

Mela Kocher

Erzählstrukturen von Bildschirmspielen: RIVEN vs. POKÉMON

2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17523>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kocher, Mela: Erzählstrukturen von Bildschirmspielen: RIVEN vs. POKÉMON. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 22, Jg. 4 (2002), Nr. 2, S. 1–11. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17523>.

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/>

Erzählstrukturen von Bildschirmspielen: *Riven vs. Pokémon*

Von Mela Kocher

Nr. 22 – 25.02.2002

Abstract

Dieser Beitrag stellt anhand der Bildschirmspiel-'Klassiker' Riven und Pokémon zwei unterschiedliche Erzählkonzepte vor: Während die Einbindung der Spielerin in Riven über die narrative Dichte und die First-Person-Perspektive vonstatten geht, liegt der immersive Aspekt von Pokémon in der Dialogizität des Spiels. Über die Sprechakttheorie und Isers rezeptionsästhetischen Ansatz können, was die Vorstellungstätigkeit der Spielerin betrifft, Parallelen zur Face-to-face-Kommunikation und zur Rezeption eines literarischen Printtexts gezogen werden.

Spiel als Erzählung¹

Die Popularität digitaler Spiele steigt kontinuierlich an: Computer-, Video- und Handheld-Spiele, wie sie nach ihren Plattformen unterschieden werden können, sind aus der heutigen Medienlandschaft nicht mehr wegzudenken und nehmen einen festen Platz im Medienverbundsystem für Kinder und Jugendliche, aber auch für Erwachsene ein.

Während seit den 1980er Jahren pädagogisch fokussierte Untersuchungen sehr zahlreich erscheinen, nahmen sich bis vor ein paar Jahren andere Disziplinen der Geisteswissenschaften eher zögerlich dieses Untersuchungsgegenstandes an. Diese Situation scheint sich langsam zu ändern, worauf verschiedene in letzter Zeit stattgefundene Tagungen zu Themen wie „Computer Games & Digital Textualities“² oder „Raum und Zeit in interaktiven Kinder- und Jugendmedien“³ hinweisen. Dem aufkeimenden Interesse an weiterführenden Fragestellungen im universitären Bereich liegt zunächst einmal die Annahme zugrunde, dass digitale Spiele einiges mit literarischen Gestaltungsformen wie Printtext und Spielfilm gemein haben. So weisen digitale Spiele bereits durch das häufige Grundmotiv, dem Wettstreit, eine dramatische Struktur auf, wie dies von Janet Murray 1997 in ihrem Werk „Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace“ thematisiert wurde: „The

most common form of game – the agon, or contest between opponents – is also the earliest form of narrative.⁴⁴ Im engeren Sinn als narrativ werden in der Computerspielforschung aber nur bestimmte Spielgenres, insbesondere das Adventure-Game, betrachtet.

Dieser Beitrag schliesst insofern an die Grundlagenforschung an, als er sich – im Anschluss an Murrays Zitat – mit der Frage beschäftigt, wie Erzählstrukturen in digitalen Spielen verlaufen bzw. wie man diese erfassen und beschreiben kann. Es geht dabei darum aufzuzeigen, dass ludische und literarische „Texte“⁴⁵ in einer wechselseitigen Beziehung stehen bzw. sich auf verschiedenen Ebenen, z.B. auf der strukturellen oder der rezeptionsorientierten, treffen. Anhand von zwei Spielbeispielen, dem Computerspiel Riven⁶ und dem Gameboy-Spiel Pokémon soll daher der Frage nachgegangen werden, wie medienspezifische Möglichkeiten des Narrativen ausgeschöpft werden. Dazu wird Wolfgang Isters Rezeptionsästhetik herbeigezogen, die es ermöglicht, die Erfassungsakte einer lesenden wie auch einer spielenden Person miteinander in Verbindung zu setzen. Ebenfalls thematisiert wird die Sprechakt-Theorie von Searle und Austin, womit Konzeptionen von Spiel und Literatur über den Akt der Kommunikation verbunden werden.

