

Spielwelten: Pixel-Bücher machen Geschichte(n)

Von Mela Kocher

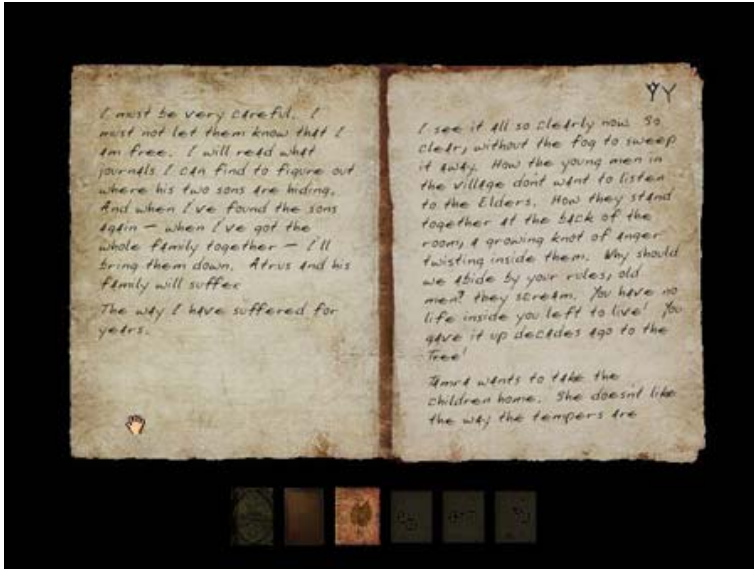
Nr. 22 – 01.03.2002

Abstract

Dieser Beitrag untersucht die Computerspiele *Myst*, *Riven* und *Myst III: Exile* unter dem Aspekt von Textualität. Im Vergleich zu einem narrativen fiktionalen Printtext stellt sich heraus, dass die narrativen Strukturen sowie die Markierung von Fiktionalität (Als-Ob) in den Computerspielen eng mit dem Paradigma des Bildes in Verbindung steht. Die Erfassungsprozesse von Spiel und Text, auch mit dem Begriff des „Eintauchens ins Bild“ bzw. „Versinken in den Text“ bezeichnet, werden auf der medialen Ebene der Spiele metaphorisch durch die Verbindungs- und die Gefängnisbücher dargestellt, in welche der Spieler auf seiner Erkundung eintaucht. Demgegenüber tritt die Bedeutung von Schrift bzw. von schriftlichen Dokumenten aus rezeptionsästhetischer bzw. kommunikationstechnischer Sicht deutlich zurück, wie eine Analyse der Tagebücher der Spiel-Protagonisten zeigt.

Spielwelten¹: Die Tagebücher

Dieser Beitrag beschäftigt sich mit einem spezifischen Aspekt der Narrativität der Adventure-Games *Myst*, *Riven* und *Myst III Exile*. Er untersucht auf theoretischer Ebene die Bedeutung der Schrift, genauer, von schriftlichen Dokumenten, für den Rezeptionsvorgang. Ausserdem geht er der Funktion der diversen Bücher (Tagebücher, Linking Books, Gefängnisbücher) für die Erzählstruktur der Spiele nach. Untersuchungsgegenstand sind zunächst die Tagebücher der Protagonisten, welche die Spielerin auf ihrer Reise durch die Inselwelt begleiten. Diese Tagebücher der *Myst*-Reihe enthalten eine Fülle an »handschriftlich« verfassten Informationen über Geschichte und Kultur der verschiedenen Inseln sowie Aufzeichnungen von Freud und Leid der jeweiligen VerfasserInnen Atrus, Catherine, Gehn und Saveedro. Sie stellen eine Referenz auf die traditionelle Buchkultur dar, wobei der narrative und ästhetische Anspruch erfüllt zu sein scheint und ein intensives Leseerlebnis geboten wird. Wie verhält es sich mit diesem Leseerlebnis aber konkret, und welche Relevanz fällt den dargebotenen Informationen in Bezug auf den Spielverlauf zu?



Diese Ausgangsfrage hat zum Ziel, den Büchern eine »Unterlaufung« eines dem Computerspiel adäquaten Lese- und Spielverhaltens nachzuweisen: Anhand der griceschen »Kooperationsmaximen« soll dargestellt werden, wie aufgrund der Tagebücher eine der Spielsituation angemessene Kommunikationssituation erschwert wird. Diese Maximen, welche sich ursprünglich auf eine soziale Sprachhandlung beziehen, können unter dem Blickwinkel, dass auch zwischen Spiel und Spielerin eine Kommunikationssituation besteht, auf Computerspiele angewandt werden.²

