sein, die den Text durch Technik überwinden; die stolze Meldung, dass beim Verändern des Spieldesigns 10 Millionen Alternativen bestehen ("Es sind genau 9*3*9*(7 exp 3)*8*16 = 10.668.672 Varianten"), klingt wie ein neuerliches Sich-Brüsten mit leerlaufender Kombinatorik. Sinnfrei und interaktiv. Wäre das also die Antwort auf die eingangs gestellte Frage, ob Frauen anders zu Werke gehen, wenn sie Literatur mit Technologie verbinden? Die Selbstbeschreibung der Autorinnen bleibt bei vagen Absichtserklärungen. Aber im Grunde ist es auch nicht ihre Aufgabe, über den Duktus interessanter Fragen hinauszugehen; dies hätte man von der Jury erwartet, die sich da allerdings ebenso zurückhält wie bei der Nennung ihrer Namen.

Kehren wir zur Eingansfrage der Autorinnen zurück: "Text war immer auch schon Bild. Das Medium Internet stellt dieses nun erneut in den Mittelpunkt: Text setzt sich ständig neu zusammen, wird in seiner Größe und in seinem Format verändert, ist in Bewegung. Es entsteht eine veränderte Aufmerksamkeit. Verändern sich dadurch auch die Texte?" Ingos Antwort ist abschlägig: "die texte selber spielten dabei _garkeine_ rolle; wie also sollten sie sich veraendern?" Wir zögern aus den genannten Gründen, dem zuzustimmen. Trotz der vorgebrachten Gegen-Indizien halten wir es für möglich, dass dieses Werk eben jene Hinwendung zum Text bewirkt, die wir beschrieben haben. Vielleicht nicht im Modus des Spiels (denn dagegen spricht Indiz 1, s.o.), vielleicht gleich als Abschweifung, als Lesen der Texte im Mittelfeld, *nachdem* die spielrelevante Entscheidung gefallen ist. Das wäre zwar nicht die überzeugendste Konstruktion, bliebe als abgeschwächte 'Verführung zum Text' jedoch interessant genug.

Vielleicht sollte man keine Spur auslassen. Vielleicht sollte man das Schlusswort vertagen, bis die 7 Bücher gelesen sind, die hinter allem stehen. Dort wird es den entscheidenden Hinweis geben, man muss nur im richtigen Buch die richtige Seite neben die richtige Seite aus dem anderen richtigen Buch legen. Die Lösung steht gewiss in der 7. Zeile, 7. Position von links. dichtung-digital ist dankbar für jeden Tip.