Text als Kommunikation

Um analoge Strukturen in Spiel und Text aufzudecken, soll an dieser Stelle kurz auf das Textmodell von Wolfgang Iser eingegangen werden, welches er in seinem Werk „Der Akt des Lesens“ 1976 entwickelt hat.

Iser ist ein herausragender Vertreter der Rezeptions- bzw. Wirkungsästhetik; d.h. er vertritt den Standpunkt, dass ein literarisches Werk erst im Akt des Gelesenwerdens zu seiner vollen Bedeutung gelangt. Der zentrale Aspekt seines theoretischen Ansatzes betrifft daher das Kommunikationsverhältnis von Text und Leserschaft. Er spricht tatsächlich von kommunikativem Austausch: Die individuellen Voraussetzungen und Gemütszustände der lesenden Person bestimmen dabei die Aufmerksamkeit und Erwartungen, die sie dem Text zukommen lässt bzw. an ihn stellt, und diese wiederum bestimmen die Botschaften des Textes, welche die Lesenden empfangen. Der gleiche Text, d.h. dieselbe Anordnung von Schriftzeichen, wird im Akt der Rezeption in jedem lesenden Bewusstsein ein anderer sein. Analog zu einer Face-to-face-Situation im Sinne von Searle und Austins Sprechakttheorie⁷ wohnt auch dem literarischen Text eine kommunikative Grundstruktur inne. Der Frame of Reference oder Bezugsrahmen, welcher es den an einer Alltagskommunikation Beteiligten erlaubt, sich in diesem Austausch zu orientieren, wird lediglich verschiedenartig konstituiert.

In einem Gespräch zwischen zwei Menschen wird dieser Rahmen bekanntlich durch non- und paraverbale Signale wie Gestik, Mimik, Intonation, dann aber auch durch Sprachhandlungskompetenz und Weltwissen etabliert.

Analog dazu ist in der literarischen Kommunikation der Referenzrahmen im Text vorgezeichnet und muss, soll die Kommunikation glücken bzw. soll der Text für die Leserschaft bedeutsam sein, von dieser verstanden werden. Iser modifiziert nun für eine adäquate Erfassung dieses Vorgangs die Terminologie von Searle und Austin und schlägt folgendes Konzept vor⁸: Als Repertoire werden Konventionen wie Weltwissen oder epochale Normen bezeichnet, die der Text bereithält und die es durch den Leser zu enthüllen gilt. Als zweite Komponente gelten die Strategien – Mechanismen, die das Gespräch steuern. Im Alltagsgespräch wären damit z.B. Aspekte des Turn-Taking oder implizite Bezüge auf das Verhalten des Gesprächspartners gemeint. In der literarischen Rezeption werden mit dem Begriff der Strategien u.a. die Manipulation des Leserefokus auf bestimmte Aspekte des Werks oder verschiedene Interpretationsangebote bezeichnet, die ein Text liefert.

Die Beteiligung der Leserschaft nennt Iser Realisation. Wie bereits angesprochen, wird das Werk als kommunikatives Ereignis erst in der Realisation durch den Leser zum Leben erweckt.

Dieses hier skizzierte Kommunikationsverhältnis eines Lesers zu seinem literarischen Text kann auch auf bestimmte Computerspiele und seine Spielerinnen übertragen werden. Welche Voraussetzungen dabei erfüllt werden müssen und welche medienspezifischen Verschiebungen sich dabei ergeben, werden später aufgezeigt, doch davor soll kurz auf das exemplarische Korpus und die Gattungen Abenteuer- und Rollenspiel eingegangen werden.