Die vier Maximen von H.P. Grice, des Begründers der »konversationellen Implikatur«, lauten: Maxime der *Quantität*, der *Qualität*, der *Relation* und der *Modalität*.³ Das erste Prinzip der *Quantität* wird – gemäss Aussagen mehrerer Spielerinnen – eindeutig verletzt: Der Umfang der Bücher ist derart enorm, dass es einer Spielerin kaum gelingt, sie von Anfang bis Ende durchzulesen.⁴ Die Maxime der *Relation* wird ebenfalls vernachlässigt: Die schriftlichen Aufzeichnungen sind, zumindest in *Riven* und *Myst*, für den Spielverlauf unbedeutend, mit Ausnahme der in den Büchern ebenfalls enthaltenen Codes zur Lösung von Rätseln, die aber nicht als Schrift-, sondern als Bildzeichen bzw. Symbol oder Nummer dargestellt werden; so z.B. in *Riven* der Code für die Fernrohrbedienung, die Symbolfolge für den Tierkreis und in *Myst* das Schema für das Endrätsel. Nur in *Myst III: Exile* enthält Atrus' Tagebuch vier schriftsprachliche Mantra, welche zur Lösung des Schlussrätsels beitragen. Auf die sprachlich dargestellten Hintergründe des Insel systems, welche indirekt zur Lösung von Rätseln beitragen, stösst die Spielerin im Verlauf des Spiels von selbst, so dass sich die Bücher informationstechnisch mehr oder weniger als irrelevant erweisen.

Das Prinzip der *Modalität* schliesslich erlangt ebenfalls keine Geltung – die linear organisierte Textabfolge der Bücher kann – in einem digitalen Medium – kaum mit der hypertextuell strukturierten konkurrieren, mit welcher jeder Hypertext-Leser oder jede Computerspieler:in vertraut ist; ebenfalls ist die Handschrift in englischer Sprache teilweise unleserlich. Fazit: Die Tagebücher sind, obwohl sie dem Prinzip der Kohärenz (Maxime der *Qualität*) nichts entgegenhalten, aus kommunikationstechnischer Sicht schlichtweg unlesbar; im Computerjargon würde man sie als »benutzerunfreundlich« bezeichnen. Überdies wird aufgrund der Länge der Bücher der Spannungsbogen untergraben – ein Computerspiel steht unter dem Zeichen der Dynamik, nicht der Statik; die Spieler:in will Räume erkunden, nicht seitenlang lesen. Dass diese Tagebücher dem Spiel aber besondere Atmosphäre und eine gewisse literarische Tiefenstruktur verleihen, wird keinesfalls bestritten; die Frage nach dem Erzählmodus, nach der Art und Weise, wie Narrativität als Gesamtkonzept generiert wird, findet angesichts der Tagebücher jedoch keine befriedigende Antwort. Wie aber, wenn nicht durch *schriftliches* Material, wird der *Myst*-Reihe narrativer Charakter verliehen? Da die Spiele bekanntermassen multimedial aufgebaut sind, scheint es angebracht zu sein, sich der *grafischen* Komponente zuzuwenden.



Bedeutungsgenerierende Bilder, die nicht topografische Funktion haben, sind in der *Myst*-Reihe zwar nicht sehr häufig, aber äusserst narrativ. Die »Kirchenbilder« in *Riven*, welche mit der »biblia pauperum«, der Armenbibel verglichen werden können⁵, erzählen in der Bildersprache vom Verrat des Vaters an seinem Sohn und dem Volk der D'ni; aber auch von der traditionellen Kunst der Buchherstellung (siehe Abbildung oben). In *Myst III: Exile* geben die Höhlenmalereien Saveedros Aufschluss

über die Zerstörung von Narayan, einer wundersamen Welt, durch Atrus' Söhne Sirrus und Achenar (siehe nachfolgende Abbildung). Bildsprache ist räumlich bzw. verweist mit spezifischen Zeichen auf Bewegungen im Raum: Ebenso wie Schriftzeichen, welche Vorstellungsbilder generieren, verweisen die optisch schon definierten Bilder über sich hinaus, auf andere Bedeutungsräume.



Bilder sind bedeutende Flächen. Sie deuten – zumeist – auf etwas in der Raumzeit »dort draussen«, das sie uns als Abstraktionen (als Verkürzungen der vier Raumzeit-Dimensionen auf die zwei der Fläche) vorstellbar machen sollen.⁶

Auf der Suche nach weiteren Bildern oder grafischen Elementen, welche spezifische, erzählerische Funktion haben, geraten wir an die Linking Books bzw. Verbindungsbücher. Diese erscheinen der Spielerin als gerahmte Bilder und sind Vorschau auf die Welten, in welche sie transportiert werden kann; die Bücher markieren dabei die Grenze zwischen zwei Räumen bzw. Welten.