Adventure-Games und Rollenspiele – Gattungsfragen

Die Genealogie der multimedialen digitalen Abenteuer- und Rollenspiele ist eng verknüpft mit der Entwicklung der textbasierten MUDs, den sogenannten Multi User Dungeons der 1970er Jahre. Die MUDs haben ihre Wurzeln ihrerseits in den Dungeons-and-Dracogens-Brett-, Karten- und Paper-and-Pencil-Spielen im Stil von Tolkiens „Herr der Ringe“ und teilen mit ihnen die situative Umgebung und die Rahmenhandlung – Ritter oder phantastische Figuren mit spezifischen Eigenschaften wandeln, auf der Suche nach Abenteuer oder auf einer bestimmten Mission, durch eine fantasievoll gestaltete Umgebung und treffen dabei auf Freund und Feind. Topoi und Strukturen also, welche stark an literarische Gattungen wie Märchen, Heldenepik oder Fantasy gebunden sind und auch für die heutigen

Rollenspiele gelten. Bei dieser Gattung liegt die Emphase auf der Entwicklungsfähigkeit von Figuren mit definierten Charaktermerkmalen, wobei deren Entwicklung einerseits durch den Verlauf der Spielgeschichte, andererseits durch Fremdeinwirkung – z.B. vonseiten der Spielerin – mittels magischer Wirkstoffe wie Zaubersprüche etc. stattfindet.

Das Gameboy-Spiel Pokémon – in seiner bunten Ausgestaltung von Spielversionen (blau, rot, gelb, silber, gold und crystal) mit den 151 bzw. 251 entwicklungsfähigen Pocket Monsters – lässt sich in diese Gattung einordnen.⁹ Mit den strategischen Anforderungen für die Spielerin, die in der Auswahl der Lieblings-Pokémon¹⁰ über den Konsum der Zaubersprüche bis zum Einsatz der Pokémon in den Kampfsituationen zum Vorschein kommen, gehört Pokémon aber eher einer Mischform von Rollen- und Strategiespiel an.

Während die Gattung der Rollenspiele eher auf die Dynamik der Charaktere in Interaktion mit anderen Figuren oder der Spielerin setzt, stehen bei Adventure-Games der Aspekt des Narrativen und die Rätsel im Vordergrund, weshalb sie oft mit Literaturgattungen wie der Detektivgeschichte verglichen werden.¹¹ Die Rätsel sind nicht nur integraler Bestandteil der Handlung, sondern verweisen auch auf die Grundstruktur des Spiels. Ist das Adventure-Game, ebenso wie das Rollenspiel, von Grund auf nicht linear, sondern hypertextuell angelegt – d.h. der Spielerin wird grösstenteils die Wahl gelassen, in welcher Reihenfolge sie welche Orte besucht – bilden einige Rätsel doch Knoten, die man lösen muss, möchte man in der Spielgeschichte weiterkommen. Die Struktur der Adventure-Games ist daher partiell linear (in der Erzählstruktur begründet) und partiell hypertextuell (auf die Spielstruktur bezogen).¹²

Myst, Riven und Myst III: Exile sind in ihrer episch angelegten Erzählstruktur und dem Rätseldickicht Vertreter der Adventure-Games par excellence; ja es heisst sogar, dass die Myst-Reihe aufgrund ihres extensiven Plots und der langen Spielzeit beinahe ein eigenes Genre bilde.¹³ Mit ihrer Fokussierung auf die Erzählebene stellt die Myst-Reihe daher ein treffliches Beispiel für eine Narrationsanalyse dar.

Multimediales Erzählen

Riven

Zur Aufdeckung der Erzählstruktur von Riven soll zunächst einmal das Repertoire, die „Materialfülle des Textes“, sondiert werden. Teilt man die Repertoire-Elemente in die Kategorien Text, Bild, Ton und Animation ein, zeigt sich in Riven folgende Situation: Textbezogene Konstituenten sind die Tagebücher von Gehn, Catherine

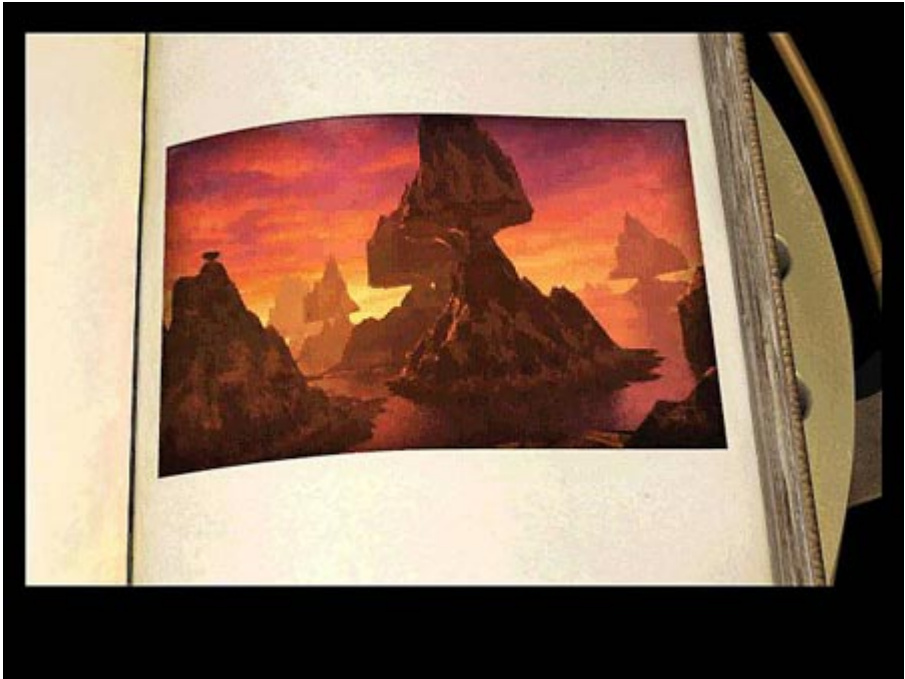
und Atrus. Bildliche narrative Faktoren stellen Auszüge aus den Tagebüchern, die Linking-Books (Verbindungsbücher), das Gefängnisbuch, die 'Kirchenbilder', Navigations-Icons und Holzkugel-Symbole dar. Der Ton nimmt seinen Platz in der Erzählung als fortwährende, je nach Ereignis sich ändernde musikalische Untermalung, menschliche Stimmen und Tierlaute ein. Ausserdem gibt es eine Reihe von verbalen Animationssequenzen wie das Intro mit Atrus oder nonverbale wie die Cut-Scene der sich in der Sonne aalenden Wharks.

Wie im Detektivroman, der „die Suche nach dem Täter und die Aufklärung des Tathergangs zum Inhalt hat und damit die Intention verfolgt, den Leser durch Teilnahme am Rätseln in Spannung zu versetzen“¹⁴, wird in Riven die Aufklärung von Gehns Verbrechen rekonstruiert. Die ausführlichen Tagebücher tragen nun hauptsächlich dazu bei, das momentane Geschehen in seine Vorgeschichte einzubetten – man erfährt von den Machtgelüsten Gehns, seinen gescheiterten Versuchen der Machtübernahme, den Aktivitäten der Rebellen, welche von Catherine angeführt werden und von Atrus' vergeblichem Versuch, seine Gattin zu befreien. Mit diesen Hintergrundinformationen zusammen mit Atrus' einführenden Erklärungen im Intro wird der Spielerin ein narrativer Kontext und eine Mission geliefert – es gilt, sowohl die Welt zu retten als auch die Dame zu befreien und sich gegen den bösen Gegenspieler zu behaupten. Der dramaturgische Bogen wird so gleich von Anfang an gespannt.

Im Verlauf des Spiels, welches sich in epischer Länge ausbreitet, zeigt es sich, dass nicht nur die schriftlichen, sondern auch bildlichen und akustischen Elemente bedeutungsstiftend sind. Die 'Kirchenbilder' (s. Abbildung) liefern der Spielerin ebenfalls Hinweise auf die Ereignisse dieser Inselgruppe. Diese Bilder sind bezüglich Codierung durchaus mit der Armenbibel zu vergleichen¹⁵ und stellen in ähnlicher Manier, inhaltlich jedoch verfremdet, das geistige Oberhaupt ihrer Welt und seine Taten dar: Der unbarmherzige Gott ist – wie die Spielerin im Laufe des Spiels herausfindet – Gehn, dessen Metier die Herstellung von Büchern ist, welche im wörtlichen Sinn Welten erschaffen. Gehn hat sich, mit magischer Tinte, aufwändig hergestelltem Papier und Zauberformeln sein eigenes Reich erschrieben, wohin er sich nach der Zerstörung von Riven zurückziehen will. Löst die Spielerin die notwendigen Rätsel, gerät sie in den Besitz des Verbindungsbuches (s. Abbildung), welches sie, sobald angeklickt, in diese Welt transportiert. Dieses Verbindungsbuch, worin man als Spielerin regelrecht zu versinken scheint, ist nicht nur Transportmittel, sondern verweist auf einer