Ebenfalls in die Kategorie der Raum konstruierenden Bücher sind die Fallen- oder Gefängnisbücher von *Myst* und *Riven* einzuordnen. Dort zeigt sich die Relevanz des Raumes besonders deutlich: Die Bücher von Sirrus und Achenar in *Myst* sind anfangs als unentzifferbare Bilder sichtbar; Bücher ohne Seiten. Je mehr rote und blaue Seiten, welche allesamt unbeschriftet sind, die Spielerin findet und in die Buchhülle einfügt, desto höher wird der Grad an Verständlichkeit: Sirrus und Achenar erscheinen im roten respektive im blauen Buch als Videoanimation und versuchen, die Spielerin für sich einzunehmen. Entscheidet sich die Spielerin am Ende des Spiels zugunsten eines der Brüder und klickt auf das Bild, wird der Bildschirm schwarz; die Spielerin landet »im Buch«, der Bruder ist »draussen«, schaut grinsend durch ein Fenster, und schliesst es. Das Spiel ist aus. Das Buch ohne Seiten wird zu einem Bild, dieses zur Grenze zwischen zwei Sprachräumen, zu einem Ort oraler Kommunikation. Die Signifikanz des Bildes in *Myst* könnte daher paradigmatisch für die Diskussion über die Zukunft der Schrift in digitalen Medien stehen. Ebenfalls ist sie beispielhaft für den Erfassungsakt einer Leserin: Die Videoaufzeichnungen in den Büchern von Sirrus und Achenar sind anfangs verzerrt; mit fortschreitendem Spiel (d.h. auch fortschreitender Interpretation) werden die Seiten eingesetzt und die Botschaft entlockt.

Die »Weltenbücher«

In diesem Kapitel wird nun untersucht, wie sich die »Weltenbücher«⁷, von welchen primär der ästhetische und unterhaltende Aspekt ins Auge fällt, in den Prozess der Sinnzuweisung einfügen. Um zu beschreiben, wie sie funktionieren, ist eine Charakterisierung vonnöten, welche sich, wie gezeigt werden muss, als problematisch erweist, da sie direkt an Begriffe wie »virtuell«, »real«, »fiktiv« und »simuliert« gekoppelt sind.

Die »*mystische*« Spielerin tritt, indem sie (am Anfang des Spiels) das Buch anklickt, das aufgeklappt auf dem Bildschirm erscheint, aus seiner Lebenswelt heraus und wird, analog zu Alice im Wunderland, zum Eintritt in eine neue Welt verführt – ein Prozess, welcher mit dem cybertheoretischen Konzept des »Eintauchens ins Bild« verglichen werden kann:

Eintauchen in das Bild: Technik, die eine Schnittstelle zwischen Mensch und Computer erschafft und somit dem Anwender dank eines speziellen Visualisierungsgeräts das Gefühl gibt, er befinde sich im Inneren eines dreidimensionalen Raumes, der aus Objekten mit sichtbarem Volumen besteht.⁸

Der Begriff des »Eintauchens ins Bild« charakterisiert den Akt des Lesens bzw. Spielens optimal, da er die bildliche Komponente des Buches mit dem daraus entstehenden Raum, der Welt, verbindet.⁹ Obwohl die Verbindungs- und die Fallenbücher die Spielerin weder physisch nachweisbar noch durch spezifische VR-Geräte unterstützt in eine virtuelle Welt überführen, wird dieser Vorgang als äusserst immersiv empfunden.¹⁰ Dieser Umstand verleitet dazu, *Riven* und *Myst* als Erlebnis-*Welten*, nicht als *Spiele*, zu betrachten; eine Haltung, die von den Schöpfern der Spiele *Myst* und *Riven* zweifellos vertreten wird:

Asked to define what they were doing, Rand used the phrase »immersive environments«. None of them liked the word game anymore, because a game could be anything. Checkers is a game, Riven is an immersive environment.¹¹

Der Fokus auf ein Welt-Konzept fächert die einer rezeptionsästhetischen Analyse der *Myst*-Serie zugrundeliegenden Paradigmen Text, Realität und Computerspiel in eine »Vielheit von Welten«¹² auf:

Wir sprechen nicht von vielen möglichen Alternativen zu einer einzigen wirklichen Welt, sondern von einer Vielheit wirklicher Welten. Wie solche Termini wie »real«, »unreal«, »fiktiv«, »möglich« zu interpretieren sind, ist dann die nächste Frage.¹³

Die Frage nach den Termini »real«, »fiktiv«, »virtuell« und »simuliert« wird in zeitgenössischen Diskussionen um Computerspiele und virtuelle Realitäten oft mit einer Abgrenzung zur physisch erfassbaren Lebenswelt verbunden. Solche

Definitionen sind aber keineswegs unproblematisch und müssen daher ausdiskutiert werden.