konzeptionellen Ebene auf den multimedialen Rezeptionsakt per se, welcher mit dem Begriff des Immersiven, des Eintauchens ins Bild, beschrieben werden kann.



Riven ist, um ein Begriffskonzept von Bernhard Rank zu verwenden¹⁶, ein Beispiel für episches Erzählen. Die Erzählstimme dieser Narrationsform kann entweder einem Ich- oder einem Er-Erzähler zugewiesen werden. In Riven sind mehrere Ich-Erzähler bzw. -Erzählerinnen vertreten: Zum einen erlebt die Spielerin aus der First-Person-View das Geschehen aus ihrer subjektiven Perspektive, zum andern wird die Erzählung durch die Ich-Perspektiven in den Tagebüchern von Catherine, Gehn und Atrus geprägt.¹⁷

Wie wird nun, um auf die eingangs gestellte Frage zurückzukommen, der Verständigungsakt zwischen Spiel und Spielerin vorangetrieben? Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass eine Kommunikation, sei es nun eine mündliche oder eine schriftliche, nur dann funktioniert, wenn die Beteiligten über einen gemeinsamen Code verfügen und einen gemeinsamen Kontext teilen. Der gemeinsame Referenzrahmen wird in Riven nun zum einen über den schriftlichen Weg erstellt: Auf den ersten Blick scheinen die Tagebücher am informativsten und sind als Referenz auf die Buchkultur sicherlich reizvoll. Nur schon, dass jeder Protagonist und jede Protagonistin ein Tagebuch besitzt, lässt der Spielerin Informationen über den Kontext dieser Welt, in welcher Besitz und Herstellung von Büchern einen wichtigen Stellenwert einnehmen, zukommen. Der springende Punkt ist jedoch der,

dass die Spielerin, um zu einer Spiellösung zu gelangen bzw. die entsprechende Leerstelle zu besetzen, nicht unbedingt die Bücher lesen muss. Auf der Ebene des Bildes und der Animation werden ihr nämlich ebenso die für das Spielziel und für einen narrativen Spaziergang notwendigen Informationen mitgeteilt. Die Spielerin erfährt also sowohl aus den engagierten Notizen der Rebellenführerin, dass Gehr der Bösewicht ist, als auch aus dem Betrachten der Kirchenbilder oder während der Inspektion von Gehns Labor, wo dieser aus Froschblut Zaubertinte herstellt. Bei der Erarbeitung des Bezugsrahmens wird von der Spielerin verlangt, dass sie sich jedes bedeutungsvolle Detail einprägt, um es an gegebener Stelle zitieren und einsetzen zu können. Die zu leistende Sinnkonstitution ist mit der eines Leseaktes zu vergleichen, wobei Interpretationsfreiheiten in Adventure-Games in der Regel stark eingeschränkt sind bzw. 'falsche' Sinngebungen vonseiten der Spielerin durch den (impliziten) Autor sanktioniert werden. Es gibt keine unendliche Fülle von Sinnzuweisungen; der (mehr oder weniger) lineare Erzählstrang ist bereits vorgegeben und Sinngebungsprozesse, die sich über das Feedback der Spielerin auf der Spieloberfläche manifestieren, sind an diesen gebunden.