Die Interaktion zwischen Spiel und Spielerin z.B. kann als Simulation verstanden werden, wenn man Simulationen als Vortäuschungen oder künstliche bzw. wirklichkeitsgetreue Nachahmungen begreift.¹⁴ Der Prozess der Simulation ist mimetisch – die Wirklichkeit, die Realität wird nachgeahmt. Aufgrund welcher Kriterien kann ein Phänomen aber als »wirklich« charakterisiert werden? »Am häufigsten wird in der Tat diese Welt für real gehalten; denn Realität in einer Welt ist – wie der Realismus eines Bildes – grösstenteils eine Sache der Gewohnheit.«¹⁵ Realität als Habitus, als Wahrnehmungs- oder Ansichtssache beschreibt treffend die Beobachtung, dass sich viele Spielerinnen in der »Realität« von Computerspielen verlieren bzw. nach intensivem Spielgenuss eine Wahrnehmungsverschiebung erleiden.¹⁶ Flusser meint zur Differenzierung der Begriffe »Wirklichkeit« und »Simulation«: »Je schöner der digitale Schein ist, desto wirklicher und wahrer sind die projizierten alternativen Welten.«¹⁷ Es sei deutlich geworden, »dass wir keinen Unterschied mehr zwischen Wahrheit und Schein oder zwischen Wissenschaft und Kunst machen können. Nichts ist uns »gegeben« ausser zu verwirklichende Möglichkeiten, die eben »noch nichts« sind.«¹⁸ Die Unterscheidung nach dem physischen Kriterium – »Everyone knows what is real, more or less. It is the physical, the tangible, the measurable«¹⁹ – ist, besonders im Hinblick auf die neuesten Entwicklungen der VR-Technologie, nicht länger haltbar. Diese Perspektive vertritt auch Iser, welcher in einer Diskussion über Goodmans vielzitiertes Werk *Weisen der Welterzeugung* meint, »dass man auch einer physikalisch unmöglichen Welt die Attribute, eine Welt zu sein, nicht absprechen kann [...]«.²⁰

Wurde vorhin festgestellt, dass sich Flussers »digitaler Schein« mit der Konzeption von Simulation deckt, so kann dem nun angefügt werden, dass der Begriff der Virtualität im Feld der digitalen Medien dieselbe Sachlage beschreibt: Betont der Begriff der »Simulation« die *technische* Dimension, verweist hingegen der Terminus »Virtualität« auf den *phänomenologischen* Aspekt:

Virtuell: Zustand, der durch die Wirkung eines Mediums zustandekommt und wirklich erscheint bzw. praktisch zu existieren scheint, obwohl er nicht tatsächlich nachweisbar ist. Computersimulationen täuschen z.B. virtuelle Welten vor (Virtuelle Realität). Aber auch ein Roman hat virtuellen Charakter, da die phantasiegesteuerte Kombination von wirklichen und nicht-wirklichen Orten, Ereignissen, Konzepten und Personen im Leser die Vorstellung einer wirklichen Welt entstehen lässt.²¹

Die Attribute »virtuell« und »simuliert« bezeichnen demzufolge verschiedene Aspekte einer Repräsentation von Welt, welche zwar im Alltagsverständnis als »nicht real« empfunden, auf theoretischer Basis jedoch nicht eindeutig von einer »realen« Welt unterschieden werden kann. Ihr gemeinsames Kennzeichen ist –

worauf am Ende des Beitrags Bezug genommen wird – als Abgrenzung zur Realität ihre *Fiktionalität*: »That word is virtual. It means **as-if**.«²²

Um eine unfruchtbare ontologische Charakterisierung zu vermeiden, soll die Frage einer Unterscheidung zwischen den verschiedenen Welten an die Rezeptionsästhetik weitergeleitet werden. In *Prospecting* nimmt Iser Stellung zu einem Vorwurf eines seiner Kritiker: »Professor Fish complains, first, that my method bypasses the chance to consider the world itself [...] as a text.«²³ Die Welt als literarisches Werk sei eine Metapher, welche schon lange ihre Gültigkeit verloren habe; aus diesem Grund müsse eine klare Differenzierung zwischen »reality« und »interpretation of reality« vorgenommen werden. Um die grundlegenden Unterschiede, welche eine Metaphorisierung der Welt Iser's Meinung nach vereiteln, aufzuzeigen, analysiert er die Phänomene »Text« und »Welt« nach perzeptuellen, existenziellen und physischen Kriterien.

Erstens sei die reale Welt durch die Sinne erfahrbare, während ein literarisches Werk über die Vorstellung in das Bewusstsein des Lesers eingehe. Zweitens sei es als Tatsache zu betrachten, dass die reale Welt unabhängig von einem individuellen Betrachter existieren kann, was bei einem literarischen Text nicht der Fall sei.²⁴ Das dritte und letzte Argument betrifft den Umstand, dass der Kontakt mit der Lebenswelt im Gegensatz zur Textwelt unmittelbare physische Konsequenzen nach sich zieht. Aus diesen Gründen, so Iser, sei der literarische Text eine unpassende Metapher für die Realität.