Pokémon

Pokémon liefert zunächst aus verschiedenen Gründen ein anderes Bild als Riven. Es steht dem amerikanischen einmal als japanisches Produkt gegenüber, wird auf einer anderen Plattform mit einem viel kleineren Bildschirm und einer ungleich geringeren Speicherkapazität gespielt und reicht, vom ästhetischen Gesichtspunkt aus betrachtet, mit seinem pixeligen Erscheinungsbild kaum an die opulente Grafik der Myst-Reihe heran. Ist Riven diesbezüglich mit einem Spielfilm vergleichbar, verweist Pokémon aufgrund seines Interface, der Figurenzeichnung und den Sprechblasen, den Onomatopoetika und dem Sprachwitz, auf Comics.



Gilt Riven als Beispiel für epische Erzählweise, überwiegt dagegen, wie nun ausgeführt wird, in Pokémon das szenische Erzählen. Unter diesem Begriff wird die Dramatisierung einer Erzählung über die direkte Rede verstanden, welche die Rezipientin in das Geschehen einbindet bzw. ihr Identifikationsmöglichkeiten anbietet. Auch in Pokémon legt die Spielerin einen ereignisreichen Weg zurück; im Unterschied zu Riven erkundet sie die Gegend mit einem Avatar, dem elektronischen Stellvertreter. Eine immersive Identifikation

erreicht Pokémon daher nicht wie Riven über eine First-Person-Perspektive und eine grandiose Grafik, sondern über seine Dialogstruktur. Man wird in Pokémon konstant in direkter Rede angesprochen und ist den Gesprächssituationen ausgeliefert, was

sich schon auf der Navigationsebene zeigt: Gelangt der Avatar der Spielerin zum ersten Mal in das Blickfeld von anderen Spielfiguren, hört die direkte Einflussnahme der Spielerin auf. „Yo. How are your Pokémon?“ heisst es dann zum Beispiel vonseiten des Gegners, und ein Trainerkampf beginnt (s. Abbildung). Die verbale Einleitung zum Pokémon-Training ist eine der verschiedenen Gesprächstypen in diesem Spiel. Sie ist dadurch gekennzeichnet, dass sie meistens aus einem oder mehreren Kurzsätzen besteht, durch die andere Spielfigur initiiert wird und deren Funktion die Aufforderung zum Kampf, Fragen zur Person, aber auch spielbezogene Tipps oder allgemeine Aussagen über die Pokémon-Welt sein kann.

Die weitere Art von Gesprächssituation beginnt auf Initiative der Spielerin. Sie manövriert ihren Spielcharakter vis-à-vis zur anzusprechenden Figur und drückt auf Gameboy-Taste A. Die Sprechblasentexte, die nun nach dem Anklicken des Buttons erscheinen, sind grösstenteils Antworten zu Fragen, welche dem Avatar implizit zugeschrieben werden. Diese Texteinheiten beziehen sich inhaltlich auf die Spiel- und die Erzähldimension; einerseits positionieren sie sich auf der Metaebene des Spiels und sind Handlungsanweisung an den Avatar und somit an die Spielerin, wie sie z.B. Pokémon zur Entwicklung bringt, Zaubertränke einsetzen kann etc. Sehr oft aber sind es Aussagen, welche eine literarische Dimension konstituieren. Es gibt innertextuelle Verweise auf bereits erlebtes Geschehen, auf zukünftige Ereignisse, auf Figuren, Gegenstände, Landschaften und natürlich Pokémon. Nach und nach enthüllen sich so die Hintergrundgeschichten (Unfall im Kraftwerk, Genmanipulation, böse Machenschaften etc.) und die kleinen und grossen Missionen der Spielerin.

Verbale Äusserungen vonseiten des Avatars beschränken sich auf seine Appelle an die Pokémon während der Wettkämpfe („Go! Poliwhirl!“, s. Abbildung), ansonsten bleibt er stumm bzw. der Steuerung durch die Spielerin überlassen. Charakterliche Züge wie z.B. die Zuneigung zu den Pokémon kommen, falls überhaupt, nur über die implizierten Dialogfragmente zum Vorschein. Die Spielfigur bleibt daher offen genug, um eine Projektionsfläche für mögliche Identifikationsangebote zu bieten.



Während in der Erzählsituation, die den Wettkampf einleitet, der Avatar lediglich angesprochen wird – d.h. ein kleiner Monolog stattfand –, wird nun ein eigentlicher Dialog impliziert. Die Spielerin fügt also in ihrer Vorstellung die fehlenden Dialogstücke wie Puzzlesteine zusammen, um das Gespräch zu einem sinnvollen Ganzen zu vervollständigen. Und damit – um zur eingangs angesprochenen Kommunikationstheorie zurückzukehren – verhält sie sich nicht anders als in einer

Alltags- oder einer literarischen Kommunikationssituation. Um Missverständnisse zu minimieren, vergegenwärtigt sie sich des Codes, welcher ihr über das Gegenüber geliefert wird, und versucht, einen gemeinsamen Kontext zu finden. Diesen spezifischen Code zu knacken ist notwendig, um an der Kommunikationssituation teilhaben zu können, und im Fall Pokémon scheint dies den Kindern leichter zu fallen als den meisten Erwachsenen.

Nebst Avatar und Spielfiguren existiert auf der sprachlichen Ebene noch die Erzählerstimme, welche die Spielerin auf ihrem Weg begleitet und das Geschehen kommentiert. Durch ihre witzigen bis wertenden Kommentare wird eine ironisierende Distanz zum Geschehen aufgebaut, welche der Dialogstruktur als ästhetisches Gegengewicht gegenüber steht, wenngleich dies nur implizit wahrgenommen wird.

Fazit

Pokémon und Riven stellen zwei verschiedene Erzählkonzepte dar. In Riven bieten die diversen multimedialen narrativen Elemente eine ausgewogene Mischung von spannungsvollen Momenten und intensiver Beschreibung einer sich gemächlich ausbreitenden Erzählung. Sowohl Tagebücher als auch in Rätsel integrierte bildliche Aspekte ebenso wie die Dimensionen von Ton und Animation sind Bestandteile der Erzählstruktur, indem sie das Repertoire bilden, welches die Basis für die Sinnkonstruktion darstellt.

Auch in Pokémon kommen diese multimedialen Aspekte zum Zuge. Dramatische musikalische Momente generieren Spannung, Rätsel bereiten Kopfzerbrechen. Animationssequenzen sind aber meist mit Wettkampfsequenzen verbunden und daher nicht im eigentlichen Sinne als literarisch konstitutiv zu erachten. Die Spielstruktur wirkt durch die etappenweise Unterbrechung der Kampfsequenzen zwar aktionsreicher, der Erzählaspekt tritt dafür in den Hintergrund, denn eine mit Riven vergleichbare narrative Tiefe bildet sich nicht heraus. Es sind daher andere Strategien, welche in diesem Spiel zum Zug kommen; andere Mechanismen der Interpretationssteuerung der Spielerin, welche durch die Dialogstruktur des Spiels eingesetzt werden: Die immersive Spannung wird dadurch erzeugt, dass die Spielerin nonstop angesprochen und somit durchgehend Interaktion mit der Umwelt suggeriert wird. Auch als Medienverbund steht Pokémon ganz im Zeichen der Interaktion: Kommt man im Gameboy-Spiel erst richtig weit, wenn man seinen Gameboy mit einer Spielgefährtin verkabelt und Pokémon austauscht, besteht das TCG, das Trading Card Game, gänzlich aus dem Austausch von Karten und Informationen.

Riven fordert mehr detektivische, Pokémon strategische Interpretationsleistung. Sinngangsprozesse, d.h. die Manier, in welcher die Spielerin das Repertoire interpretiert, zeigen sich in allen Myst-Serien in den Entscheidungen der Schlussequenzen¹⁸, in Pokémon in der Art und Weise, wie sich die Pokémon entwickeln und in den Kampfsituationen behaupten. Die unterschiedlichen Ausführungen der Immersions- bzw. Interaktivitätskonzepte verweisen daher nicht zuletzt auf unterschiedliche genretypische Realisations-Prozesse.