Wie verhalten sich diesbezüglich die Konzepte von »Realität« und »Computerspiel« zueinander? Abgesehen von dem Umstand, dass sich Iser's Argumentation diesbezüglich nicht als hieb- und stichfest erweist,²⁵ ist eine Anwendung dieser Kriterien auf Computerspiele zur Differenzierung zwischen Text- und Lebenswelt nicht sehr ergiebig:

1. Die Spielwelt ist bezüglich des Erfahrungsbereiches hybrid; aufgrund der VR-Technologie können immer mehr Sinne miteinbezogen werden.
2. Die Struktur des Adventure-Game verlangt, ebenso wie die des literarischen Kunstwerks, nach der Beteiligung der Spielerin.
3. Physische Konsequenzen könnten sich mit einem Einsetzen der VR-Technologie tatsächlich ergeben bzw. ergeben sich schon heute ansatzweise (Vibra-Pad, Pain-Station etc.).

Iser's Kriterien zur Differenzierung von Text- und Lebenswelt stellen das Spiel als ein zwischen Text- und Lebenswelt situiertes hybrides Phänomen dar. Zur Eruierung der Funktion der Weltenbücher erweist sich der ontologische Ansatz bzw. der Versuch, die Spiele von einem Text durch ihre Seinsweise zu differenzieren, nicht als fruchtbar, da höchstens ein Mangel der Gegenständlichkeit der fiktionalen Welt zu

konstatieren ist, da sie die Kriterien der Wirklichkeit nicht besitzt, obgleich sie diese zu simulieren scheint.

Funktion der Weltmetapher

In diesem Abschnitt geht es darum, aufgrund der diskutierten Punkte einen Vergleich von Computerspiel und literarischem Printtext über die Erfassungsakte des Lesens/Spielens zu ziehen, welche Iser in seinen Werken *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie* und *Der Akt des Lesens* beschreibt.²⁶ In diesem Zusammenhang interessiert hauptsächlich die narrative und strukturelle Funktion der Weltenbücher.

Es wurde bisher festgehalten, dass die Generierung von Welten eine Simulation sei. Hans Ulrich Reck legt in seinem Werk »Zugeschriebene Wirklichkeiten«²⁷ die These dar, dass die Simulation »ein Spezialfall des Fingierens« sei:

Simulation ist [...] eine Strategie der Erschleichung eines verweigeren Gutes. Insofern ist sie ein Spezialfall des Fingierens. [...] Eine Fiktion ist eine Beschreibung von etwas Nicht-Existierendem. Simulation ist das Tun, als ob dieses Nicht-Existieren real sei. Fingieren heisst: etwas als wirklich annehmen, das sich als nicht existierend herausstellt.²⁸

Die Konzeption von Simulation als Spezialfall des Fingierens schliesst Adventure-Games und literarische Werke enger zusammen – *fingieren* verweist auf den literarischen, *simulieren* auf den technischen Aspekt einer Fiktion. Iser's Textkonzept mit den Begriffen des Realen, Fiktiven und Imaginären lässt sich sowohl auf Printtexte als auch auf digitale Spiele anwenden, da diese Triade ein funktionalistisches Textmodell schafft:

Die »Weltenbücher« stellen in ihrer grafischen Repräsentationsform die Akte des Fingierens dar, welche über die Textgrenze hinweg als Vermittlung des Realen mit dem Fiktiven dienen: Sie führen die Spielerin von der Realität des Alltags in eine virtuelle und fiktive Welt; die Grenze wird dabei durch das Interface dargestellt, welches Computer und Mensch gleichzeitig trennt und verbindet. Die Akte des Fingierens, über die Grafik auf der medialen Oberfläche metaphorisiert, können ihrerseits als Metaphern für den konzeptionellen Lese- bzw. Spielprozess betrachtet werden: »Die Akte des Fingierens erweisen sich insofern als eine Art Metapher für die Strukturierungsaktivität des Rezipienten im Erstellen von imaginären Welten [...]«²⁹ Indem sie zur Differenzierung zwischen Realem und Fiktivem dienen, signalisieren die Akte des Fingierens die Fiktionalität der Literatur, was mit dem Begriff des *Als-Ob* gefasst werden kann: »Im Kenntlichmachen des Fingierens wird alle Welt, die im literarischen Text organisiert ist, zu einem *Als-Ob*.«³⁰ Der *Myst*

Reihe haftet ebenfalls, wie einem fiktionalen Printtext, ein *A/s-Ob* an; sie stellt eine phantastische Welt vor, die erkundet und interpretiert werden muss.³¹ Eine Definition des Wirklichkeitsbegriffs ist somit irrelevant geworden:

Das ontologische Argument muss durch ein funktionalistisches ersetzt werden. Fiktion und Wirklichkeit können daher nicht mehr als ein Seinsverhältnis, sondern müssen als ein Mitteilungsverhältnis begriffen werden. Dadurch löst sich zunächst die polare Entgegensetzung von Fiktion und Wirklichkeit auf: Statt deren blosses Gegenteil zu sein, teilt Fiktion uns etwas über Wirklichkeit mit.³²