Fußnoten

1. Dieser leicht abgeänderte Beitrag wurde in Form eines Vortrags an der 14. Jahrestagung der Gesellschaft für Kinder- und Jugendliteraturforschung, welche am 24.-26. Mai 2001 unter dem Thema „Unterhaltung in Literatur und Medien für Kinder und Jugendliche“ in Kronberg/Ts. stattfand, gehalten.
2. Tagung an der IT University of Copenhagen, 1./2. März 2001. <<http://diac.it-c.dk/cgdt/>>. (12.2.02).
3. Tagung am Deutschen Seminar der Universität Zürich, 23.-25. November 2001. Tagungsbericht s. <<http://www-test.unizh.ch/unipublic/magazin/gesellschaft/2001/0378/>>. (12.2.02).
4. Murray, Janet Horowitz. Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York 1997: 145.
5. Dieser Beitrag stützt sich auf einen offenen Textbegriff, d.h. als Texte gelten sowohl alphanumerische als auch audiovisuelle Zeichensysteme.
6. Auf die Gefahr hin, mit dem Vorwurf der „Pan-Aktualität“ konfrontiert zu werden, wird in dieser Untersuchung das ältere Riven (1997) dem 2001 erschienenen Myst III: Exile vorgezogen, da das hier angesprochene Strukturmerkmal des epischen Erzählens nicht im selben Masse auf Myst III: Exile zutrifft. Vgl. auch F16.
7. Vgl. Austin, J.L. How to do Things with Words. Hg. von Urmson, J.O. Cambridge, Mass. 1962. Searle, John R. Speech Acts. Cambridge. 1969.
8. Vgl. dazu auch Iser, Wolfgang. Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung. München 1994: 89-113.
9. Das Gameboy-Spiel wird explizit von dem auf der Videokonsole N64 spielbaren Pokémon-Stadium unterschieden, da das Konsolenspiel weit weniger narrativ ist, sondern viel stärker auf Wettkampf basiert und dem Genre Actionspiel zuzuordnen ist.

10. Es ist dem Avatar der Spielerin nur möglich, sechs Pokémon aufs Mal bei sich zu tragen bzw. zu trainieren; die restlichen Kreaturen werden in einem Computerfile gelagert. Auf die Auswahl muss also besondere Sorgfalt verwendet und vor allem die Elementenzugehörigkeit beachtet werden, d.h. sowohl ein Wasser- als auch ein Erd- und/oder Stein- oder Pflanzen-Pokémon ausgewählt werden.
11. Vgl. Suter, Beat. Hyperfiktion und interaktive Narration. Im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre. Zürich 1999: 165-170.
12. Zur Problematik von Spiel- vs. Erzählstruktur vgl. Walter, Klaus. Grenzen spielerischen Erzählens: Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games. 2001. <<http://www.ub.uni-siegen.de/epub/diss/walter.htm>>. (17.1.02).
13. <http://www.avault.com/reviews/review_temp.asp?game=realmyst>. (13.2.02).
14. Ott, Volker. Der Kriminalroman. In: Knörrich, Otto (Hg.). Formen der Literatur. Stuttgart 1991: 218.
15. 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).
16. Das Konzept des szenischen vs. epischen Erzählens wurde an der Tagung Hyper! Hyper! Von 'Netz-Werken' und anderen Büchern. Bücher und ihre Leser/innen in der Multimedia-Welt, welche vom 4.-6. Mai 2001 in Bergisch-Gladbach stattfand, von Prof. Bernhard Rank in seinem Vortrag „Formen und Veränderungen des Erzählens in Bearbeitung kinderliterarischer Szenarien auf CD-ROM“ vorgestellt.
17. Hier unterscheiden sich Myst und Riven von ihrem Nachfolger Myst III: Exile, welches aufgrund der zahlreichen Videosequenzen mit dem tobenden Saveedro, mehr Betonung auf die dialogische Perspektive legt. Myst III: Exile wirkt diesbezüglich etwas dynamischer als seine Vorgänger.
18. Myst: Welchem Bruder glaubt man, Achenar oder SIRRUS? Riven: Wie stellt man sich zu Gehr, Atrus' Vater? Myst III: Exile: Betrachtet man Saveedro als Bösewicht und lässt ihn auf der Insel schmachten?