Luhmann geht sogar noch weiter: Er bestimmt das Kunstwerk als »Kompaktkommunikation oder auch als Programm für zahllose Kommunikationen über das Kunstwerk« und folgert: »Nur so wird es soziale Wirklichkeit.«³³ Indem das Kunstwerk als Kommunikationsmittel agiert, wird es zugleich ein Teil der Wirklichkeit, über welche es kommuniziert. Dieser prozessbezogene Grundgedanke haftet Isters Konzeption des Begriffspaares *Realisation* und *Konkretisation* an: »Indem das Lesen den Text als Prozess der Realisierung entfaltet, konstituiert es den Text als Wirklichkeit, denn was immer Wirklichkeit sein mag, sie ist, indem sie geschieht.«³⁴

Der Begriff der *Konkretisation* bezeichnet den strukturellen Aspekt des Leseprozesses – der Leser konkretisiert aufgrund seines Leseverhaltens sein spezifisches ästhetisches Kunstwerk, welches sich in seinem Bewusstsein dergestalt manifestiert. Der Begriff der *Realisation* ist auf der funktionalistischen Ebene anzusiedeln: Er bezeichnet eben jenes Vermitteln zur Umwelt; dadurch, dass der Text interpretiert bzw. konkretisiert wird, wird er ein Stück weit Wirklichkeit. Isters Wirklichkeitsbegriff basiert dementsprechend auf dem Gedanken, dass Wirklichkeit ad actu entsteht und immer nur im Moment fassbar ist. Dies schlägt sich auch auf die Sinnkonstitution nieder, welche als Wirkung des Textes erfahrbar ist: »Der Sinn des Werks gewinnt damit selbst den Charakter des Geschehens, und da wir dieses als das Bewusstseinskorrelat des Textes erzeugen, erfahren wir dessen Sinn als Wirklichkeit.«³⁵

Der Begriff der *Realisation* bezeichnet demzufolge keine ontologische, sondern eine funktionalistische Kategorie und dient der Kennzeichnung der Funktion von Literatur nach rezeptionsästhetischem Ansatz: Das Verständnis von Text als kommunikatives Geschehen bringt ein Konzept von Wirklichkeit hervor, welches sich als ebenso dynamisch und veränderbar wie die Konzeption von Sinn und Bedeutung erweist – Ister kreiert keine statischen Grössen, da sich sein Konzept um die Generierung von Wirkung dreht; Wirkung aber als virtuelle, da bewusstseinslokalisierte Grösse ist jeden Moment neu erfahrbar.

Zusammenfassung

Entgegen dem ersten Eindruck, dass den Tagebüchern der Abenteuerspiele *Myst*, *Riven* und *Myst III: Exile* die Hauptfunktion der Herstellung von Narrativität zukomme, wurde in diesem Aufsatz dargelegt, wie eine zusätzliche erzählerische Tiefenstruktur durch die Bücher zwar evoziert, der Schrift aber insgesamt keine tragende Bedeutung im grundlegenden Konzept von Narrativität und Textualität zugestanden wird, und dass im Gegenteil das Konzept der Tagebücher gewissen kommunikationstechnischen Regeln widerspricht. Demgegenüber wird dem Konzept der Bilder weit grössere Funktionalität für das Gesamtkonzept zugestanden.

Einerseits weisen die Verbindungsbücher und die Fallenbücher strukturelle Funktion auf, indem die Fallenbücher den Interpretationsvorgang der Spielerin steuern, aber auch die verschiedenen Ebenen des Spieldurchgangs markieren, die Verbindungsbücher dagegen die Spielerin von Rätsel- zu Rätselstufe führen. Andererseits zeigen sich diese Bücher, indem sie – wie an den Paradigmen des »Eintauchens ins Bild« und »mise en abyme« dargestellt wurde – Welten generieren, sowohl wegweisend für den Bedeutungskontext der Spiele, welcher vor dem Hintergrund einer Bücherkultur und Weltenerzeugung entsteht, als auch beispielhaft für die Stellung von Literatur im Umfeld der Vermittlung zwischen Subjekt und Wirklichkeit: Im Hervorbringen von simulierten Welten stehen die Bücher und somit auch die Spiele unter dem Zeichen des *Als-Ob*, der Markierung ihrer Fiktionalität, welche auch literarischen Texten zukommt.

Als fiktionale Werke werden die Spiele zur Kommunikation über Wirklichkeit; der Wirklichkeitsbegriff ist daher nicht über eine Gegenstandsbestimmung fassbar, sondern ergibt sich im dynamischen Prozess der Bedeutungszuweisung, welche sich ihrerseits in den spezifischen Konkretisierungen der jeweiligen Spielerinnen realisiert.

Fußnoten

1. Dieser Beitrag ist mit wenigen Änderungen Teil der Lizentiats- (bzw. Magisterarbeit) »Poïésis und Techné. Textualität und Narrativität von Adventure-Games«, welche 1999 bei Prof. Michael Böhler am Deutschen Seminar der Universität Zürich eingereicht wurde.
2. Vgl. dazu auch den dichtung-digital-Beitrag »Erzählstrukturen von Computerspielen – *Riven* vs. *Pokémon*«. <<http://www.dichtung-digital.com/2002/02-25-Kocher.htm>>.

3. Linke, Angelika; Nussbaumer, Markus; Portmann, Paul R. (Hg.) (1996). *Studienbuch Linguistik*. Tübingen, 199.
4. *Myst*: 4 Tagebücher von Atrus à 14, 18, 20 und 23 Seiten. *Riven*: Gehns Tagebuch umfasst 28, Atrus' 18 und Catherines 72 Seiten. *Myst III: Exile*: Atrus' Tagebuch à 28, Saveedros Tagebuch à 48 (!) Seiten.
5. Vgl. Charlier, Michael. Von der Armenbibel zu *Myst* – Gibt es eine Rückkehr zu Literatur ohne Worte? <<http://www.update.ch/beluga/digital/99/charlier.htm>> (13.2.01).
6. Flusser, Vilém (1989). *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen, 8.
7. Unter dem Begriff der »Weltenbücher« werden die Raum generierenden Verbindungs- und Fallenbücher zusammengefasst.
8. Cadoz, Claude (1998). *Virtuelle Realität*. Evreux Cedex, 113.
9. Dieses Konzept der bildlichen (rekursiven) Repräsentation eines Wahrnehmungsvorgangs findet in der Literaturwissenschaft mit dem Begriff des »mise en abyme« seine Entsprechung. Der nach André Gide bezeichnete Ausdruck der In-Abgrund-Setzung beschreibt »eine Form v.a. literarischer Rekursivität und damit Selbstreferenz, bei der mindestens ein Element einer übergeordneten Ebene (inhaltlicher oder formaler Natur) analog auf einer untergeordneten Ebene erscheint.« Nünning, Ansgar (Hg.) (1998). *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Stuttgart, 373. Eine Entsprechung findet sich in der Literatur als Spiel im Spiel in Shakespeares *Hamlet*, 3. Aufzug, 2. Akt: »The Murder of Gonzago«, in der Musik in Mani Matters Lied »Bim Coiffeur« (»I han es Zündhölzli azündt«, Zytglogge 1966), welches von einem »metaphysischen Gruseln« handelt, das der Sänger anlässlich eines Coiffeur-Besuchs beim Blick in den Spiegel empfindet, wo er sein Ebenbild im gespiegelten Ebenbild des gespiegelten Ebenbilds usw. verloren und entrückt gewahrt. Das Konzept des »mise en abyme« findet sich partiell realisiert im Bücherkonzept der *Myst*-Serie: Die Spielerin »fällt« durch ein Buch in eine Welt hinein, findet dort ein weiteres Verbindungsbuch und gelangt in eine weitere Welt und so fort, bis sie am Schluss an den Anfangsort zurückkehrt.
10. Begleitet das Empfinden »Immersivität« die Spielerin über eine längere Spieldauer hinweg, kann man auch von einem *Flow*-Erlebnis sprechen. Der *Flow*-Begriff wurde Mitte der 1970er Jahre durch den amerikanischen Psychologen Mihalyi Csikszentmihalyi geprägt. Vgl. zum subjektiven *Flow*-Erlebnis von Spielern: »Viele von uns befragten Spieler versenken sich offensichtlich so intensiv in ein Computerspiel, dass sich ihnen eine Welt eröffnet. Die Aufenthalte dort wurden mit Begriffen beschrieben wie: ausklinken, mich vergessen, abtauchen, fesseln,

reinversetzen, reinfinden, drin sein, ausleben, verfallen, ganz dabei sein, abschalten, vertiefen.« In: Fritz, Jürgen (1999). »Herrscher in virtuellen Welten – die Ausübung von Macht«. In: *Spektrum der Wissenschaft*. Dossier, Nr. 2, 92.

11. Carroll, Jon (1997). (D)Riven. *Wired-Magazin* 5.09. <<http://www.wired.com/wired/archive/5.09/riven.html>> (19.02.2002). Der Ausdruck der »immersiven Umgebung« nimmt den in diesem Kapitel diskutierten räumlichen Aspekt schon vorweg; vgl. die Wortbedeutung »to immerse«: to plunge or dip into liquid; to involve deeply. HarperCollins Publishers (Hg.) (1998). *Collins English Dictionary*. Glasgow, 772.
12. Goodman, Nelson (1990). *Weisen der Welterzeugung*. Frankfurt a. M., 14. Vgl. dazu S. 117: »Welten werden erzeugt, indem man mittels Wörtern, Zahlen, Bildern, Klängen oder irgendwelchen anderen Symbolen in irgendeinem Medium solche Versionen erzeugt.«
13. Op.cit., 14.
14. Drosdowski, Günther (Hg.) (1996). *Duden. Die deutsche Rechtschreibung*. Band 1. Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich, 684.
15. Goodman 1990:34. Mit »dieser Welt« meint Goodman die »vertraute und dienstbare Welt [...], die er [»der Mann auf der Strasse«, Verf.] aus Fragmenten der wissenschaftlichen und künstlerischen Überlieferung und aus seinem eigenen Überlebenskampf zusammengebastelt hat.«
16. Diese Problematik kommt insbesondere in Diskussionen um mediale Gewaltdarstellung auf. Es wird diskutiert, ob die Jugendlichen angesichts des immensen medialen Inputs eine klare Realitätsdifferenzierung überhaupt noch vornehmen können und wie sich die Konsumflut auf die Gewaltbereitschaft auswirkt. Verbindliche Resultate sind jedoch immer noch ausstehend. Vgl. zu diesem Thema: Fritz 1999:92.
17. Flusser, Vilém (1991). »Digitaler Schein«. In: Rötzer, Florian (Hg.). *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt a. M., 158.
18. Op.cit., 157.
19. Nelson,Theodor Holm (1987). »Dream Machines: New Freedoms through Computer Screens – A Minority Report«. In: Nelson, Theodor Holm. *Computer Lib: You Can and Must Understand Computers*. Redmond, 68, 68.
20. Iser, Wolfgang (1993). *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a. M., 263f. Zu einer Differenzierung von Kriterien zur Weltbestimmung und der Problematisierung des Begriffes »fiktiv« vgl. op.cit., 261-282.

21. Klepper, Martin (Hg.) (1996). *Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters*. Berlin, 284 (Glossar).
22. Nelson 1987:68 [Hervorhebung im Original].
23. Iser, Wolfgang (1989). *Prospecting. From Reader Response to Literary Anthropology*. London, 66. Die folgenden Bemerkungen beziehen sich auf Iser 1989:66f.
24. Da bei Iser der eigentliche literarische Text (das »literarische Kunstwerk«) erst im Bewusstsein des Lesers entsteht.
25. Auch die menschlichen Sinne werden durch den Leseakt miteinbezogen; so üben verschiedene Repräsentationsformen des Buchdrucks wie Schriftart, Schriftgrösse, Farbe, Hervorhebungen etc. einen visuellen, die Papierbeschaffenheit o.ä. einen taktilen Einfluss auf den Leseakt aus (vgl. z.B. in Umberto Eco's *Der Name der Rose*) (Punkt 1); ebenso kann der Leseakt auch physische Konsequenzen nach sich ziehen wie z.B. Schweißausbruch bei einer besonders gruseligen Stelle, Herzklopfen, wenn es spannend wird, Suchtverhalten etc. (Punkt 3). Iser's zweitem Argument, dass die Textwelt nicht unabhängig vom Leser existieren kann, liegt sein gesamtes Rezeptionsästhetisches Textmodell zugrunde, welches in vorliegender Arbeit dargelegt wurde und nicht angezweifelt werden will: Die Konkretisierung eines literarischen Werks entsteht nur mit Beteiligung des Lesers.
26. Iser, Wolfgang (1993). *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a. M.; Iser, Wolfgang (1994). *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München.
27. Reck, Hans Ulrich (1994). *Zugeschriebene Wirklichkeiten. Alltagskultur, Design, Kunst, Film und Werbung im Brennpunkt von Medientheorie*. Würzburg.
28. Op.cit., 421.
29. Nisslmüller, Thomas (1995). *Rezeptionsästhetik und Bibellese. Wolfgang Iser's Lese-Theorie als Paradigma für die Rezeption biblischer Texte*. Regensburg, 189.
30. Iser 1993:37.
31. Die Fiktionalität von *Riven* und *Myst* ist z.B. daran erkennbar, dass die Naturgesetze aus den Angeln gehoben werden: Feuer ist stärker als Wasser; die Unterwasser-Bahn in *Riven* führt die Spielerin daher durch Feuerringe. »Es [die Spielwelten, mk] sind Mikrowelten innerhalb der gewöhnlichen, in denen eigene Regeln gelten.« Grassmuck, Volker (1995). »Der elektronische Salon oder Die Geburt des Tele-Sozialen aus dem Geist des Computer-Games«. In: Rötzer, Florian

(Hg.). *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. München, 44.

32. Iser, Wolfgang (1994). *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München, 88.
33. Luhmann, Niklas (1986). »Das Kunstwerk und die Selbstreproduktion der Kunst«. In: Gumbrecht, Hans Ulrich; Pfeiffer, K. Ludwig (Hg.). *Stil. Geschichten und Funktionen eines kulturwissenschaftlichen Diskurselements*. Frankfurt a. M., 627.
34. Iser 1994:113.
35. Op.cit.